

Flyweight

Спроектируйте приложение «Военная база». Приложение будет отображать план местности, на которой будут размещены военные объекты.

Все боевые единицы имеют нечто общее:

- Картинку для отображения.
- Скорость перемещения.
- Коэффициент силы.
- Метод Show, который принимает в качестве параметра позицию объекта.

Боевые единицы имеют строгую классификацию:

1. Легкая пехота
 - a. Скорость 20
 - b. Сила 10
2. Транспортные автомашины
 - a. Скорость 70
 - b. Сила 0
3. Тяжелая наземная боевая техника
 - a. Скорость 15
 - b. Сила 150
4. Легкая наземная боевая техника
 - a. Скорость 50
 - b. Сила 30
5. Авиатехника
 - a. Скорость 300
 - b. Сила 100

Для того чтобы приложение требовало меньше ресурсов, необходимо построить архитектуру данного приложения на основе паттерна «Flyweight». Другими словами, объект каждого типа боевой единицы будет один, однако рисоваться будет сразу в нескольких частях экрана.