

Паттерны проектирования

UML CLASS DIAGRAMS

Порождающие паттерны

Порождающие паттерны

Порождающие паттерны — это паттерны, которые абстрагируют процесс инстанцирования или, иными словами, процесс порождения классов и объектов. Среди них выделяются следующие:

- **Абстрактная фабрика (Abstract Factory)**
- **Строитель (Builder)**
- **Фабричный метод (Factory Method)**
- **Прототип (Prototype)**
- **Одиночка (Singleton)**

Структурные паттерны

Структурные паттерны - рассматривают, как классы и объекты образуют более крупные структуры - более сложные по характеру классы и объекты. К таким шаблонам относятся:

- **Адаптер (Adapter)**
- **Мост (Bridge)**
- **Компоновщик (Composite)**
- **Декоратор (Decorator)**
- **Фасад (Facade)**
- **Приспособленец (Flyweight)**
- **Заместитель (Proxy)**

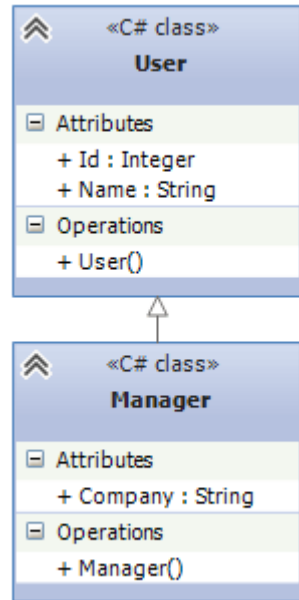
Поведенческие паттерны

Поведенческие паттерны - они определяют алгоритмы и взаимодействие между классами и объектами, то есть их поведение. Среди подобных шаблонов можно выделить следующие:

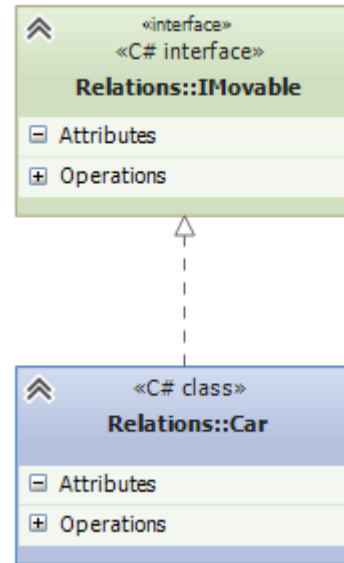
- **Цепочка обязанностей (Chain of responsibility)**
- **Команда (Command)**
- **Интерпретатор (Interpreter)**
- **Итератор (Iterator)**
- **Посредник (Mediator)**
- **Хранитель (Memento)**
- **Наблюдатель (Observer)**
- **Состояние (State)**
- **Стратегия (Strategy)**
- **Шаблонный метод (Template method)**
- **Посетитель (Visitor)**

