







Введение в паттерны. Порождающие

Что будет на уроке сегодня



Что такое паттерны



Разбор группы паттернов «Порождающие»



Предостережения



Abstract Factory, Factory Method, Builder



Группы паттернов



Чем паттерны отличаются



Паттерны — это общепринятый подход реализации архитектуры программ

- 💡 Можно не знать паттернов и достичь цели
- 宁 Паттерны позволяют писать понятный код для других разработчиков
- 💡 Нельзя писать ради паттернов. Их надо использовать только там, где они уместны
- 💡 Паттерны не всегда уменьшают количество кода, а даже наоборот



Группы паттернов

1

Поведенческие

- 1. Chain of responsibility
- 2. Strategy
- 3. Visitor

2

Структурные

- Adapter
- 2. Facade
- 3. Decorator

3

Порождающие

- 1. Factory Method
- 2. Abstract Factory
- 3. Builder
- 4. Singleton



Группы паттернов

- → **Поведенческие** удобная коммуникация между разным кодом и объектами
- → Структурные удобное построение связей между частями кода и объектов
- → Порождающие эффективные методы создания объектов и скрытия оператора new от потребителя



Порождающие паттерны

Помните! Потребитель — не всегда умный юзер. Прячьте инициализацию объектов как можно элегантней и проще.



Abstract Factory

- → Популярный паттерн
- → Используется для создания одного семейства объектов
- → Прост в использовании



Factory Method

- → Популярный паттерн
- → Используется для создания объекта, где есть дополнительная логика: бизнес-логика и создание объекта
- → Прост в использовании



Builder

- → Популярный паттерн
- → Поэтапное создание большого объекта по шагам с возможностью исключения каких-либо шагов, зависит от контекста
- → Прост в использовании



Практическое задание

1. Используя знания о паттернах, выберите приглянувшийся вам и создайте ICommand для WPF.





Спасибо /// за внимание /