

Ćwiczenia 12 - Obserwator, Odwiedzający (wizytator), Pamiątka (znacznik), Polecenie

Obserwator

<https://www.plukasiewicz.net/Artykuly/Obserwator>

<http://devman.pl/pl/techniki/wzorze-projektowe-obszatorobserver/>

<https://refactoring.guru/design-patterns/observer/csharp/example>

K1. Stwórz projekt do obserwowania cen produktów w serwisie aukcyjnym (za pomocą wzorca Obserwatora).

Odwiedzający (wizytator)

<http://devman.pl/pl/techniki/wzorze/wzorze-projektowe-odwiedzajacyvisitor/>

<https://refactoring.guru/design-patterns/visitor/csharp/example>

<http://dotnetpattern.com/visitor-design-pattern>

K2. Wzoruąc się na przykładzie https://en.wikipedia.org/wiki/Visitor_pattern#C%23_example , stwórz kalkulator implementujący wzorzec Obserwatora.

Pamiątka (znacznik)

<http://devman.pl/pl/techniki/wzorze-projektowe-pamiatkamemento/>

<https://refactoring.guru/design-patterns/memento/csharp/example>

K3. Stwórz klasę Szkoła z polem adres typu string, numer typu int i polem uczniowie typu `List<string>`. Zaimplementuj wzorzec pamiątki.

Polecenie

<http://www.algorytm.org/wzorze-projektowe/polecenie-command/command-cs.html>

<https://www.dofactory.com/net/command-design-pattern>

<https://www.c-sharpcorner.com/article/command-patterns-in-C-Sharp/>

K4. Stwórz projekt zgodnie ze wzorcem Polecenie pokazujący operacje na liczbach zespolonych.