**שם: יאיר בן סהל**

**ת.ז.: 313557266**

\*לא מגיע מרקע תכנותי – מימשתי רק 3 שאלות באישור המרצה (איתי).

**מבחן – DESIGN PATTERNS**

1. **STATE** – מצורך מימוש.
2. **COMPOSITE** – מימוש עץ המספרים באמצעות התבנית המוגדרת. מבנה העץ ימומש באמצעות המחלקה Composite שתכיל אוסף של Components, והעלים ימומשו במחלקה Leaf שתכיל שדה מספרי.
3. **PROXY** – מימוש מצורף.
4. **STRATEGY** – מבנה הנתונים יהיה מחלקת ה-Context.
5. **CHAIN OF RESPONSIBILITY** – מימוש מצורף.
6. **TEMPLATE METHOD** – המחלקה האבסטרקטית תכיל פעולות עבור מרכיבי האימון הקבועים (החלפת בגדי אימון, שתיית מים, מקלחת) ופעולה אבסטרקטית עבור תרגיל הכושר שתמומש בתת-מחלקות עבור כל אימון עם תרגיל שונה.
7. **DECORATOR** – נממש מחלקה עבור חלון בסיסי, ומחלקת בסיס לתוספות לחלון (שתכיל מופע של חלון בסיסי) שיורשות מממשק משותף. כל אחת מן התוספות תמומש כתת-מחלקה היורשת ממחלקת הבסיס הנ"ל.
8. **MEMENTO** – ה-Memento הוא המיקום השמור של האובייקט במטריצה, והמימוש בהתאם**.**
9. **BUILDER** – ה-director מכיל את סד"פ בניית המחשב במעבדה. ה-builder יממש בתוכו את ה"מתכונים" השונים באמצעות מחלקת בסיס ותת-מחלקות יורשות (אחת לכל "מתכון").