

# ПРИСТОСУВАНЕЦЬ

МОДУЛЬ: ПАТЕРНИ ПРОЕКТУВАННЯ

# ΜΕΤΑΦΟΡΑ



# ПРИКЛАД


```
class Program
{
    static void Main()
    {
        ActorMikeMyers mike = new ActorMikeMyers();

        RoleAustinPowers austin = new RoleAustinPowers(mike);
        austin.Greeting("Hello! I'm Austin Powers!");

        RoleDoctorEvil dr = new RoleDoctorEvil(mike);
        dr.Greeting("Hello! I'm Dr.Evil!");
    }
}
```

```
abstract class Flyweight
{
    public abstract void Greeting(string speech);
}
```


```
// Разделяемый.
class ActorMikeMyers : Flyweight
{
    public override void Greeting(string speech)
    {
        Console.WriteLine(speech);
    }
}
```



```
// Неразделяемый.
class RoleAustinPowers : Flyweight
{
    Flyweight flyweight;

    public RoleAustinPowers(Flyweight flyweight)
    {
        this.flyweight = flyweight;
    }

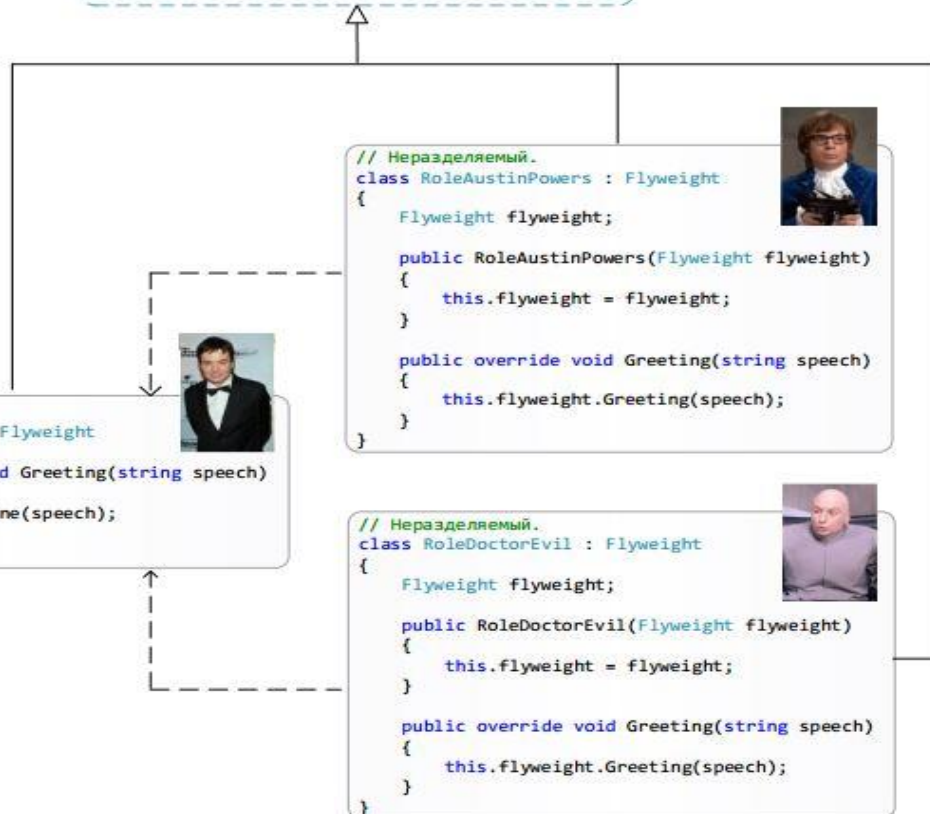

    public override void Greeting(string speech)
    {
        this.flyweight.Greeting(speech);
    }
}
```