Отношения между классами и объектами

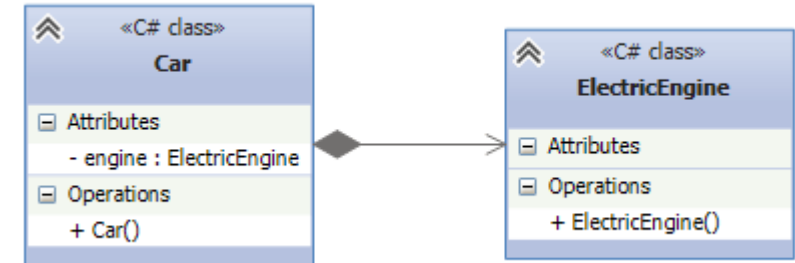
Наследование



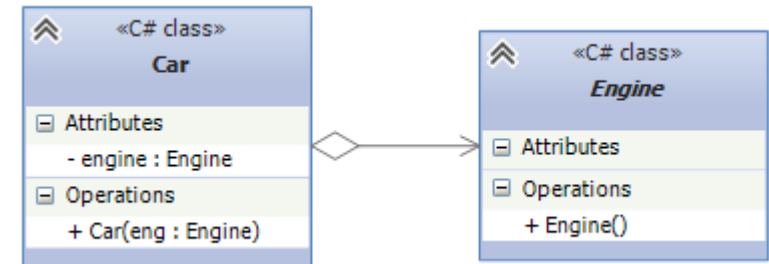
Реализация



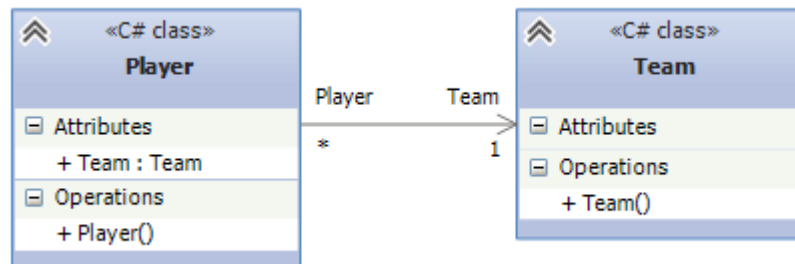
Композиция



Агрегация

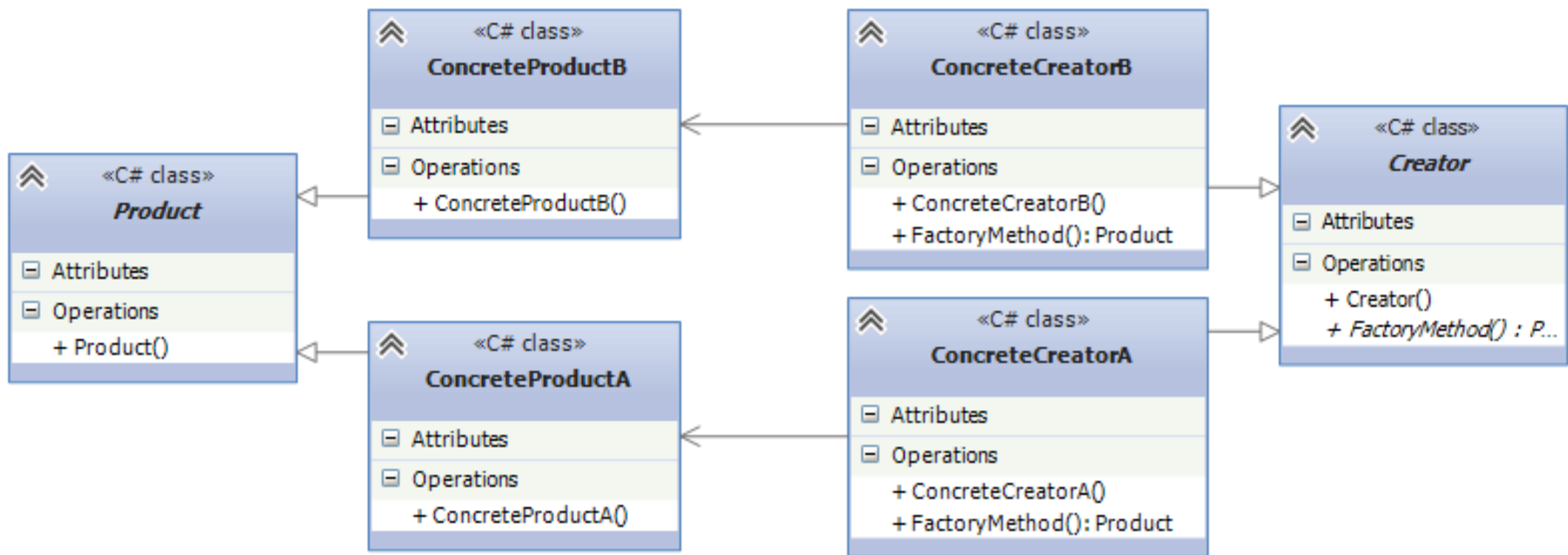


Ассоциация

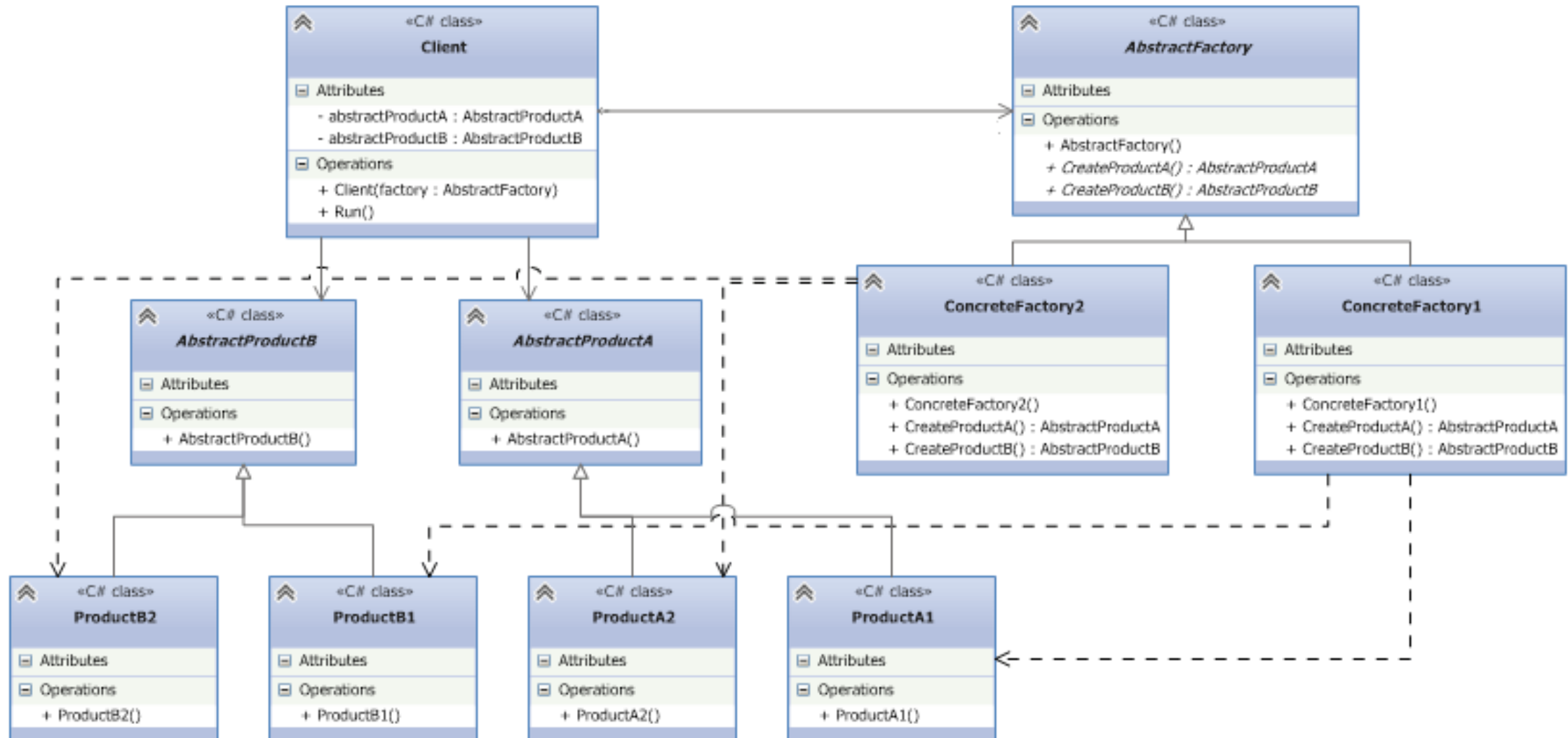


Порождающие паттерны

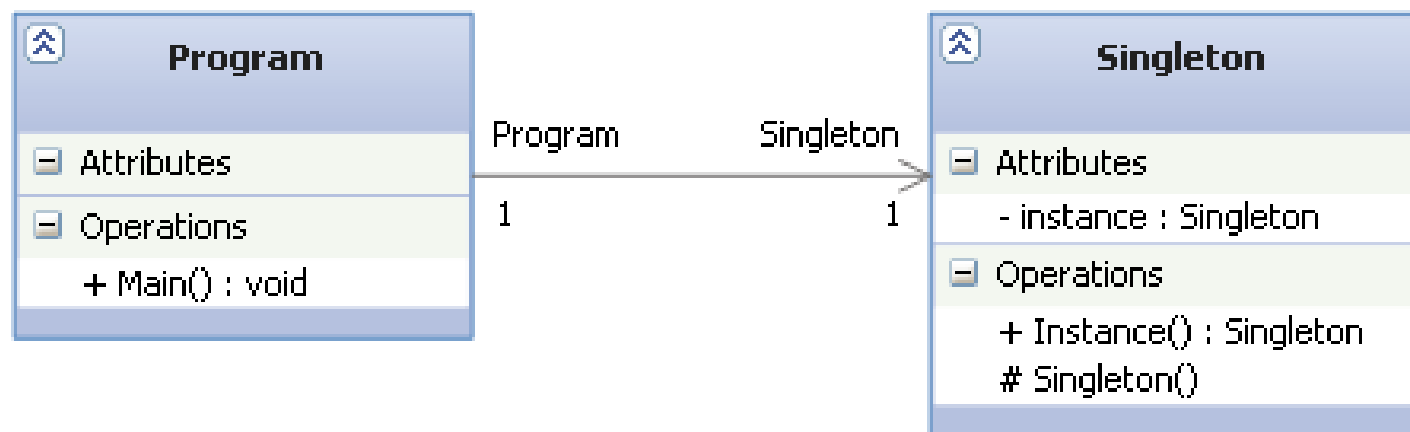
Фабричный метод (Factory Method)



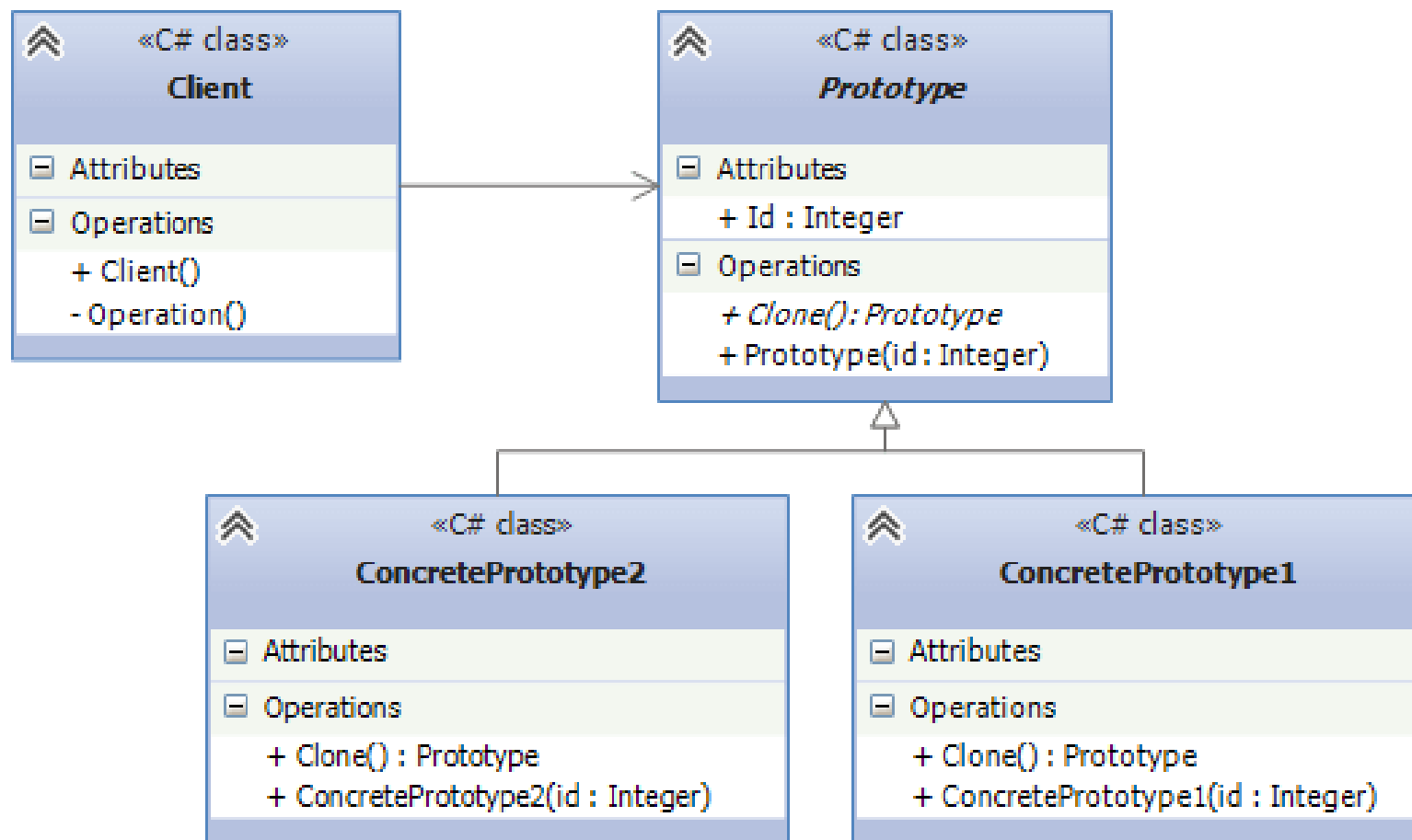
Абстрактная фабрика (Abstract Factory)



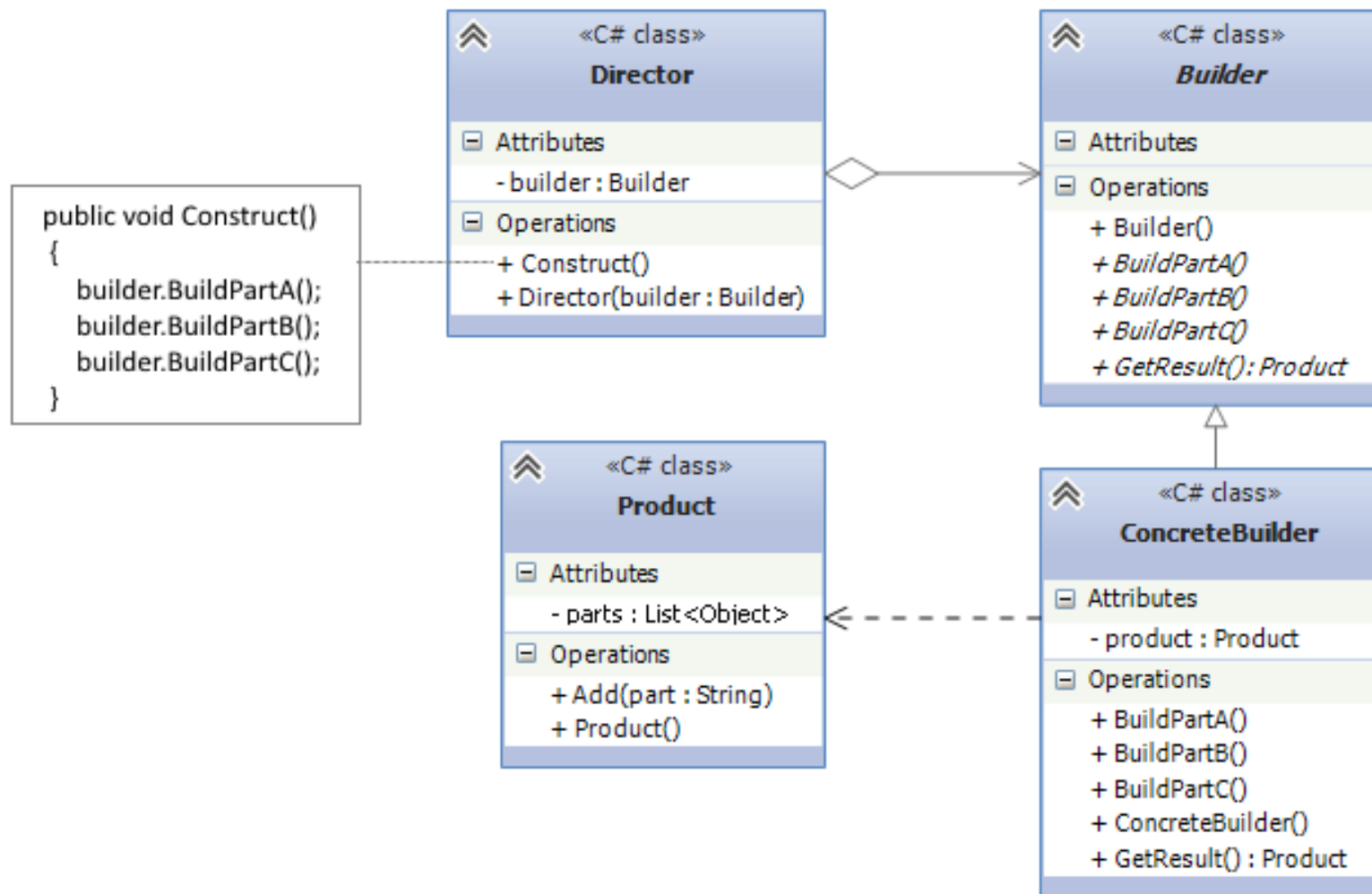
Одиночка (Singleton, Синглтон)



