

Министерство образования и науки Российской Федерации
федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования
«Санкт-Петербургский национальный исследовательский
университет информационных технологий, механики и оптики»
(Университет ИТМО)

Факультет: Инфокоммуникационных технологий

Направление (специальность) 11.04.02 «Инфокоммуникационные
технологии и системы связи»

ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ

По дисциплине:

«Проектирование информационных систем»

На тему:

«Разработка программного прототипа
по проекту инфокоммуникационной системы»

Выполнил:

студент(ка) гр. К4113с
Логинова В. С.

Преподаватель:

Осипов Н. А.

Санкт-Петербург

2020

меню, а с другой стороны еще одним меню. В итоге мы однообразно можем работать как с пунктом меню, так и со всем меню в целом.

Паттерн **Strategy** – определяет семейство алгоритмов, инкапсулирует каждый из них и делает их взаимозаменяемыми. Стратегия позволяет изменять алгоритмы независимо от клиентов, которые ими пользуются. Используется когда необходимо обеспечить выбор из нескольких вариантов решений, которые можно легко менять в зависимости от условий, и когда необходимо менять поведение классов и объектов на стадии выполнения программы.

Паттерн **Memento** – позволяет выносить внутреннее состояние объекта за его пределы для последующего возможного восстановления объекта без нарушения принципа инкапсуляции. Используется, когда нужно сохранить состояние объекта для возможного последующего восстановления.

Паттерн **Singleton** – через который можно получить доступ к стабильной справочной информации или некоторым утилитам. Гарантирует, что у класса есть только один экземпляр, и предоставляет точку доступа к нему.

Вывод:

В данной работе улучшили спроектированную диаграмму классов при помощи применения ряда изученных паттернов проектирования.