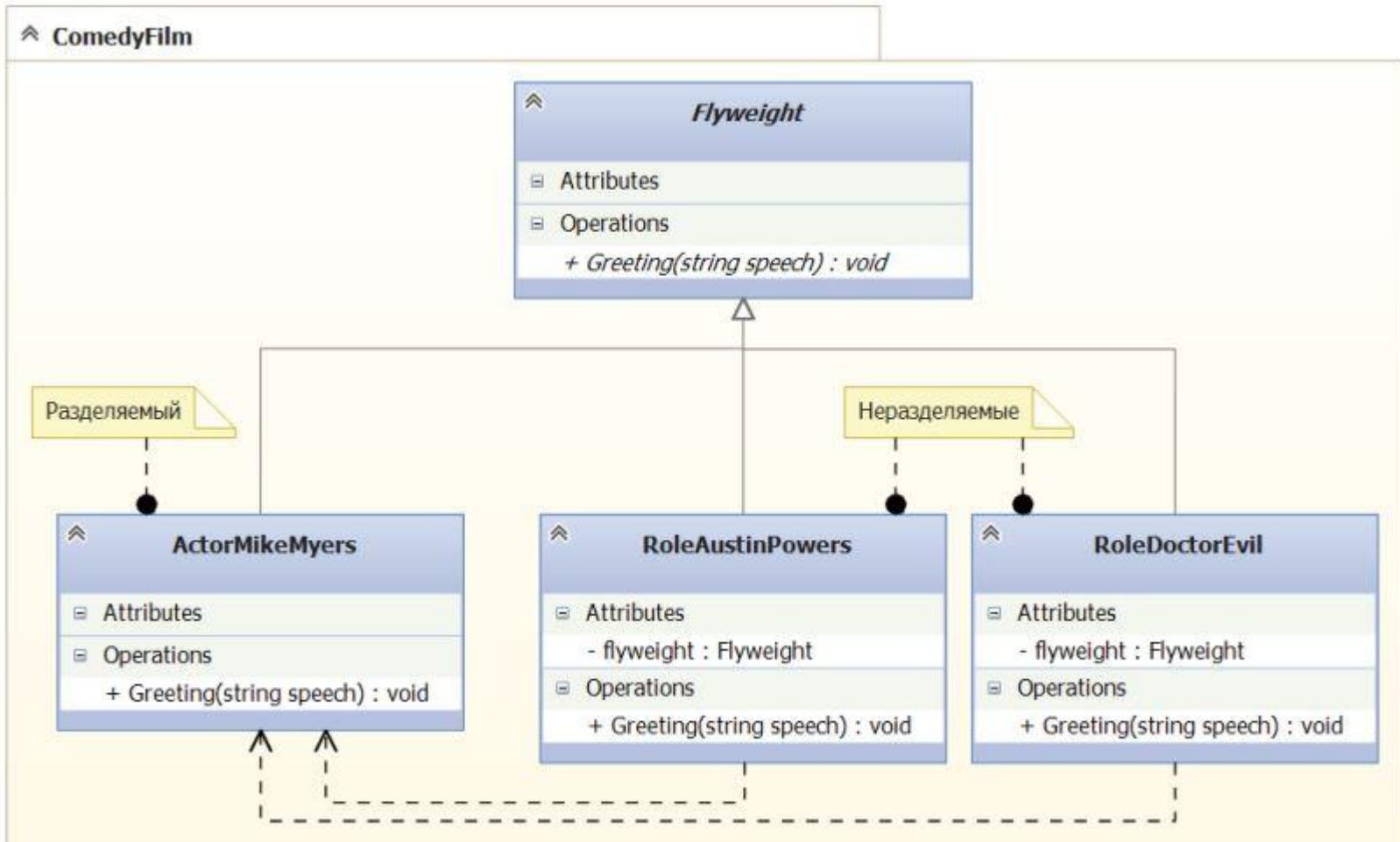
```
// Неразделяемый.
class RoleDoctorEvil : Flyweight
{
    Flyweight flyweight;

    public RoleDoctorEvil(Flyweight flyweight)
    {