Прототип (Prototype)

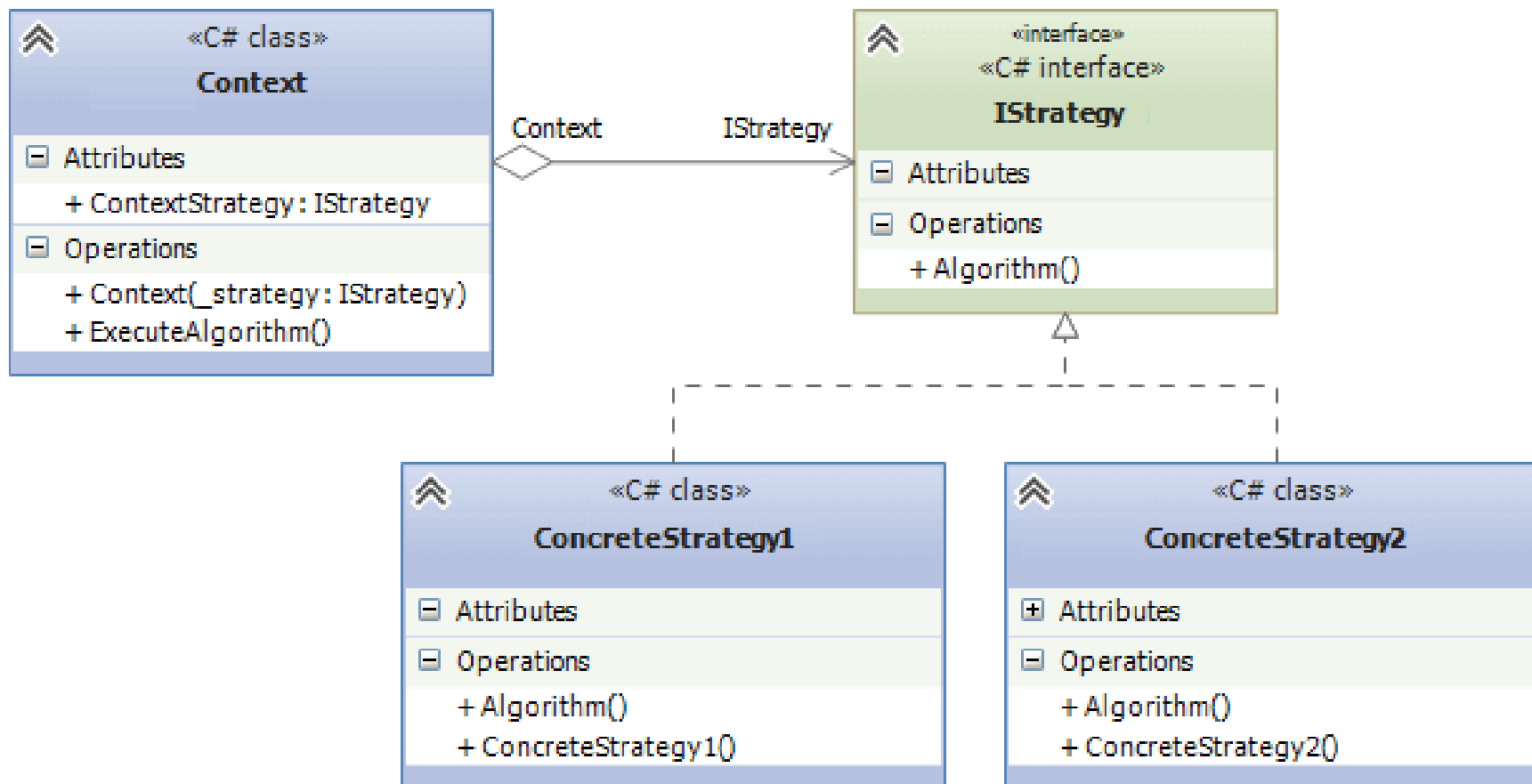


Строитель (Builder)

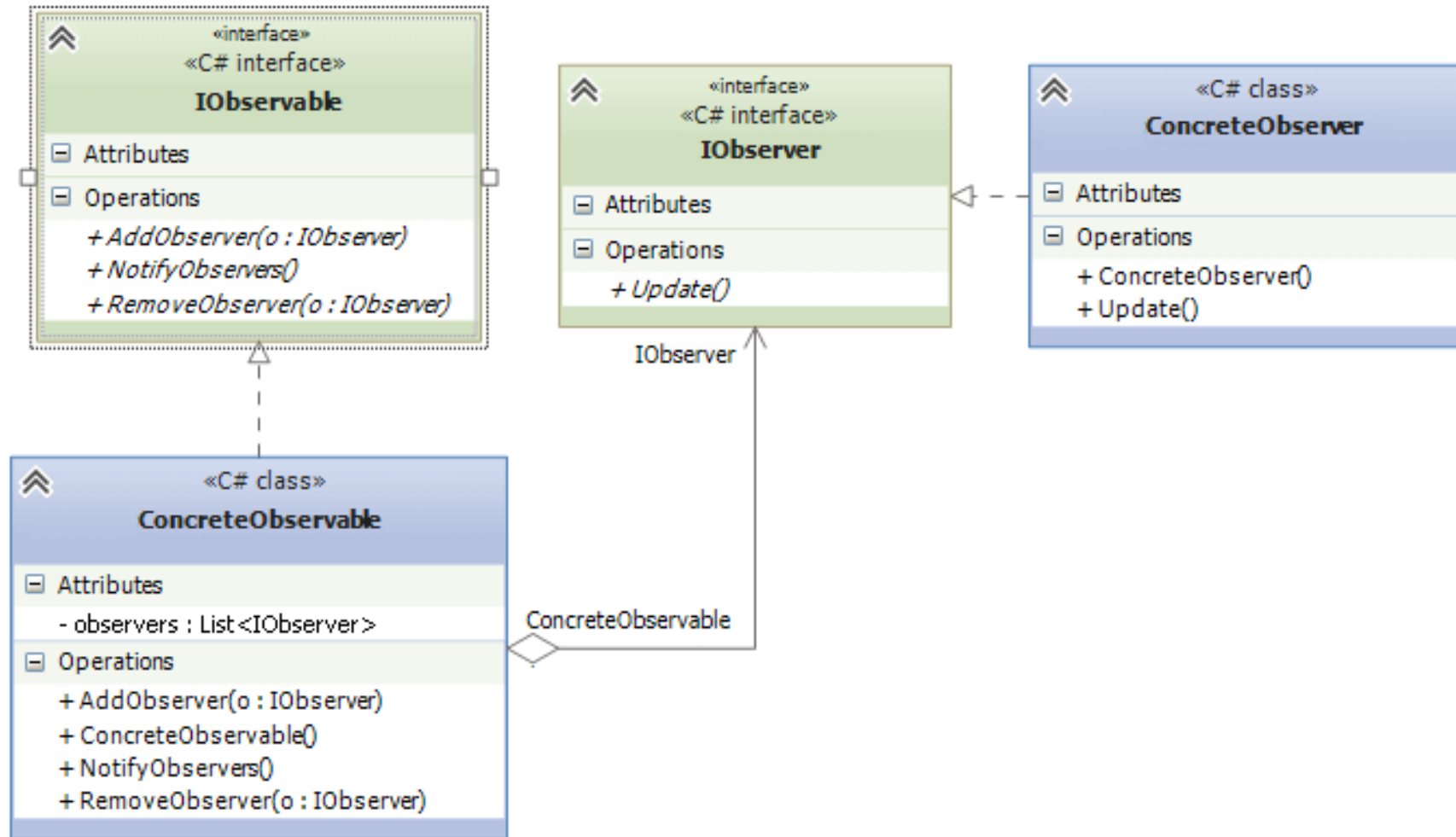


Паттерны поведения

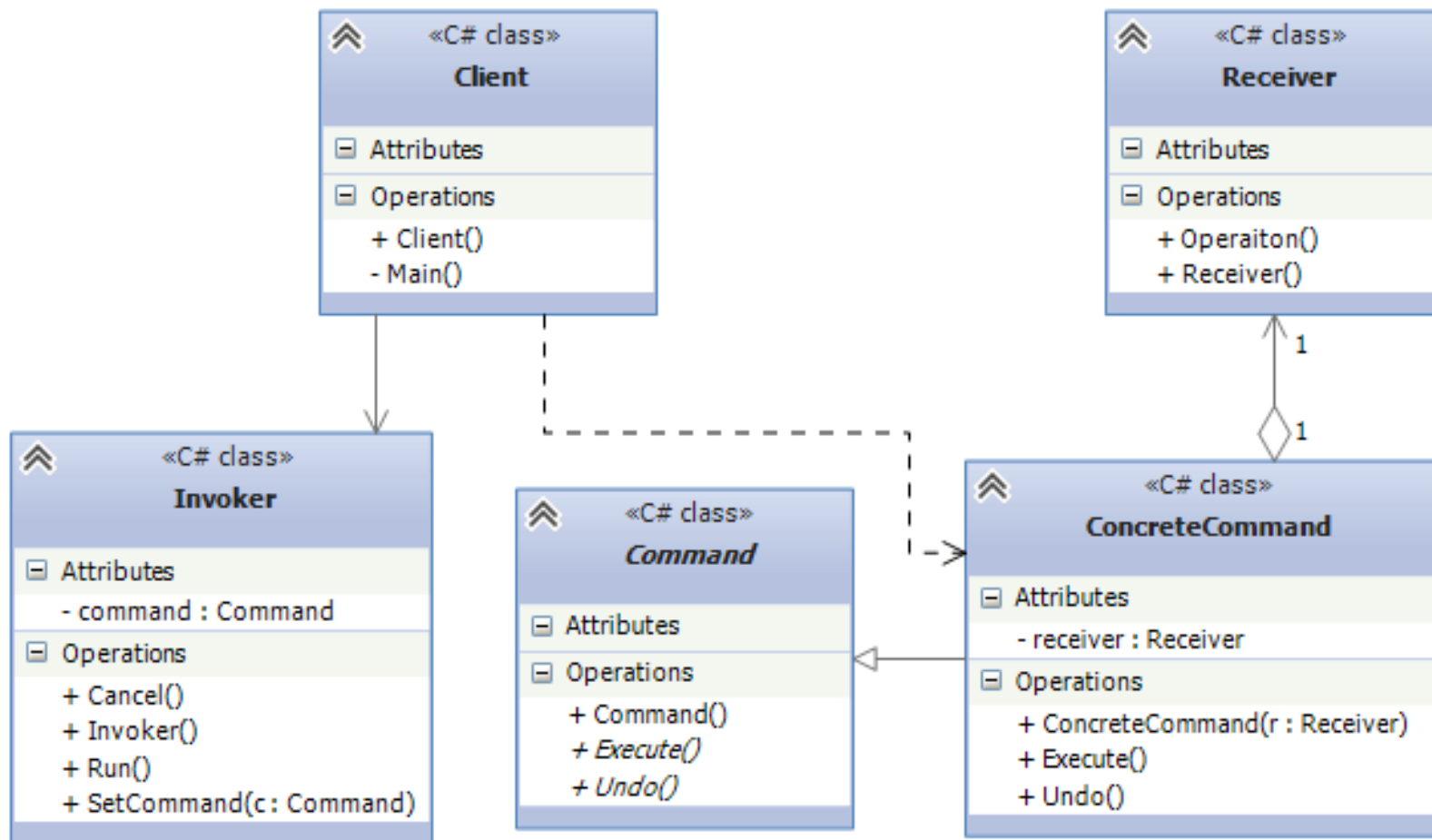
Стратегия (Strategy)



