**21 Паттерны проектирования**

Задание 1. Реализовать паттерны по примерам из теоретического материала согласно вариантам. Вариант высчитывается деление по модулю на 3 порядкового номера в журнале с прибавлением единицы. Пример: порядковый номер 6

(НП =6), тогда Вариант=(6%3)+1=0+1=1. Вариант: Стратегия

Листинг программы:

interface IStrategy

{void Execute();} class ConcreteStrategy1 : IStrategy

{ public void Execute(){ Console.WriteLine("Выполняется стратегия 1");}}

class ConcreteStrategy2 : IStrategy{ public void Execute(){

Console.WriteLine("Выполняется стратегия 2");}}

class Context{ private IStrategy \_strategy; public Context(IStrategy strategy)

{this.\_strategy = strategy;}

public void ExecuteStrategy(){\_strategy.Execute();}

public void SetStrategy(IStrategy strategy){this.\_strategy = strategy;}}

class Program{ static void Main(string[] args){

IStrategy strategy1 = new ConcreteStrategy1();

IStrategy strategy2 = new ConcreteStrategy2();

Context context = new Context(strategy1); context.ExecuteStrategy();

context.SetStrategy(strategy2); context.ExecuteStrategy();}}

Таблица 21.1 – Выходные и входные данные

|  |  |
| --- | --- |
| Входные данные | Выходные данные |
|  | Выполняется стратегия 1  Выполняется стратегия 2 |

Источник: собственная разработка

Анализ результатов:

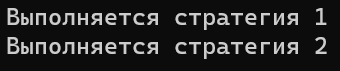


Рисунок 21.1 – Результат работы программы

Источник: собственная разработка