        this.flyweight = flyweight;
    }

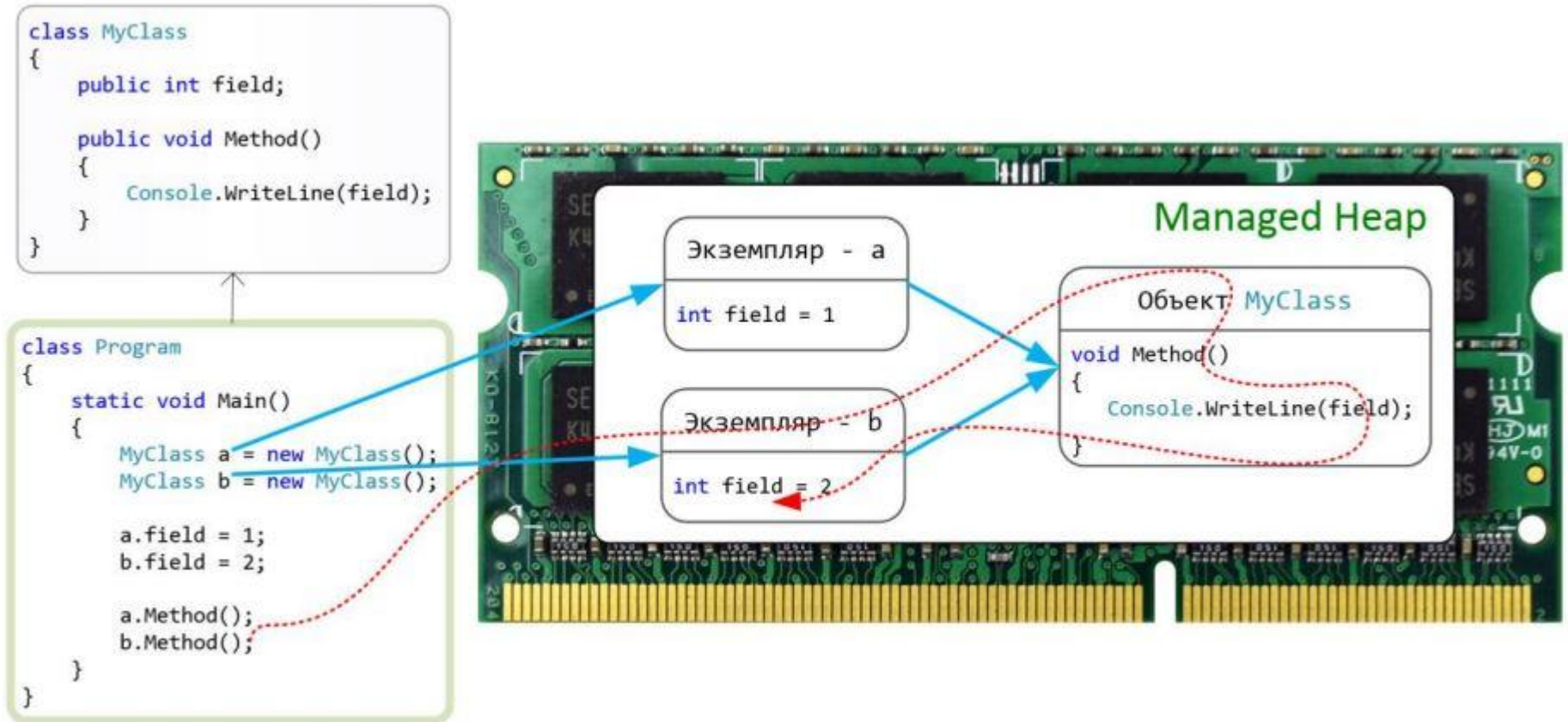
    public override void Greeting(string speech)
    {
        this.flyweight.Greeting(speech);
    }
}
```