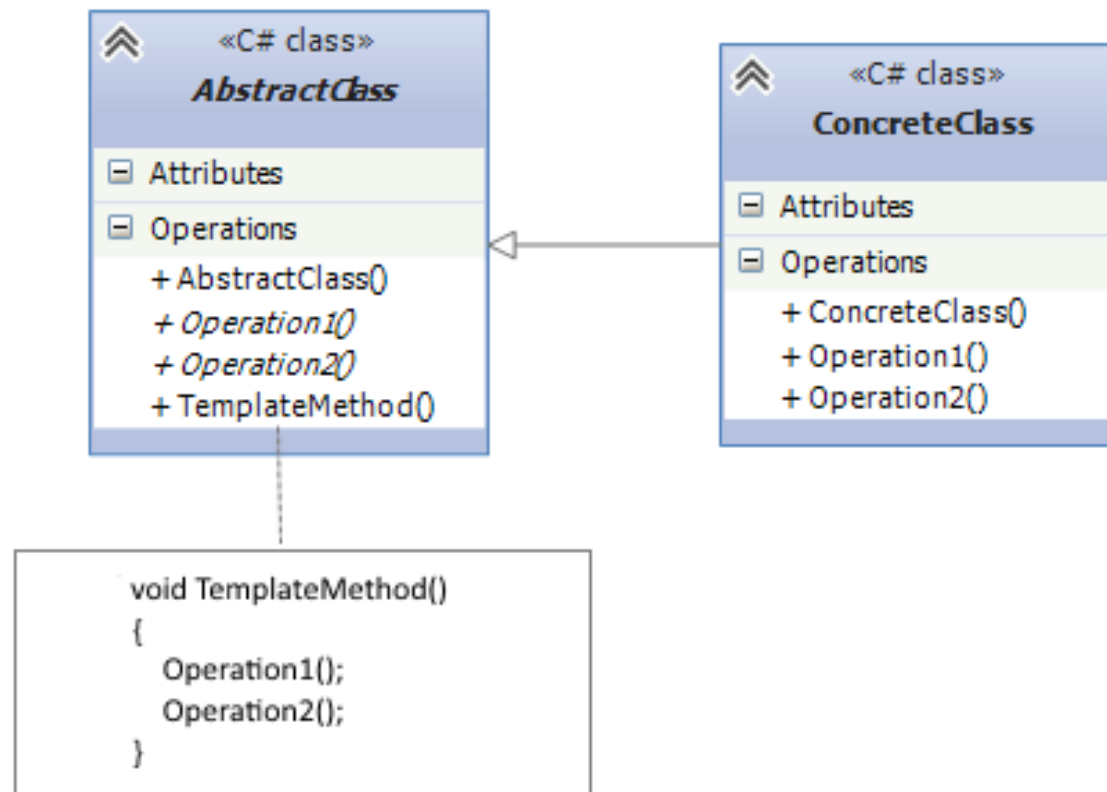
Наблюдатель (Observer)



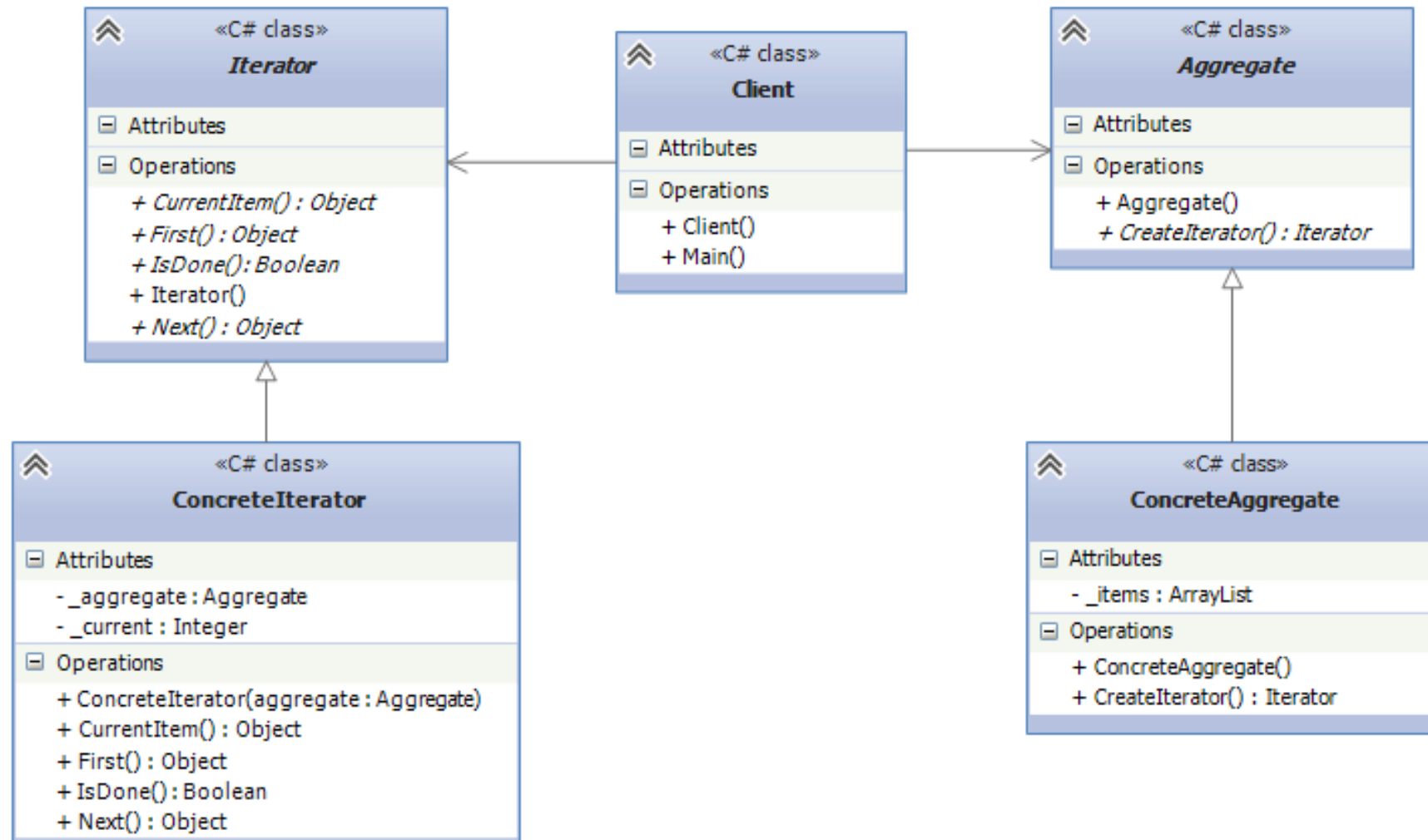
Команда (Command)



