

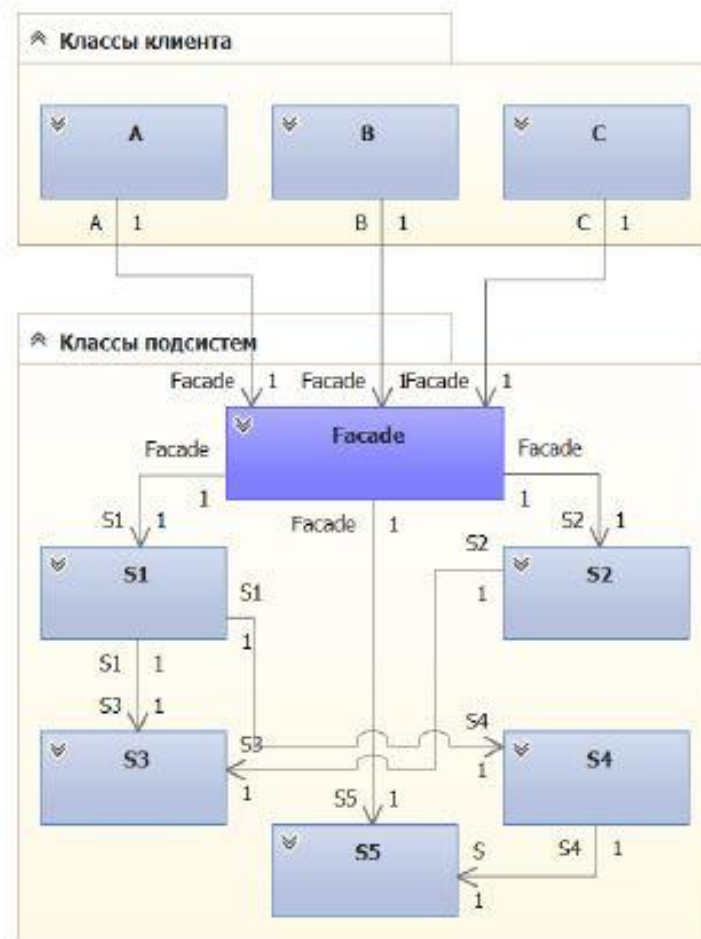
# ФАСАД

МОДУЛЬ: ПАТЕРНИ ПРОЕКТУВАННЯ

# ΜΕΤΑΦΟΡΑ



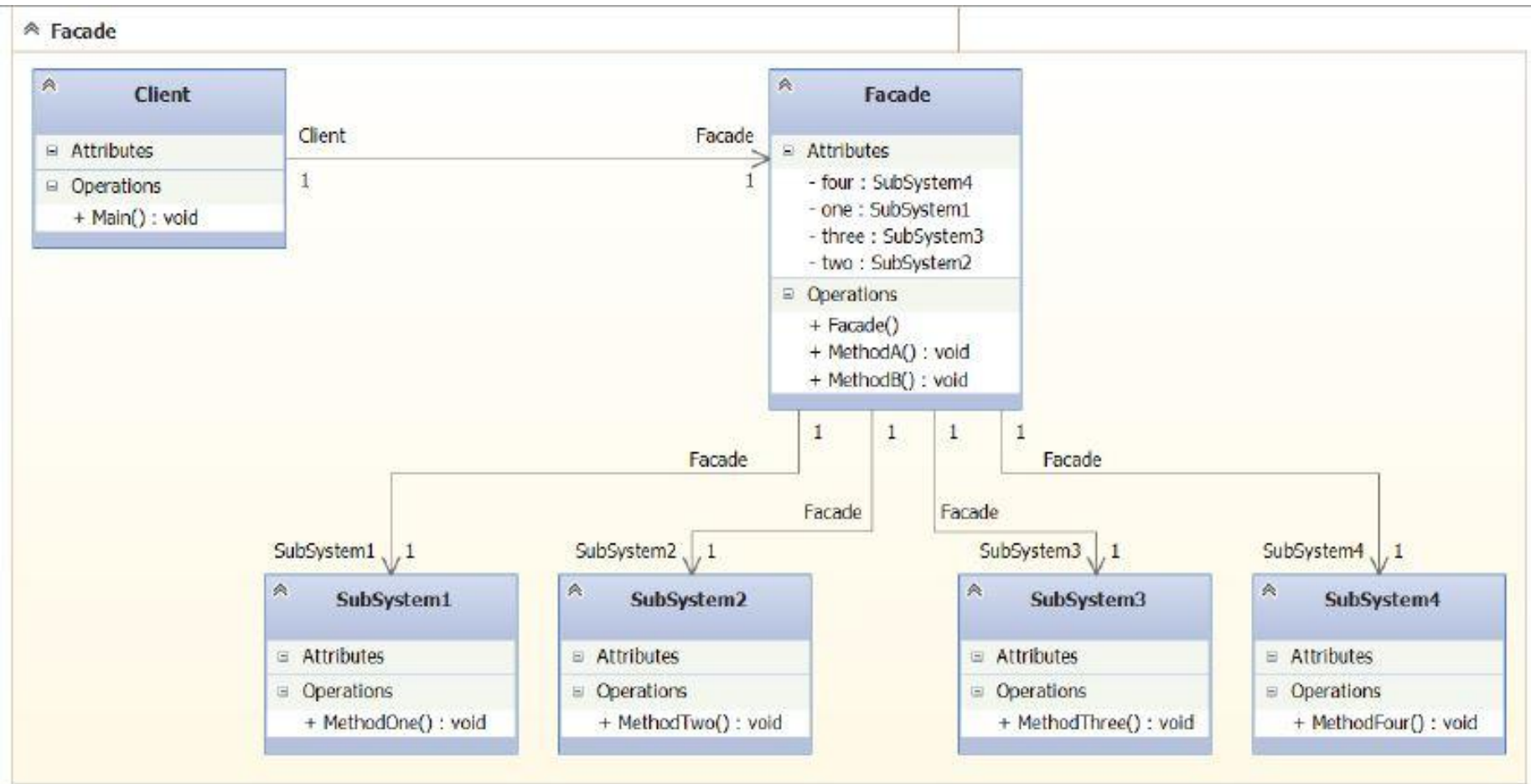
# ПРИКЛАД



# ПРИЗНАЧЕННЯ

Надає високорівневий інтерфейс для доступу до підсистеми

# СТРУКТУРА ПАТЕРНА НА МОБИ UML



# СТРУКТУРА ПАТЕРНА НА МОБИ C#

```
class Program
{
    static void Main()
    {
        Facade facade = new Facade();
        facade.OperationAB();
        facade.OperationBC();
    }
}
```

```
class Facade
{
    SubSystemA subSystemA = new SubSystemA();
    SubSystemB subSystemB = new SubSystemB();
    SubSystemC subSystemC = new SubSystemC();

    public void OperationAB()
    {
        subSystemA.OperationA();
        subSystemB.OperationB();
    }

    public void OperationBC()
    {
        subSystemB.OperationB();
        subSystemC.OperationC();
    }
}
```

```
class SubSystemA
{
    public void OperationA()
    {
        Console.WriteLine("SubSystem A");
    }
}
```

```
class SubSystemB
{
    public void OperationB()
    {
        Console.WriteLine("SubSystem B");
    }
}
```

```
class SubSystemC
{
    public void OperationC()
    {
        Console.WriteLine("SubSystem C");
    }
}
```

# УЧАСНИКИ

- ❑ **Facade** - Фасад:  
Перенаправляє запити клієнтів, іншим об'єктам з яких складається підсистема.
- ❑ **Classes subsystems** - Класи підсистем:  
Реалізують фактичну функціональність системи. Нічого не знають про фасад (не мають посилань на фасад).

**ДЯКУЮ ЗА УВАГУ!**