

## **Практическое занятие №4. Построение программной системы на основе шаблонов проектирования**

### **Применение шаблонов проектирования GoF**

#### ***Цель занятия***

- Освоить применение паттернов проектирования GRASP и GoF при разработке диаграммы классов.

#### ***Задание на выполнение практического занятия***

На стадии развития процесса разработки следует: выполнить проектирование классов, применить шаблоны GRASP для распределения обязанностей между ними.

#### **Требуется**

1. Разработать в нотации UML диаграмму последовательностей и диаграмму классов на основе шаблонов для распределения обязанностей между классами [1].
2. Выполнить упражнения и контрольные задания руководства [5].

#### ***Отчетность по результатам занятия***

По результатам занятия необходимо представить программный документ, в котором указать применение шаблонов GRASP. Разработанные диаграммы представить в отчете по лабораторной работе № 4 в любом графическом формате.

#### ***Литература***

1. Гамма Э., Хелм Р., Джонсон Р., Влиссидес Д. Приемы объектно-ориентированного проектирования. Паттерны проектирования. – СПб.: Питер, 2010. – 368 с.
2. Мартин Р., Мартин М. Принципы, паттерны и методики гибкой разработки на языке C#. – Пер. с англ. – СПб.: Символ-Плюс, 2011. – 768 с.
3. Тепляков С. Паттерны проектирования на платформе .NET. — СПб.: Питер, 2015. – 320 с.
4. Шевчук А., Охрименко Д., Касьянов А. Design Patterns via C#. Приемы объектно-ориентированного проектирования. ITVDN.com, 2015. – 288 с.
5. Шаблоны проектирования\_GoF\_руководство.pdf