# ПРИКЛАД



# ПРИКЛАД



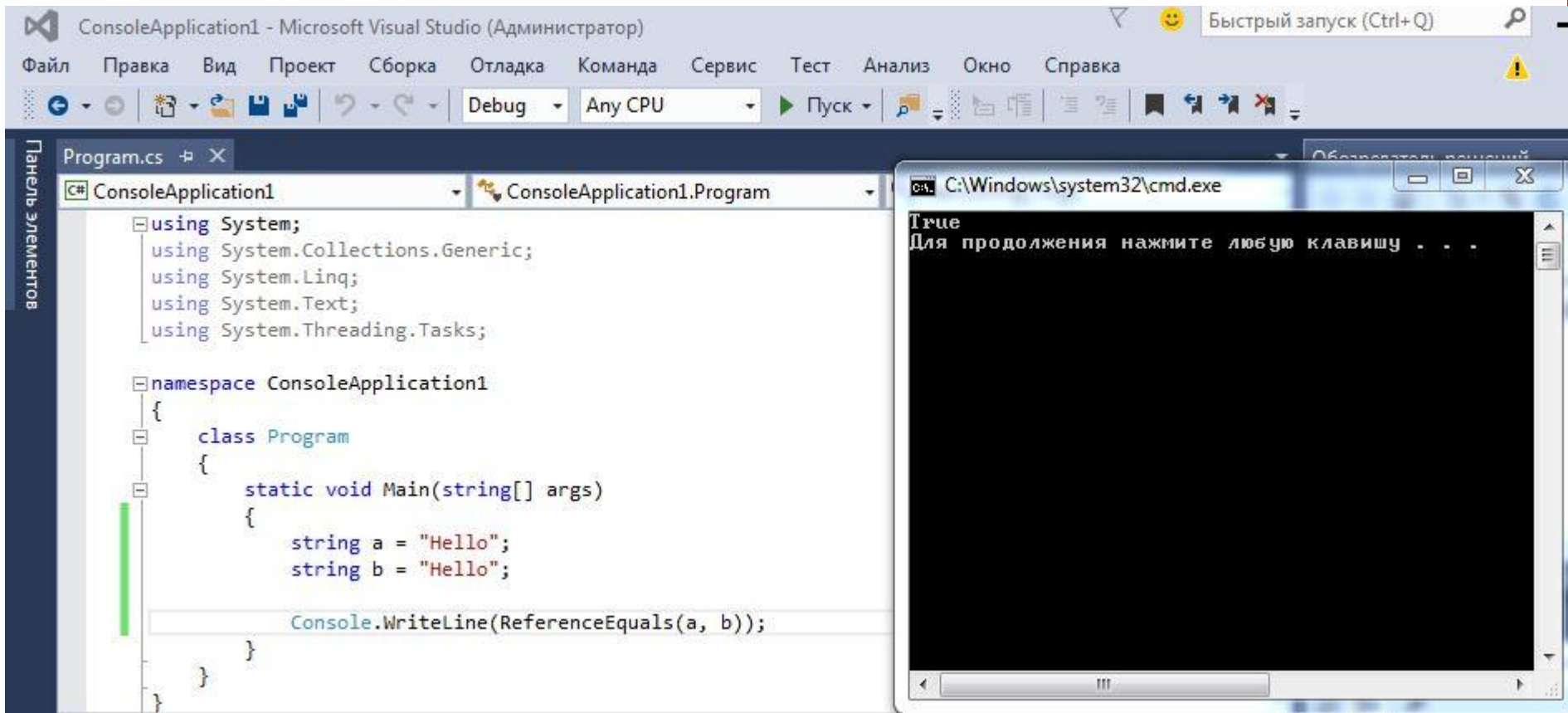
*Об'єкт* – це область динамічної пам'яті, яка містить в собі методи (і статичні поля).

*Екземпляр* – це область динамічної пам'яті, яка містить в собі тільки нестатичні поля.



