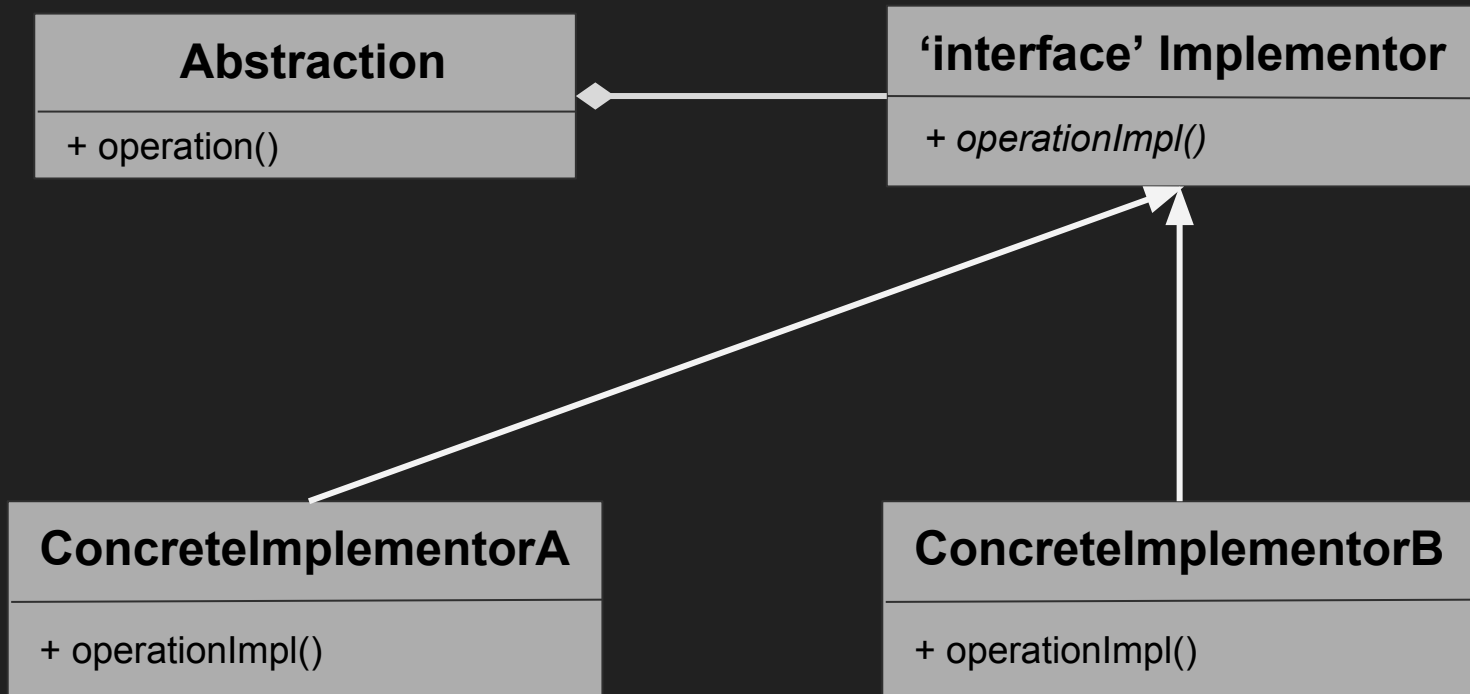


# Паттерны проектирования

Структурные паттерны. Bridge, Composite

# Bridge



# Bridge

```
class ISpaceshipRace {  
protected:  
    ISpaceshipClass* m_spaceship_impl;  
public:  
    virtual ~ISpaceshipRace () { }  
    virtual void use_special_ability() = 0;  
};
```

// abstraction

```
class CEarthSpaceship : public ISpaceshipRace {  
public:  
    /* implementation */  
};
```

// concrete abstraction

```
class CAlienSpaceship : public ISpaceshipRace {  
public:  
    /* implementation */  
};
```

// concrete abstraction

```
class ISpaceshipClass {  
public:  
    virtual ~ISpaceshipClass() {}  
    virtual void shoot() = 0;  
    virtual void move() = 0;
```

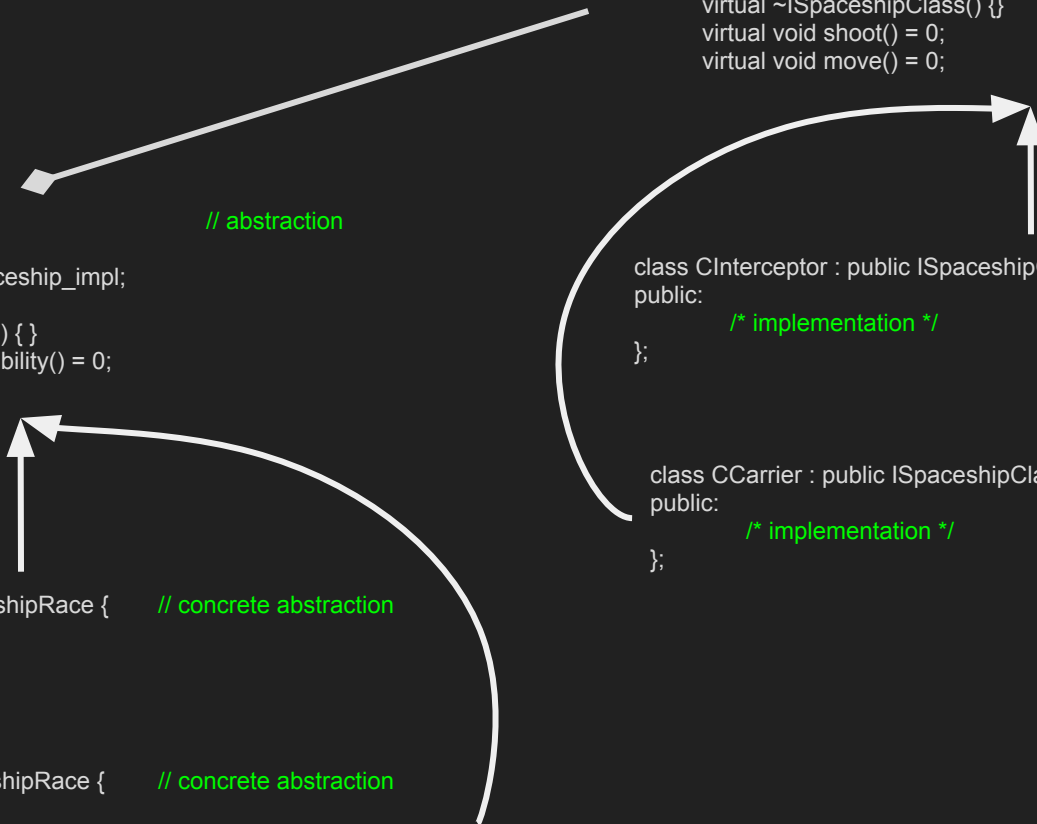
// implementation

```
class CInterceptor : public ISpaceshipClass {  
public:  
    /* implementation */  
};
```

