

# BRIDGE

Доклад выполнен Екатериной Мавчун  
(245 группа, 23.09.11)

ПАТТЕРН BRIDGE

РАЗДЕЛЯЕТ АБСТРАКЦИЮ  
И РЕАЛИЗАЦИЮ НА ДВЕ  
ОТДЕЛЬНЫЕ ИЕРАРХИИ  
КЛАССОВ ТАК, ЧТО ИХ  
МОЖНО ИЗМЕНЯТЬ  
НЕЗАВИСИМО ДРУГ ОТ  
ДРУГА



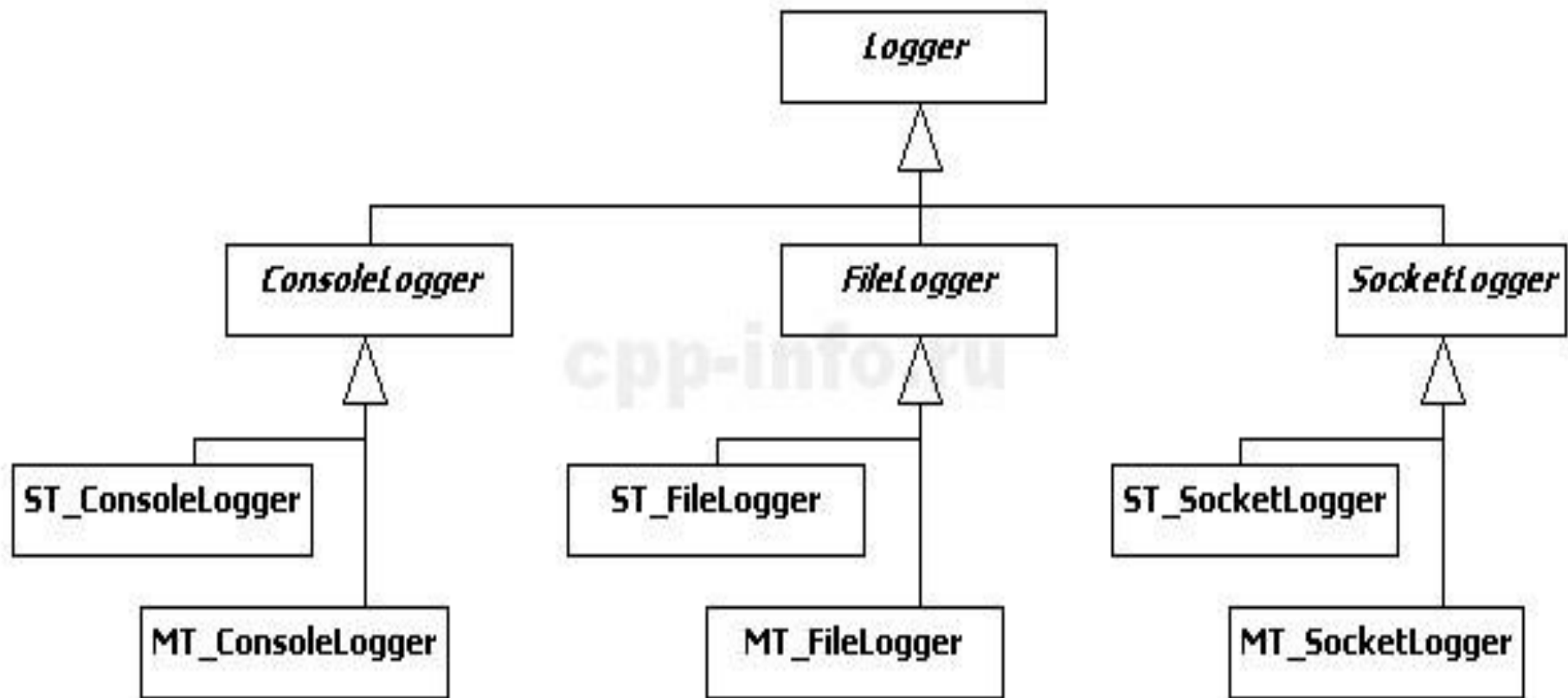
# Пример

Логгер – система протоколирования сообщений, позволяющая фиксировать ошибки, отладочную и другую информацию в процессе выполнения программы.

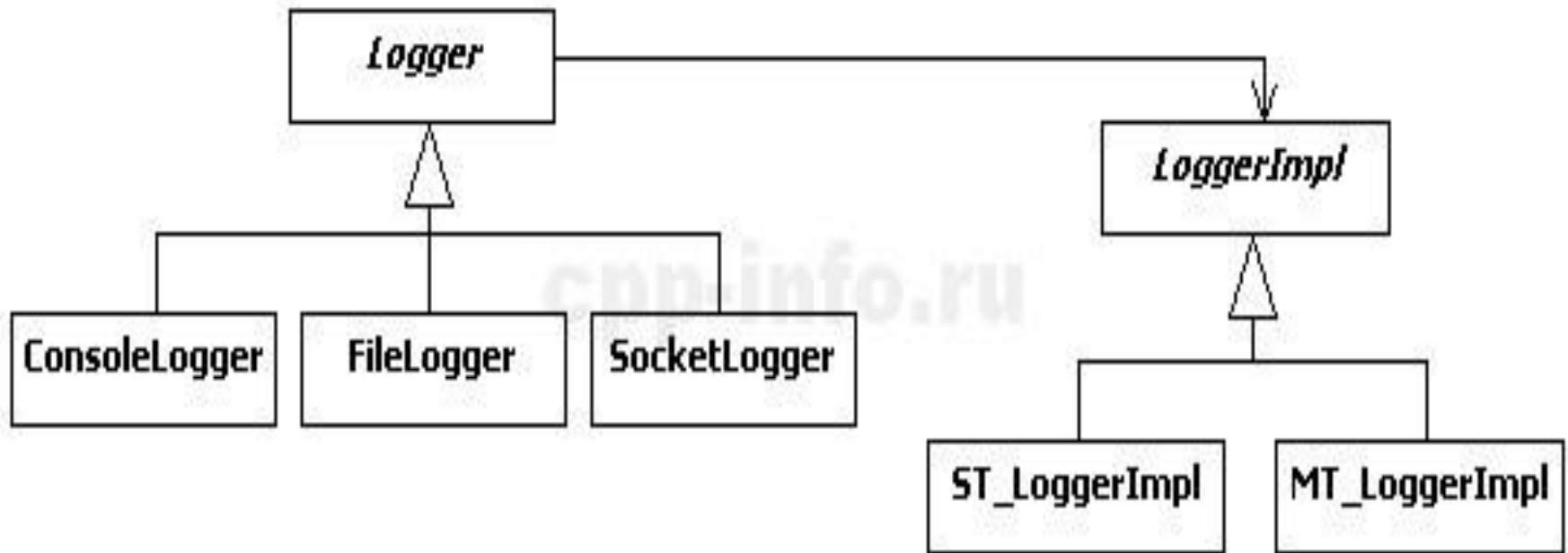
Логгер может использоваться в одном из трёх режимов:

