

Builder

Спроектировать программу, которая будет симулировать процесс сборки автомобилей, другими словами будет создавать объект класса транспортного средства и наделять его свойствами, которые характерны конкретному автомобилю.

Конкретные данные для программы:

Имя механизма	Корпус	Двигатель (л. с)	Колеса (R)	К. П. П.
Daewoo Lanos	Седан	98	13	5 Manual
Ford Probe	Купе	160	14	4 Auto
UAZ Patriot	Универсал	120	16	4 Manual

Для проектирования приложения используйте паттерн Builder, где каждый автомобиль будет классом product, а каждый завод по построению тех или иных транспортных средств будет ConcreteBuilder. Класс Shop будет аналогом класса Director.

После построения приложения дополните его еще одним автомобилем:

Имя механизма	Корпус	Двигатель (л. с)	Колеса (R)	К. П. П.
Hyundai Getz	Хетчбэк	66	13	4 auto