# ПРИКЛАД

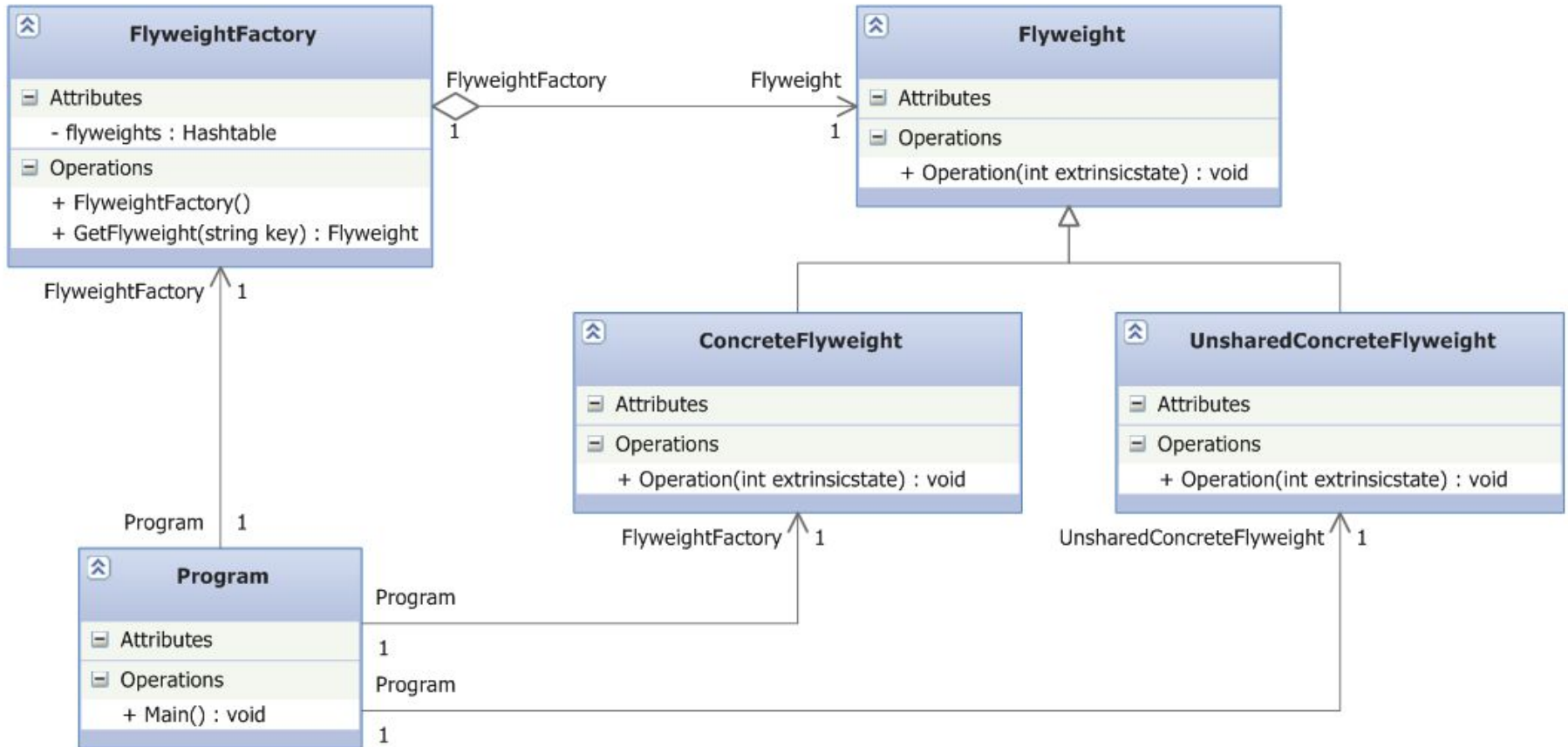
## Пул інтернування рядків



# ПРИЗНАЧЕННЯ

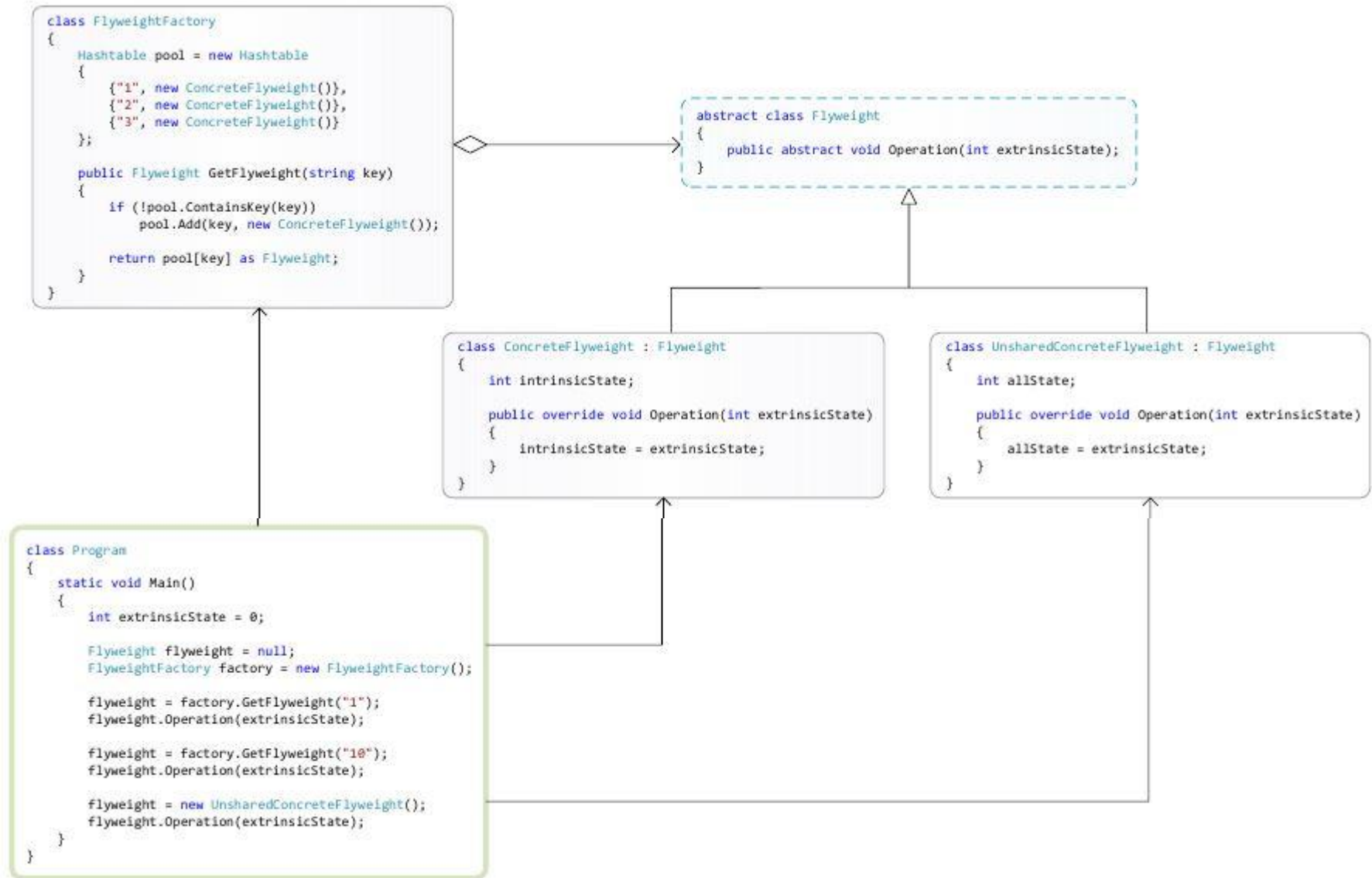
Організовує роботу з розподіленими об'єктами

# СТРУКТУРА ПАТЕРНА НА МОБИ UML





# СТРУКТУРА ПАТЕРНА НА МОБИ C#



# УЧАСНИКИ

❑ **Flyweight** - Пристосуванець:

Надає інтерфейс, за допомогою якого розподілені об'єкти (пристосуванці) можуть підключати зовнішній стан і впливати на нього.

❑ **Concrete Flyweight** - розподілений конкретний пристосуванець:

Клас розподіленого об'єкта. Реалізує інтерфейс класу Flyweight і додає при необхідності внутрішній стан.

❑ **Unshared Concrete Flyweight** – Нерозподілений конкретний пристосуванець:

Клас нерозподіленого об'єкта. Реалізує інтерфейс класу Flyweight і додає при необхідності зовнішній стан.

❑ **Flyweight Factory** - Фабрика пристосуванців:

Створює розподілені і нерозподілені об'єкти. Коли клієнт запитує розділений об'єкт, фабрика шукає цей об'єкт в «пулі пристосуванців» і якщо знаходить, то повертає посилання на нього, інакше створює новий об'єкт, зберігає його в «пулі пристосуванців» і повертає посилання на створений об'єкт. Нерозподілені об'єкти кожного разу створюються заново.

❑ **Client** - Клієнт:

Працює з розподіленими і нерозподіленими об'єктами. Формує і може зберігати зовнішнє стан розподілених об'єктів.

**ДЯКУЮ ЗА УВАГУ!**