- выводить сообщения на экран
- выводить сообщения в файл
- отсылать их на удалённый компьютер

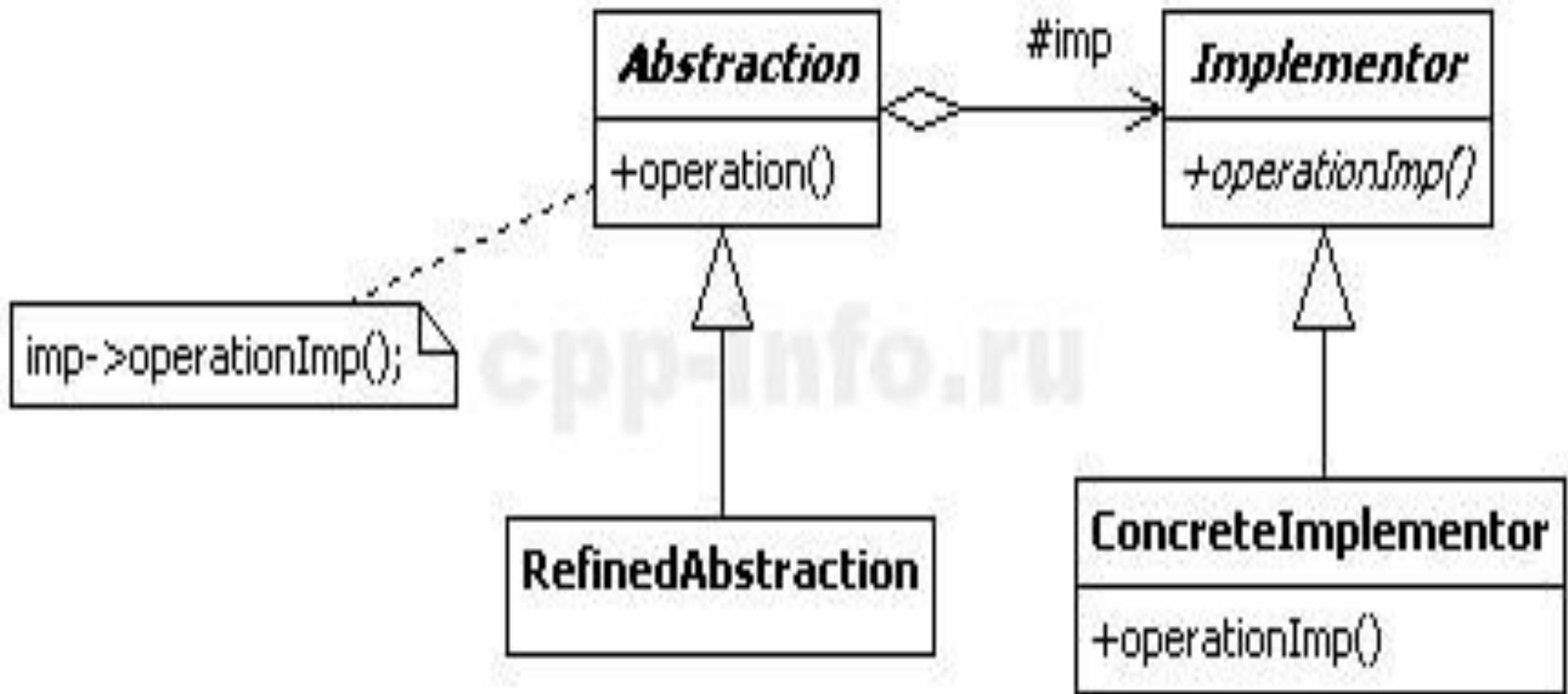
# ЛОГГЕРА БЕЗ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ПАТТЕРНА BRIDGE



# ТО ЖЕ САМОЕ, НО С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ПАТТЕРНА BRIDGE



# UML-диаграмма классов паттерна Bridge



# ПРЕИМУЩЕСТВА

# ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ПАТТЕРНА

## BRIDGE:

- Проще расширять систему новыми типами за счет сокращения общего числа родственных подклассов.
- Возможность динамического изменения реализации в процессе выполнения программы.
- Паттерн Bridge полностью скрывает реализацию от клиента. В случае модификации реализации пользовательский код не требует перекомпиляции.