

1) Os padrões de projeto estruturais objetiva solucionar os problemas mais comuns na arquitetura de software. São ligados a parte, já dita no nome, estrutural da fonte. Se até as relações de superclasses e subclasses, utilizando bastante herança.

2) Adapter

a) Possibilitar a interação de duas interfaces, que, sem seria impossível do jeito que ambas estão.

b) Usado no ListView, para Android.

Bridge

a) Tal como o Adapter, ele faz a ligação entre duas interfaces; a diferença é que no Bridge você faz as interfaces se comunicarem logo na criação.

b) Usado em TV's, rádios ou afins.

Façade

a) Objetiva criar uma "fachada" para algo complexo, tornando mais simples de ser usado pelo cliente (o cliente ainda pode acessar o sistema complexo)

b) Usado em jogos, por exemplo ao selecionar uma build predeterminada, como "mago", viria internamente os itens, ou o que quer que seja para se tornar um mago.