Доклад

По

Обектно Ориентирано Програмиране

Въведение в шаблонните класове

1.Шаблонни класове

- **Шаблонни класове** са концепция за типизиране на параметри в програмирането. Те позволяват да се изработват класове и методи, които да отложат спецификацията на един или повече типове данни, докато един клас или метод не се декларира и не получи своята инстанция. Например, чрез използване на шаблонен тип параметър T може да се напише един клас, който друг код също може да използва, без да понесе забавяне на времето на работа.

2.Шаблонни методи и интерфейси

- **Шаблонен метод** е поведенчески модел на проектиране, който дефинира скелета на алгоритъм в суперкласа, но позволява на подкласовете да заменят конкретни стъпки на алгоритъма, без да променят структурата му.

- Интерфейсът на шаблона е полезен за специфично отчитане на машината за шаблони, когато обикновените трасировки на стека не съдържат данни за шаблон. Това обикновено се използва като единичен кадър в проследяване на стека и трябва да се използва само ако системата на шаблона не предоставя правилно проследяване на стека по друг начин.

3.Ограничители за шаблонни класове

- Този документ описва синтаксиса и семантиката на машината за шаблони и ще бъде най-полезен като справка за тези, които създават шаблони. Тъй като машината за шаблони е много гъвкава, конфигурацията от приложението може да се различава малко от кода, представен тук по отношение на разделители и поведение на недефинирани стойности.

<https://bg.wikipedia.org/wiki/%D0%A8%D0%B0%D0%B1%D0%BB%D0%BE%D0%BD%D0%BD%D0%B8_%D1%82%D0%B8%D0%BF%D0%BE%D0%B2%D0%B5>

<https://refactoring.guru/design-patterns/template-method>

<https://develop.sentry.dev/sdk/event-payloads/template/>

<https://jinja.palletsprojects.com/en/2.9.x/templates/>