

## Ćwiczenia 6 - wzorce projektowe - cd.

F1. Przeanalizuj kod dostępny na stronie <https://github.com/Apress/design-patterns-c-sharp/blob/master/BuilderPattern/Program.cs>

W projekcie stwórz kolekcję dyrektorów i różne poćwicz różne możliwości tworzenia obiektów.

F2. Dla poniższej klasy zaimplementuj wzorec budowniczego:

```
class Burger
{
    private int mSize;
    private bool mCheese;
    private bool mPepperoni;
    private bool mLettuce;
    private bool mTomato;
}
```

F3. Stwórz przykład prezentujący różnice między `string` a `StringBuilder`.

F4. Wykorzystaj wzorec budowniczego by stworzyć klasę do testowania obiektów. Wskazówka: <https://medium.com/@arleypadua/builder-pattern-applied-to-testing-60e009c427c6>