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.

Другие паттерны, выполняющие ту же задачу, либо не существуют, либо неизвестны всезнающей поисковой машине.