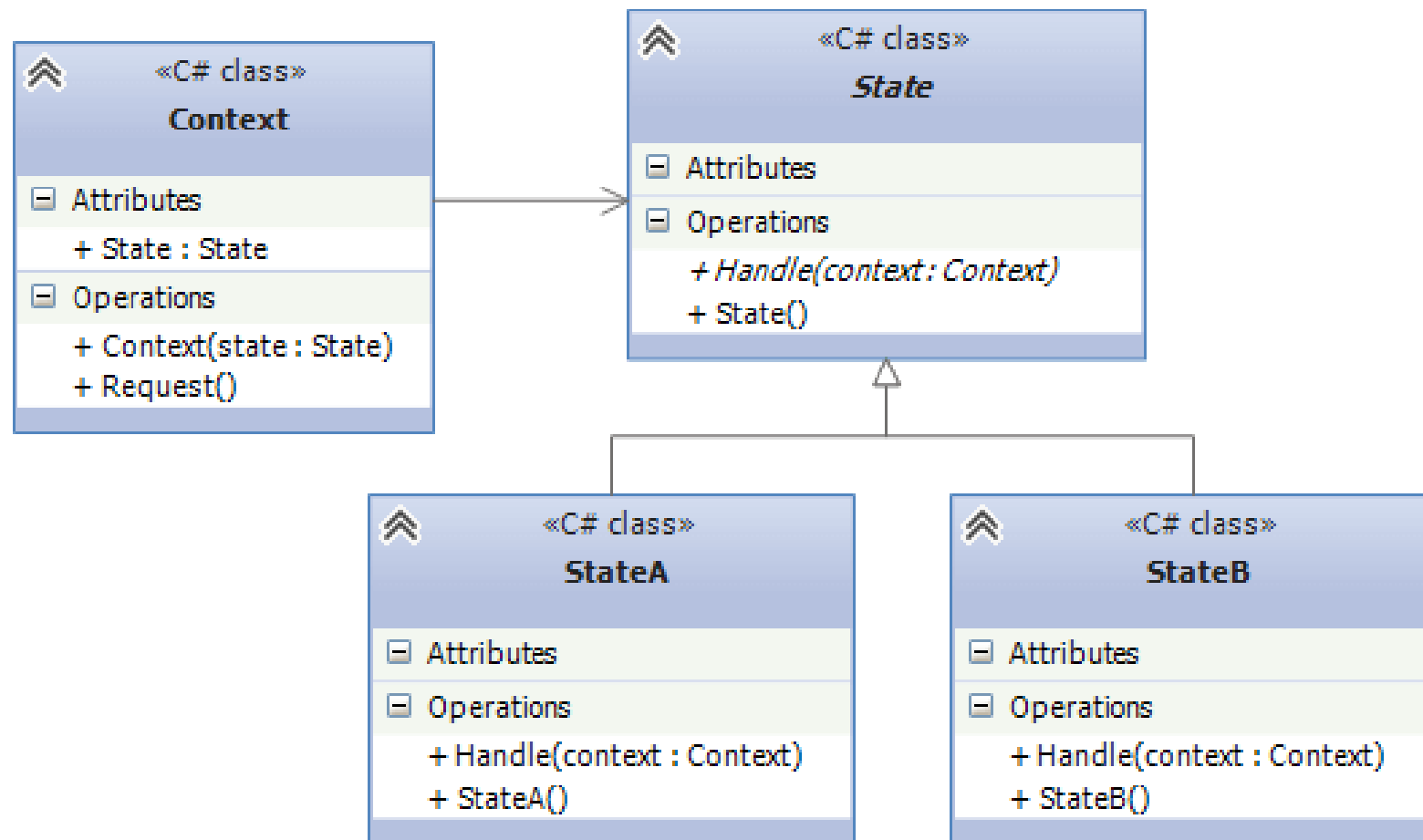
Шаблонный метод (Template Method)



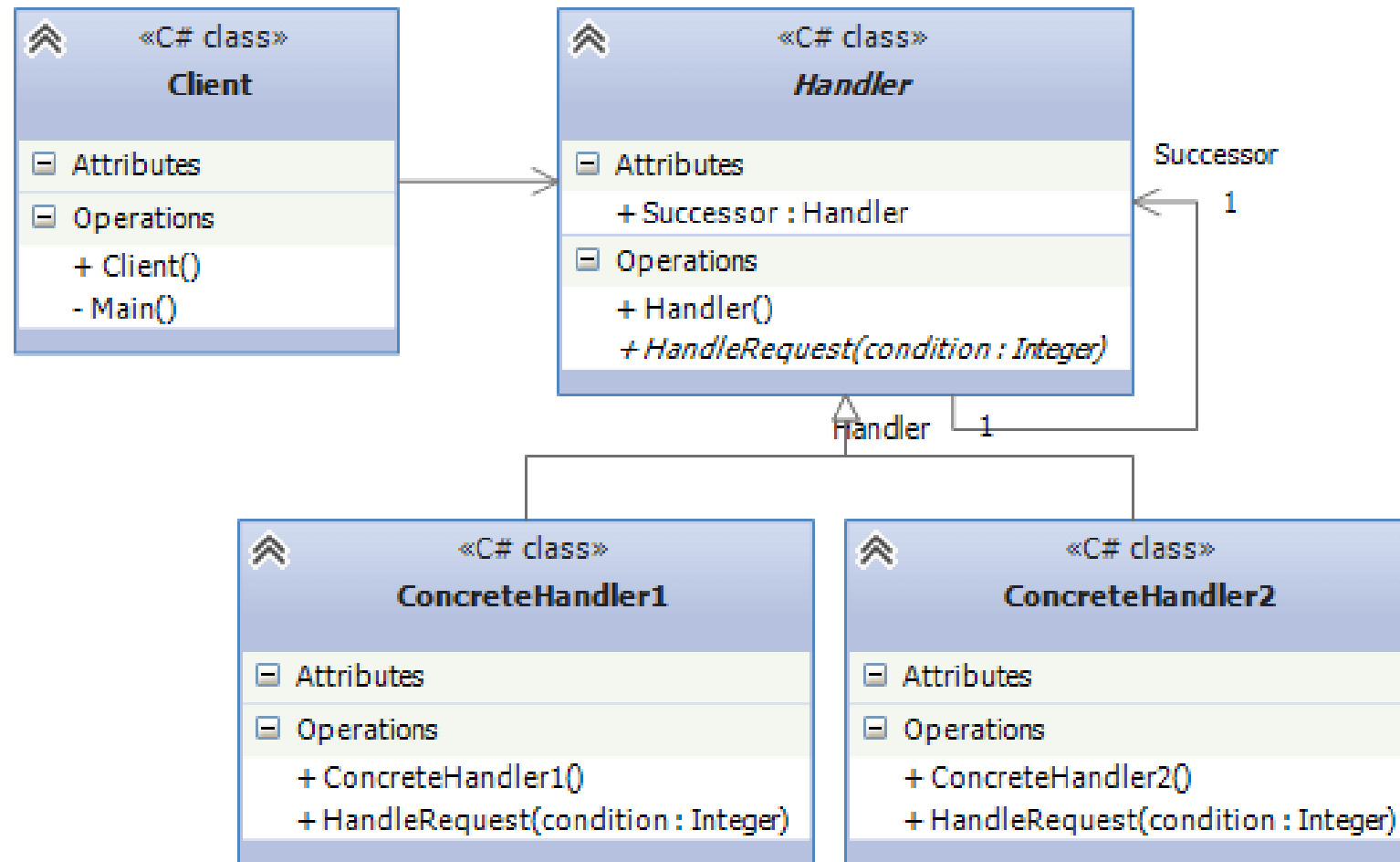
Итератор (Iterator)



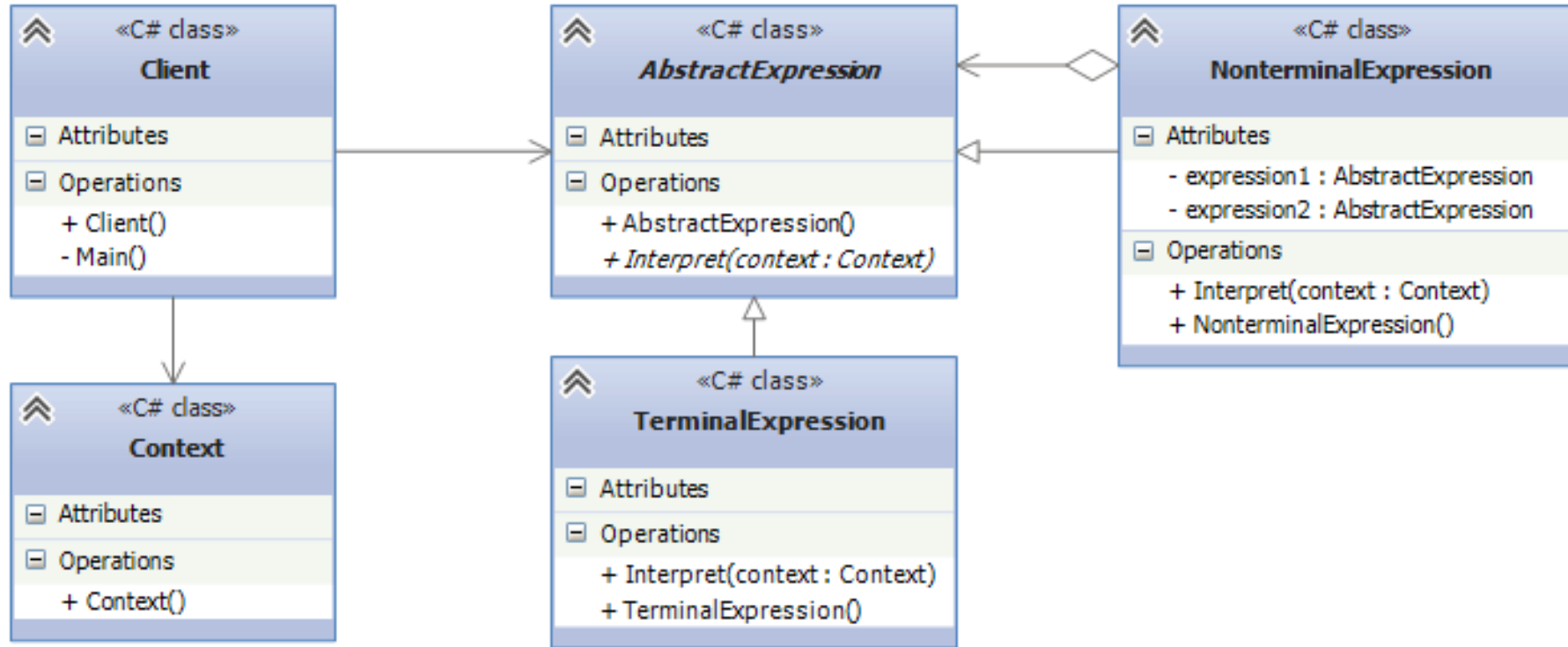
Состояние (State)



