1. Padrões de criação: são padrões que lidam com a criação de objetos, visando garantir a flexibilidade e reutilização do código. Alguns exemplos de padrões de criação são: Factory Method, Builder e Singleton.
2. Padrões de estrutura: são padrões que lidam com a organização de objetos em estruturas maiores, buscando simplificar a comunicação entre objetos e reduzir o acoplamento entre eles. Alguns exemplos de padrões de estrutura são: Adapter, Facade e Composite.
3. Padrões de comportamento: são padrões que lidam com a comunicação entre objetos, buscando definir o comportamento esperado em situações específicas. Alguns exemplos de padrões de comportamento são: Observer, Command e Strategy.