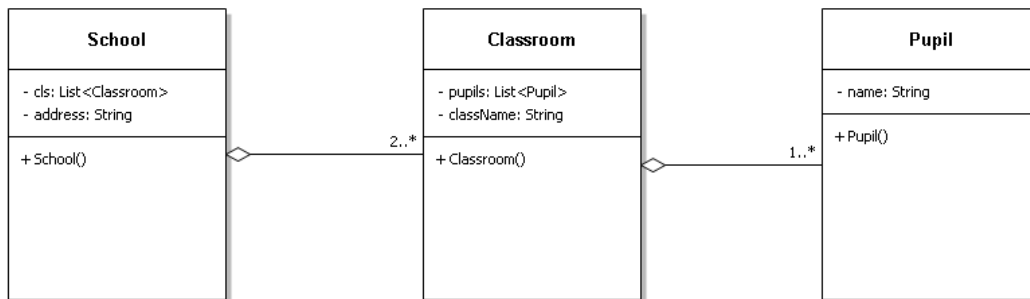


Ćwiczenia 5 - Wzorce kreacyjne

E1. Stwórz klasę `Telefon` z polami `marka` typu `string` oraz `model` typu `int`. Następnie zaimplementuj wzorec prototypu/głębokiej kopii. Stwórz przypadek testowy.

E2. Na podstawie diagramu UML stwórz projekt. Następnie zaimplementuj wzorec prototypu/głębokiej kopii. Stwórz co najmniej jeden przypadek testowy.



E3. Przeanalizuj przykłady dostępne na stronie <https://refactoring.guru/design-patterns/singleton/csharp/example#example-1> Na podstawie tego przygotuj projekt z dwoma wersjami wzorca Singleton (z obsługą wątków i bez).

E4. Zmodyfikuj wzorec singletonu tak, aby dopuszczał maksymalnie dwie instancje obiektów danego typu.

(*) czy jest możliwe aby były dokładnie dwie instancje albo zero?