

## Советы читателю

Книга состоит из двух частей. В главах 1 и 2 рассказывается, что такое паттерны проектирования и как с их помощью можно разрабатывать объектно-ориентированные программы. Практическое применение паттернов проектирования демонстрируется на примерах. Главы 3, 4 и 5 – это каталог паттернов проектирования.

Каталог занимает большую часть книги. Три главы отражают деление паттернов на категории: порождающие паттерны, структурные паттерны и паттерны поведения. Каталогом можно пользоваться по-разному: читать его с начала и до конца или переходить от одного паттерна к другому. Удачен и другой путь: тщательно изучить любую главу, чтобы понять, чем отличаются тесно связанные между собой паттерны.

Ссылки между паттернами дают возможность сориентироваться в каталоге. Это также позволит уяснить, как различные паттерны связаны друг с другом, как их можно сочетать между собой и какие паттерны могут хорошо работать совместно. На рис. 1.1 связи между паттернами изображены графически.

Можно читать каталог, ориентируясь на конкретную задачу. В разделе 1.6 вы найдете описание некоторых типичных задач, возникающих при проектировании повторно используемых объектно-ориентированных программ. После этого переходите к изучению паттернов, предназначенных для решения интересующей вас задачи. Некоторые предпочитают сначала ознакомиться со всем каталогом, а потом применить те или иные паттерны.

Если ваш опыт объектно-ориентированного проектирования невелик, начинайте изучать самые простые и распространенные паттерны:

- ☐ абстрактная фабрика;
- ☐ адаптер;
- ☐ компоновщик;
- ☐ декоратор;
- ☐ фабричный метод;
- ☐ наблюдатель;
- ☐ стратегия;
- ☐ шаблонный метод.

Трудно найти объектно-ориентированную систему, в которой не используются хотя бы некоторые из указанных паттернов, а уж в больших системах встречаются чуть ли не все. Разобравшись с этим подмножеством, вы получите представление как о некоторых определенных паттернах, так и об объектно-ориентированном проектировании в целом.