

Если вы видите что-то необычное, просто сообщите мне.

Стратегия (Strategy)

Паттерн Strategy относится к поведенческим паттернам уровня объекта.

Паттерн Strategy определяет набор алгоритмов схожих по роду деятельности, инкапсулирует их в отдельный класс и делает их подменяемыми. Паттерн Strategy позволяет подменять алгоритмы без участия клиентов, которые используют эти алгоритмы.

Требуется для реализации:

1. Класс Context, представляющий собой контекст выполнения той или иной стратегии;
2. Абстрактный класс Strategy, определяющий интерфейс различных стратегий;
3. Класс ConcreteStrategyA, реализует одну из стратегий представляющую собой алгоритмы, направленные на достижение определенной цели;
4. Класс ConcreteStrategyB, реализует одно из стратегий представляющую собой алгоритмы, направленные на достижение определенной цели.

[!] В описании паттерна применяются общие понятия, такие как Класс, Объект, Абстрактный класс. Применимо к языку Go, это Пользовательский Тип, Значение этого Типа и Интерфейс. Также в языке Go за место общепринятого наследования используется агрегирование и встраивание.

```
//strategy.go
// Package strategy is an example of the Strategy Pattern.
package strategy

// StrategySort provides an interface for sort algorithms.
type StrategySort interface {
    Sort([]int)
}

// BubbleSort implements bubble sort algorithm.
```

```

type BubbleSort struct {
}

// Sort sorts data.
func (s *BubbleSort) Sort(a []int) {
    size := len(a)
    if size < 2 {
        return
    }
    for i := 0; i < size; i++ {
        for j := size - 1; j >= i+1; j-- {
            if a[j] < a[j-1] {
                a[j], a[j-1] = a[j-1], a[j]
            }
        }
    }
}

// InsertionSort implements insertion sort algorithm.
type InsertionSort struct {
}

// Sort sorts data.
func (s *InsertionSort) Sort(a []int) {
    size := len(a)
    if size < 2 {
        return
    }
    for i := 1; i < size; i++ {
        var j int
        var buff = a[i]
        for j = i - 1; j >= 0; j-- {
            if a[j] < buff {
                break
            }
            a[j+1] = a[j]
        }
        a[j+1] = buff
    }
}

```

```

// Context provides a context for execution of a strategy.
type Context struct {
    strategy StrategySort
}

// Algorithm replaces strategies.
func (c *Context) Algorithm(a StrategySort) {
    c.strategy = a
}

// Sort sorts data according to the chosen strategy.
func (c *Context) Sort(s []int) {
    c.strategy.Sort(s)
}

```

```

//strategy_test.go
package strategy

import (
    "strconv"
    "testing"
)

func TestStrategy(t *testing.T) {

    data1 := []int{8, 2, 6, 7, 1, 3, 9, 5, 4}
    data2 := []int{8, 2, 6, 7, 1, 3, 9, 5, 4}

    ctx := new(Context)

    ctx.Algorithm(&BubbleSort{})

    ctx.Sort(data1)

    ctx.Algorithm(&InsertionSort{})

    ctx.Sort(data2)

    expect := "1,2,3,4,5,6,7,8,9,"

```

```
var result1 string
for _, val := range data1 {
    result1 += strconv.Itoa(val) + ","
}

if result1 != expect {
    t.Errorf("Expect result1 to equal %s, but %s.\n", expect, result1)
}

var result2 string
for _, val := range data2 {
    result2 += strconv.Itoa(val) + ","
}

if result2 != expect {
    t.Errorf("Expect result2 to equal %s, but %s.\n", expect, result2)
}
}
```

Revision #1

Created 3 July 2022 10:17:54 by gasick

Updated 3 July 2022 10:19:37 by gasick