МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

ХМЕЛЬНИЦЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет інформаційних технологій

Кафедра комп’ютерної інженерії та інформаційних систем

Лабораторна робота №4

# з дисципліни «Обєктно-орієнтовані технології програмування»

на тему:

«Поведінкові патерни»

Виконав:

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

(Підпис)

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

(Підпис)

Хмельницький - 2024

**Третій рівень.**

**Макрокоманди.**

Патерн "Макрокоманда" є розширенням патерну "Команда". Він дозволяє групувати набір команд у велику команду, яку можна виконати як одну операцію. Основна ідея полягає в тому, щоб створити об'єкт-макрокоманду, який містить список команд. Коли макрокоманда виконується, вона виконує всі команди у своєму списку послідовно.

В проекті можна примінити при додавані нових тренувань в календар. з перевіркою чи на цей час нема існуючих, і якщо вони є запропонувати скасувати існуюче або нове (code1.ts)

**Шаблонний метод (Template Method).**

Цей паттерн дозволяє визначити загальну структуру алгоритму в базовому класі, а потім дозволяє підкласам перевизначити певні частини цього алгоритму без зміни загальної структури.

Використовуємо патерн "Шаблонний метод", щоб визначити загальну структуру створення програми тренувань у базовому класі, а потім перевизначаємо окремі кроки у підкласах відповідно до конкретних потреб кожного типу тренування. (code2.ts)