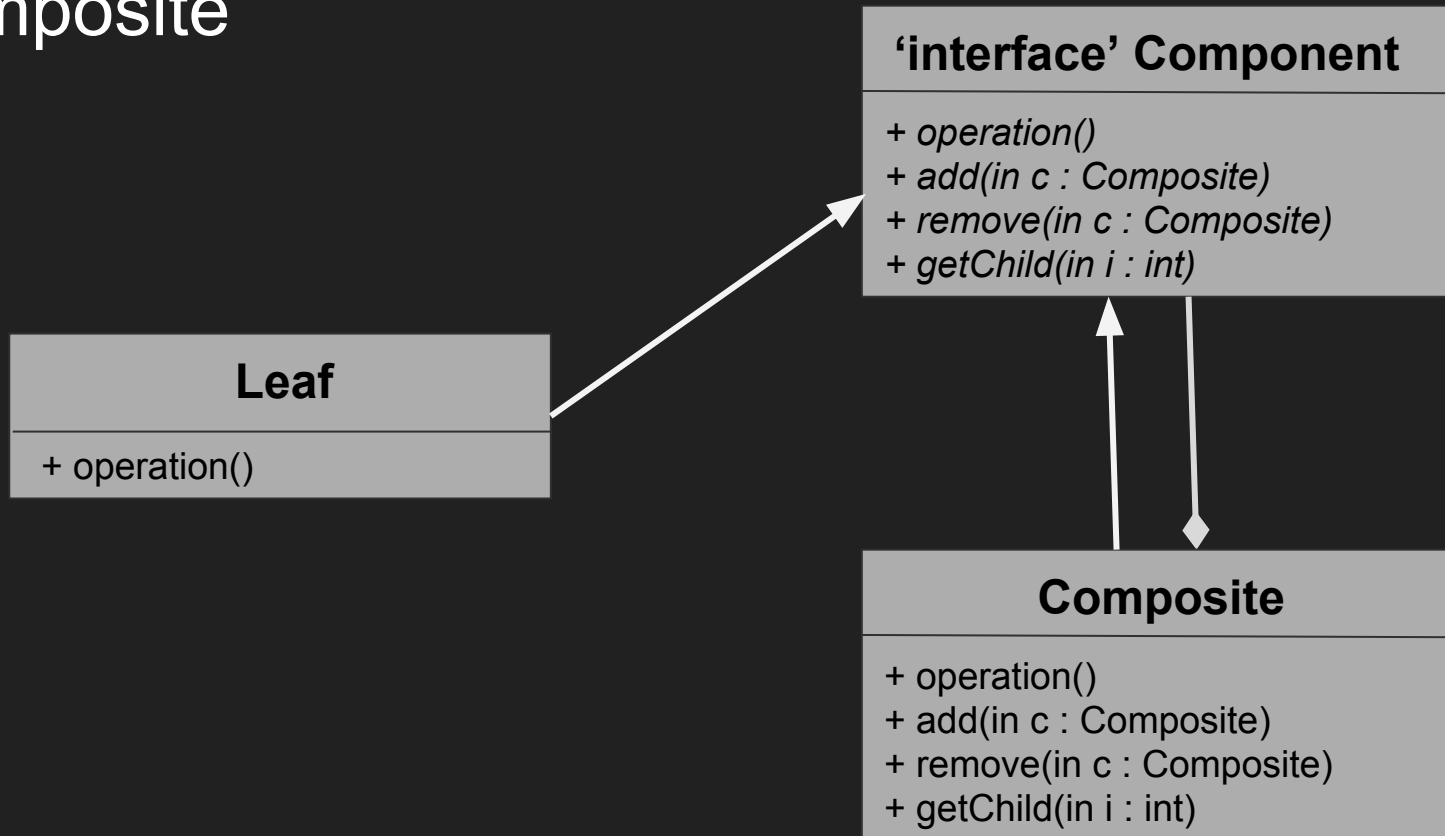
// concrete implementor

```
class CCarrier : public ISpaceshipClass {  
public:  
    /* implementation */  
};
```

// concrete implementor



# Composite



# Composite

Армии большинства государств — это дерево компоновщика. На нижнем уровне у вас есть солдаты, затем взводы, затем полки, затем целые армии.

Приказы отдаются сверху и спускаются вниз по структуре командования, пока не доходят до конкретного солдата.