Паттерн «Хранитель»

В качестве примера программы, использующего данный шаблон, был выбран процесс сохранения и загрузки состояния персонажа в игре (Количество здоровья, текущее местоположение, текущая скорость, инвентарь и т. п.). Это обусловлено тем, что необходимо защитить параметры сохранения от изменения, дабы не нарушить баланс или естественный ход событий в игре.

Паттерн «Хранитель» иногда можно заменить «[Прототипом](https://refactoring.guru/ru/design-patterns/prototype)», если объект, состояние которого требуется сохранять в истории, довольно простой, не имеет активных ссылок на внешние ресурсы либо их можно легко восстановить.