

структурные паттерны

# ДЗ.FLYWEIGHT

—

и другие

---

ООП

---

UML

# Задача, создать колоду игровых карт

Архитектура кода должна поддерживать 4 фабрики приспособленцев, которые возвращают карты номиналом от бки до туза, каждая фабрика обеспечивает определенную масть.

Создать:

1. 6 классов карт
  - a. 4 масти
  - b. 1 обобщенный интерфейс(класс родитель)
  - c. Декоратор(адаптер), для тех карт, которые будут являться мастью
2. 5 фабрик
  - a. 4 фабри возвращающие конкретную масть
  - b. 1 обобщенный интерфейс(класс родитель)

# Упрощения и доп задания под\*

Упрощения:

Карты не делится на классы, но тогда класс Card будет содержать поле масть(type), но карты, являющиеся козырными всё равно нужно оборачивать в декоратором или адаптером

доп задание:

1. Обеспечить механизм игры, хотя в рамках одного хода
2. Создать колоду карт на стеке