Доклад

По Обектно-Ориентирно Програмиране

## 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.

#### 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

## 2.Шаблонни методи и класове и интерфейс

## -Интерфейсът на шаблона е полезен за специфично отчитане на машината за шаблони, когато обикновените трасировки на стека не съдържат данни за шаблон. Това, например, се изисква в рамката на Django, където шаблоните не се интегрират в проследяването на стека на Python.

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

3.Ограничители при шаблонните класoве

А)Проблем

**-Кодът, генериран за Equals, ще е различен от този за Equals**

**Б)** **Ограничаване до референтен тип**

**- Ограничителите се представят в C# с ключовата дума where Указване, че Т трябва да е референтен тип**

**В)Обобщение**

**-Ограничителите помагат да се ограничи типовия параметър до:**

**-Референтен тип**

**-Примитивен тип**

**-конструктор**

**-статичен базов тип**

**-шаблонен базов тип**

**-Те могат да се комбинират**

##### **https://github.com/BG-IT-Edu/School-Programming/blob/main/Courses/Applied-Programmer/OOP-Advanced/03-%D0%A8%D0%B0%D0%B1%D0%BB%D0%BE%D0%BD%D0%BD%D0%B8-%D0%BA%D0%BB%D0%B0%D1%81%D0%BE%D0%B2%D0%B5/03.3.%20%D0%9E%D0%B3%D1%80%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D1%87%D0%B8%D1%82%D0%B5%D0%BB%D0%B8%20%D0%B7%D0%B0%20%D1%88%D0%B0%D0%B1%D0%BB%D0%BE%D0%BD%D0%BD%D0%B8%20%D0%BA%D0%BB%D0%B0%D1%81%D0%BE%D0%B2%D0%B5.pdf**