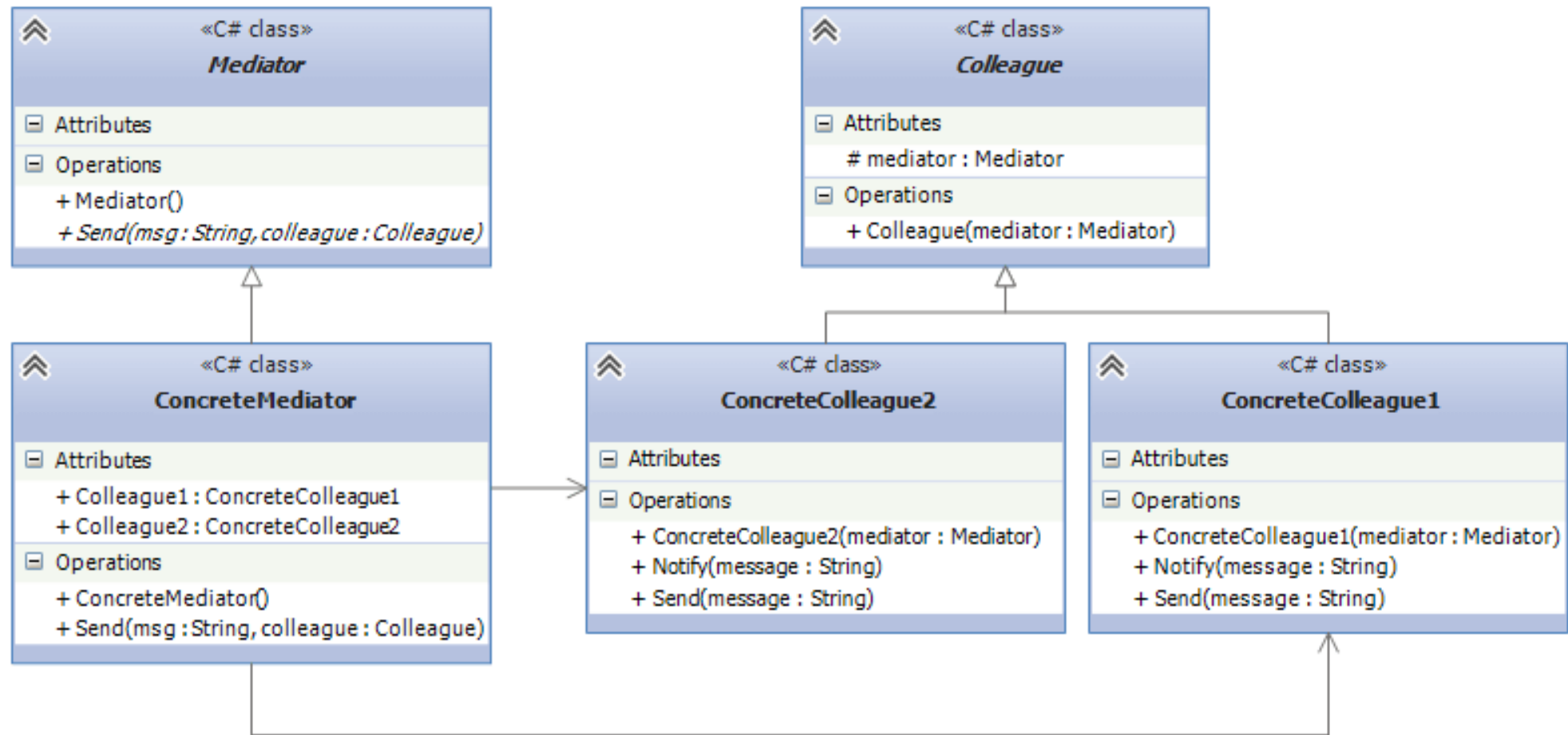
Цепочка Обязанностей (Chain of responsibility)



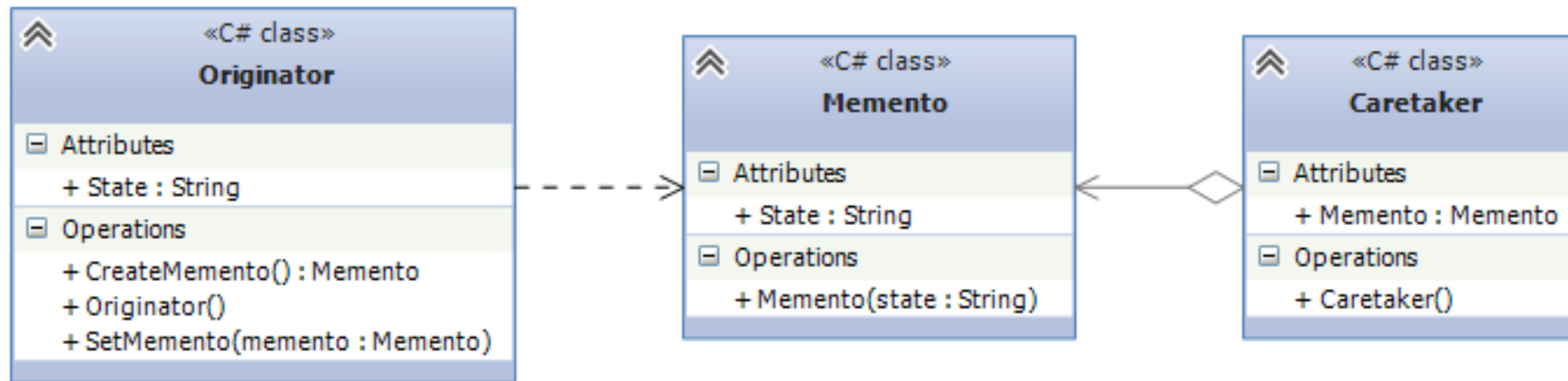
Интерпретатор (Interpreter)



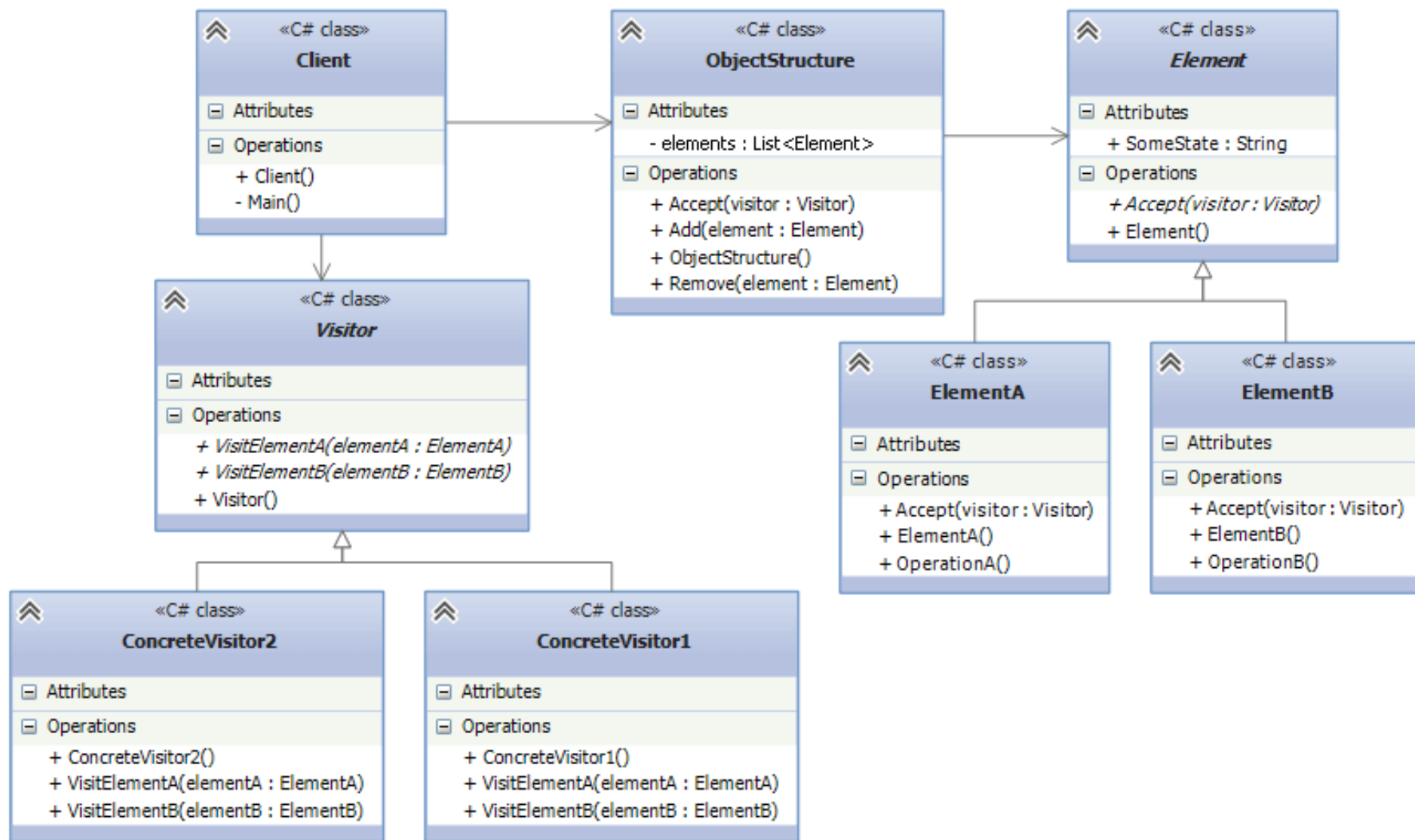
Посредник (Mediator)



Хранитель (Memento)

