МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

ХМЕЛЬНИЦЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет інформаційних технологій

Кафедра комп’ютерної інженерії та інформаційних систем

Лабораторна робота №6

# 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.

### Інтерпретатор (Interpreter).

(code1.ts)

В рамках задаічі "організації сповіщень", створити зручний шаблонізатор який буде генерувати оповіщення для відправки користувачу на основі динамічних даних. Шаблони мають бути у вигляді текста з динамічними змінними {{variable}}, які будуть замінені на конкретні значення з контексту. Використати патерн Інтерпритатор. Створити інтерфейс виразу Expression, який описує метод для інтепритації (метод interpret()). На основі інтерфейсу реалізувати конкретні вирази для інтерпритації зміних (клас VariableExpression) та тексту (клас TextExpression). Створити парсер (клас TemplateParser) та описати метод parse() який буде приймати контекст і шаблон та повертати готове повідомлення.

### Посередник (Mediator).

(code2.ts)

В рамках задаічі "організації сповіщень", створити базову систему надсилання сповіщень використавши патерн Медіатор. Створити інтерфейс медіатора (Mediator), який забовяже реалізувати метод для звязку notify(). Створити конкретний медіатор (клас GymMediator) на основі інтерфейса, він повинен створювати всі обєкти, які будуть взаємодіяти між собою (класи Admin, Client) за допомогою медіатора а також логіку методу взаємодії notify(). Також всі обєкти повині мати базову структуру (клас BaseMediatorComponent) яка забезпечить звязок з медіатором.