

Factory Method

Требуется спроектировать и реализовать DLL, в которой будет класс Figure, описывающий фигуру для игры «Тетрис».

Программистам самой игры необходим класс фигуры, в котором будет информация:

- Геометрия фигуры - двумерный массив размерами 4*4, который описывает, какие клетки фигура будет занимать.



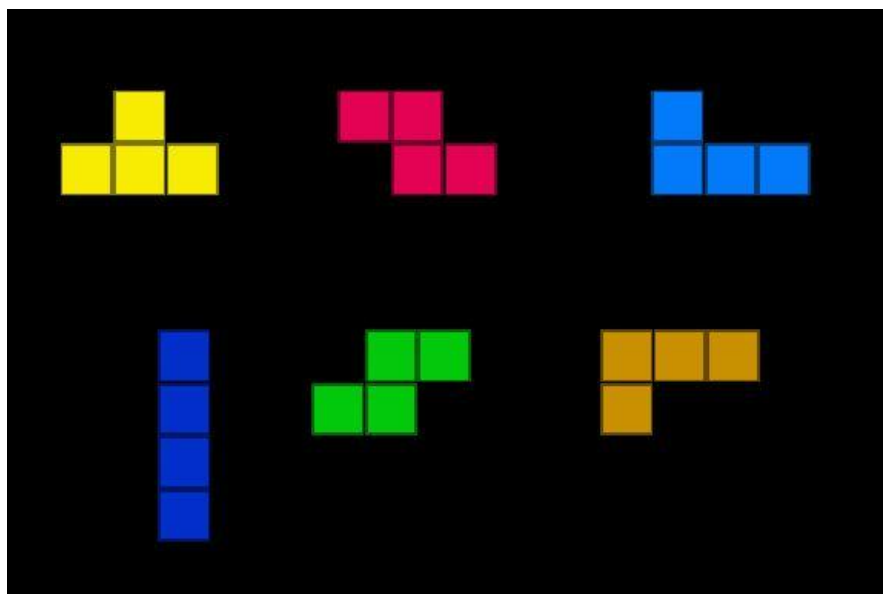
Например: фигура

Должна быть описана в массиве так:

1	1	1	0
1	0	0	0
0	0	0	0
0	0	0	0

- Цвет фигуры - три значения типа byte для красного, зеленого и синего цвета (RGB).
- Имя фигуры - строковая переменная, в которой записано имя.

Спроектируйте и реализуйте данную функциональность с помощью паттерна «Factory Method (Virtual Constructor)» так, чтобы программисты игры могли использовать набор статических виртуальных конструкторов для создания экземпляров класса Figure.



Набор фигур, которые
требуются для игры.