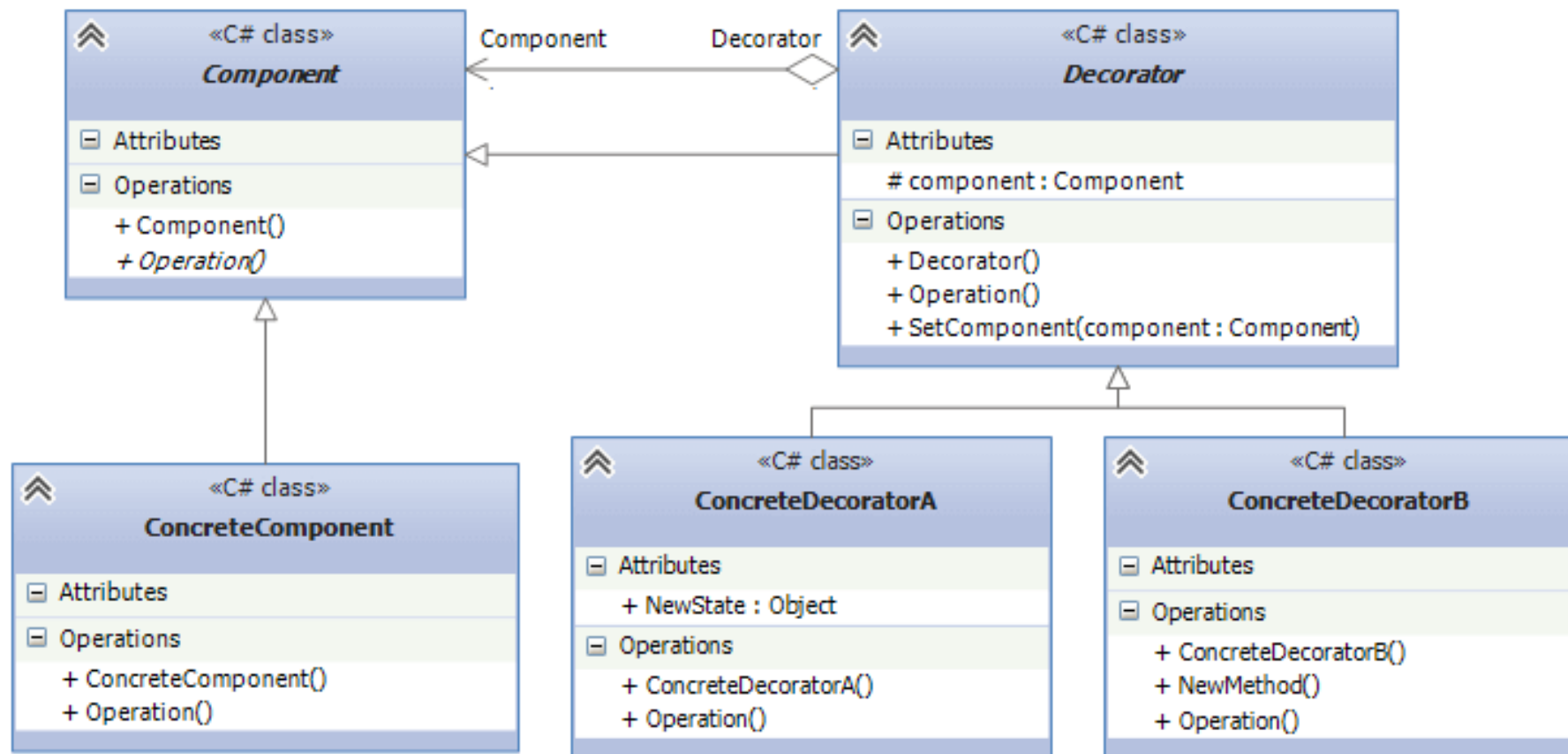


Посетитель (Visitor)

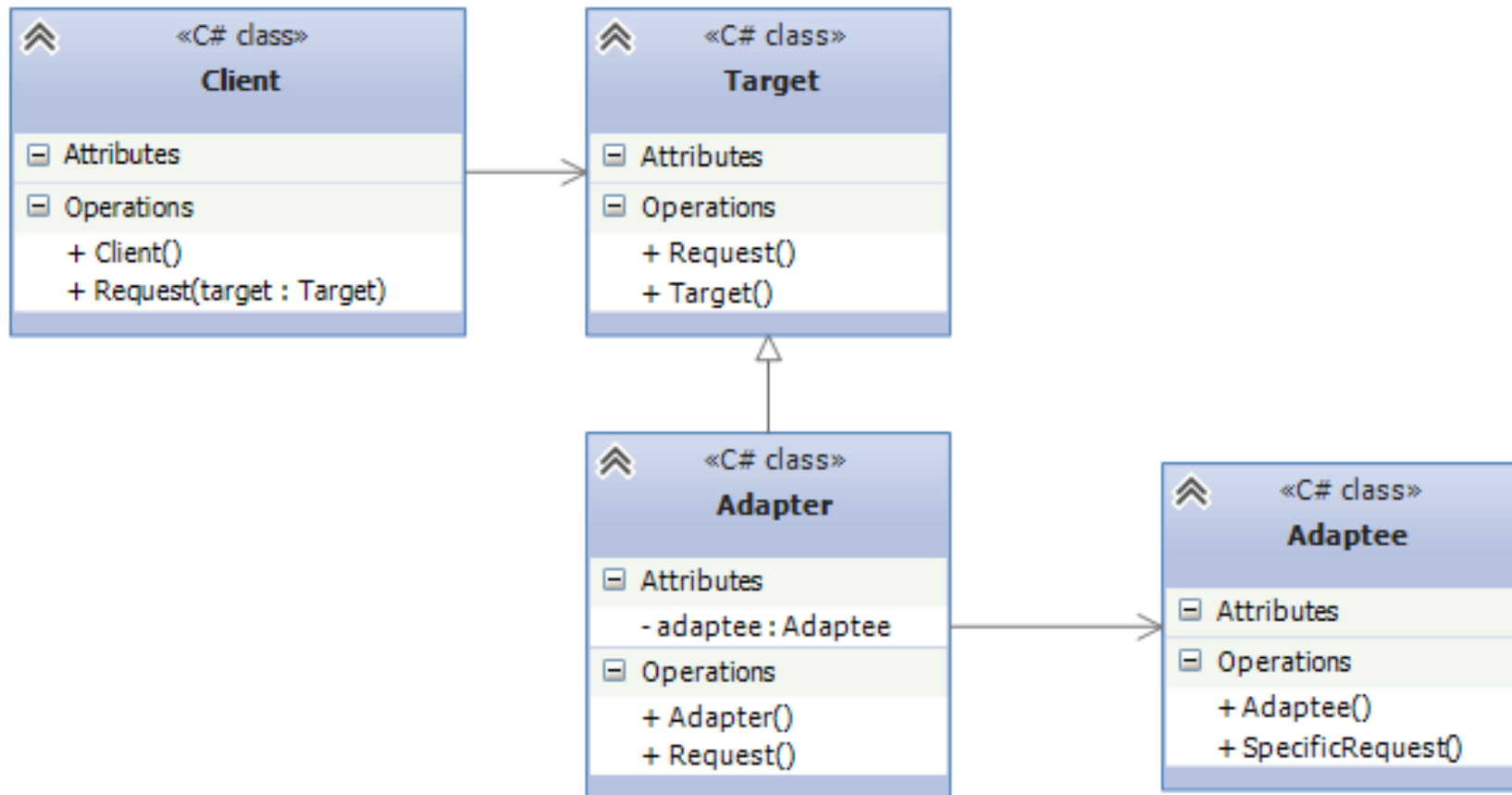


Структурные паттерны

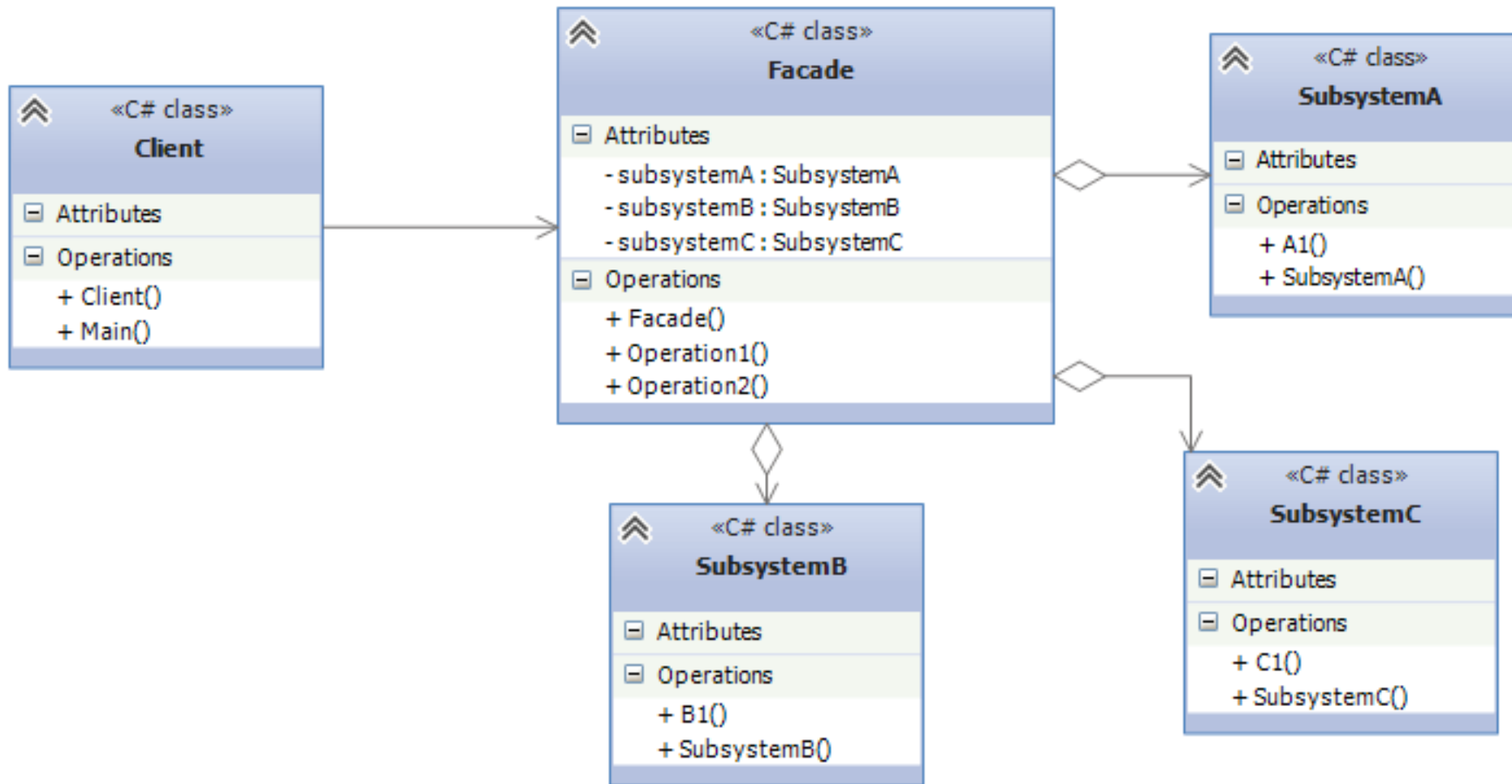
Декоратор (Decorator)



