МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

ХМЕЛЬНИЦЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет інформаційних технологій

Кафедра комп’ютерної інженерії та інформаційних систем

Лабораторна робота №2

# з дисципліни «Обєктно-орієнтовані технології програмування»

на тему:

«Породжуючі патерни»

Виконав:

студент 1 курсу, групи КІ2м-23-3 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Гоцалюк М.М.

(Підпис)

Перевірив: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Лисенко С.М.

(Підпис)

Хмельницький - 2024

**Прототип (Prototype).**

Застосування патерну Прототип може бути корисним для створення нових об'єктів на основі існуючих прототипів без прив' язки до реалізації їх класів.

Наприклад (code1.ts), патерн Прототип можна використовувати для створення копій об'єктів, таких як програми тренувань, на основі існуючих шаблонів.

**Будівельник (Builder).**

Патерн Будівельник (Builder) дозволяє конструювати складні об'єкти крок за кроком.

У нашому проекті, це може бути корисним для створення складних об'єктів, таких як програми тренувань або користувачів, які можуть мати багато параметрів.

Поєднуючи патерни Будівельник і Прототип, ми можемо отримати більш гнучкий та розширюваний підхід до створення складних об'єктів з використанням прототипів