

# Лабораторная работа 9: Паттерны проектирования

## Цель работы

Изучить основные паттерны проектирования в Java на примере разработки игровых систем. Научиться применять Singleton, Factory, Observer, Strategy и другие паттерны для создания гибкого и расширяемого кода.

## Теоретические основы

### Паттерны проектирования

- Порождающие паттерны - создание объектов
- Структурные паттерны - композиция объектов

Поведенческие паттерны - взаимодействие объектов