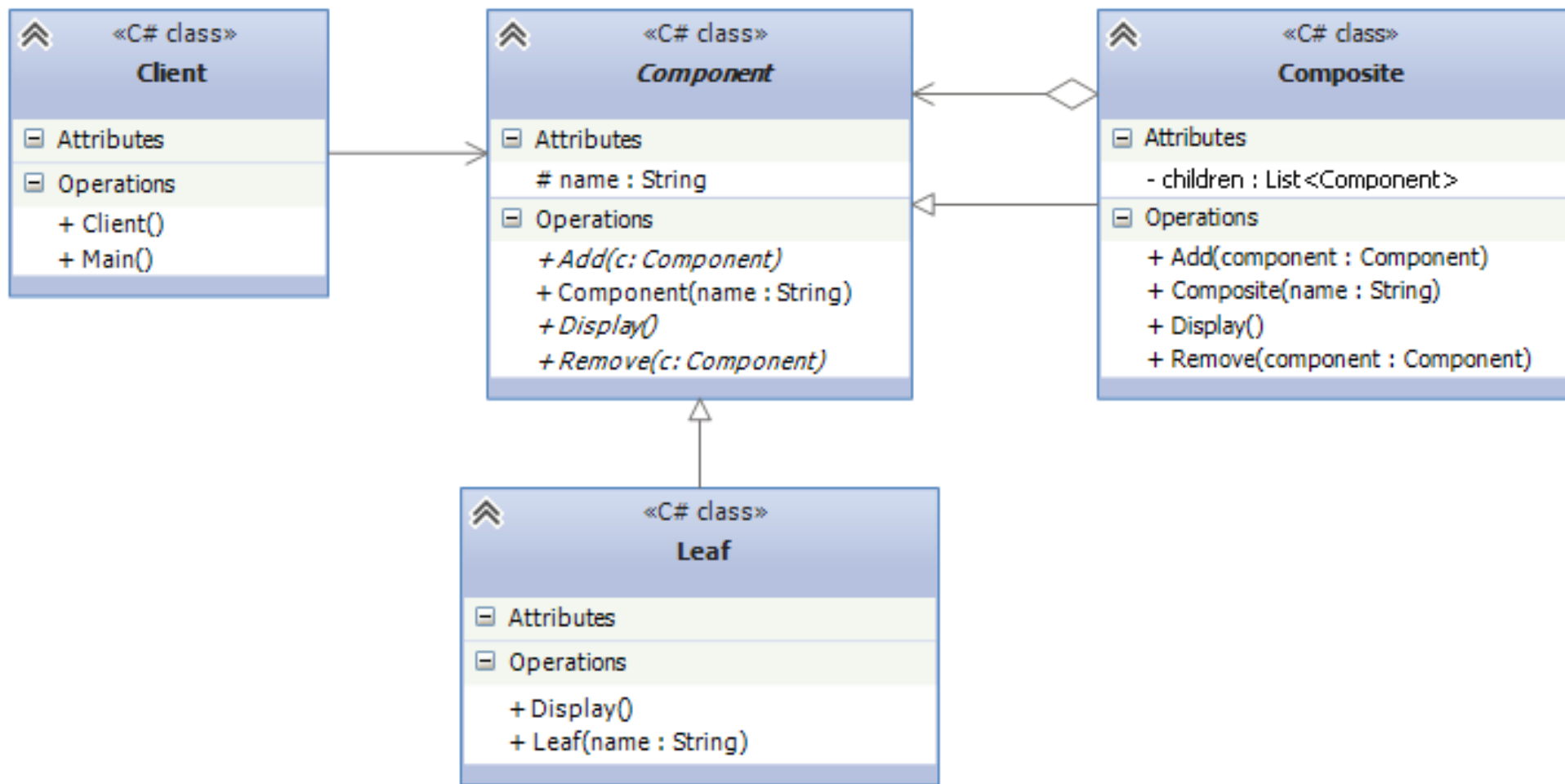
Адаптер (Adapter)



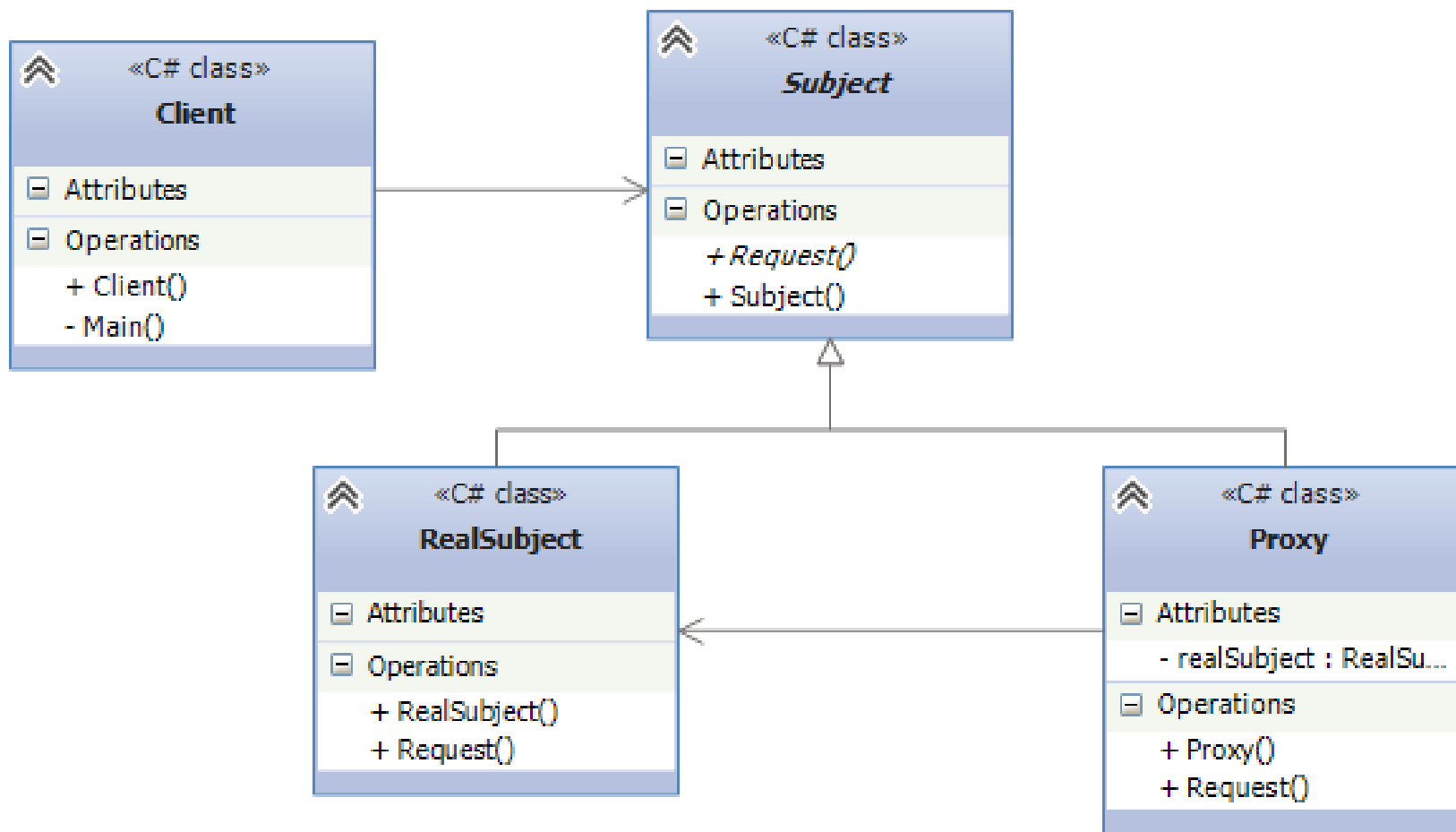
Фасад (Facade)



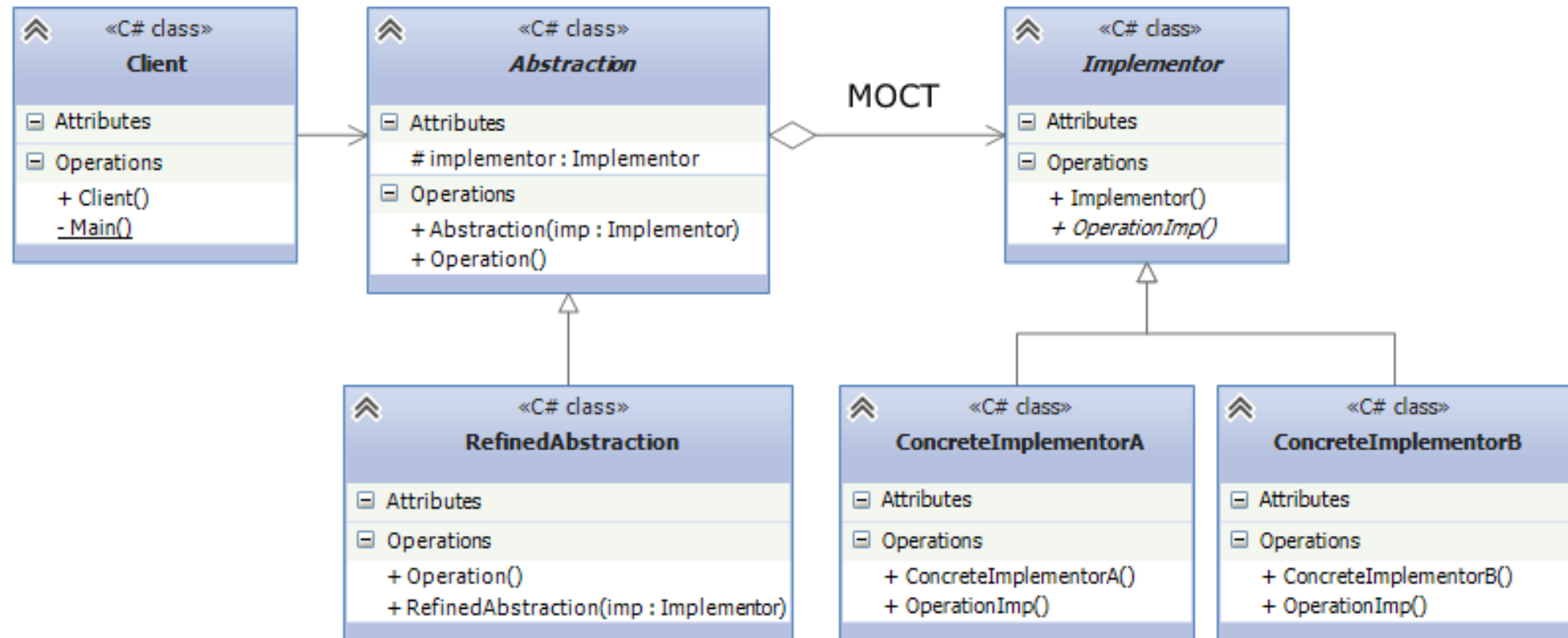
Компоновщик (Composite)



Заместитель (Прокси)



MOCT (Bridge)



Приспособленец (Flyweight)

