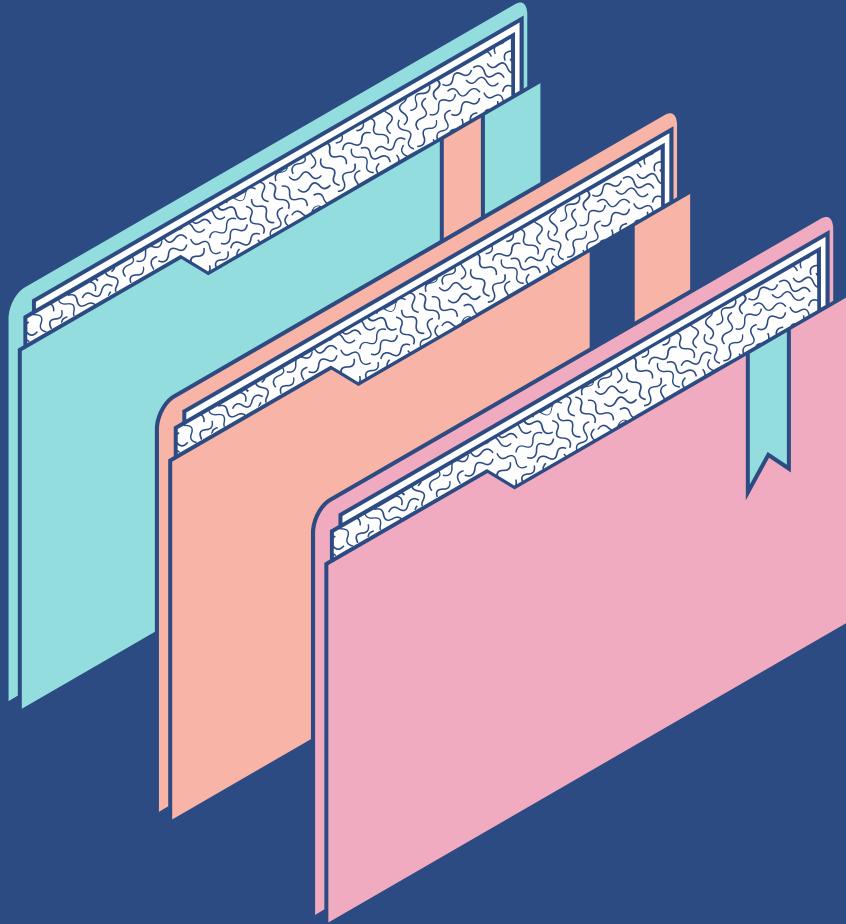




КАФЕДРА №13

Паттерны проектирования

ЛИТВИНОВ ВЛАДИСЛАВ



ВОПРОСЫ

КАКИЕ БЫВАЮТ ПАТТЕРНЫ

- Порождающие паттерны
- Структурные паттерны
- Поведенческие паттерны

Что такое паттерн?

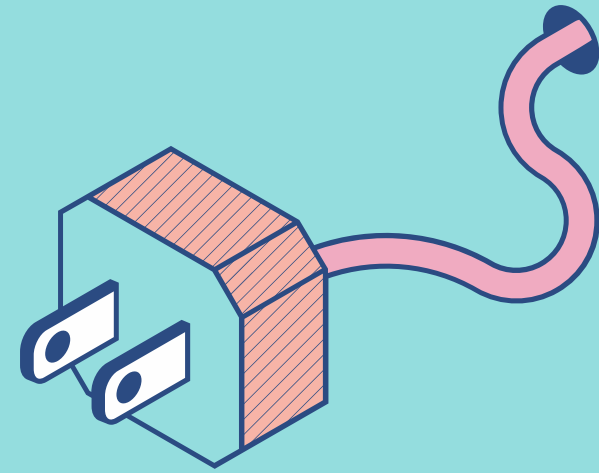


← Алгоритм

Паттерн →

Паттерн проектирования — это часто встречающееся решение определённой проблемы при проектировании архитектуры программ.

В отличие от готовых функций или библиотек, паттерн нельзя просто взять и скопировать в программу. Паттерн представляет собой не какой-то конкретный код, а общую концепцию решения той или иной проблемы, которую нужно будет ещё подстроить под нужды вашей программы





Зачем знать паттерны?

Вы можете вполне успешно работать, не зная ни одного паттерна. Более того, вы могли уже не раз реализовать какой-то из паттернов, даже не подозревая об этом.

Так зачем же?:

- Проверенные решения. Вы тратите меньше времени, используя готовые решения, вместо повторного изобретения велосипеда. До некоторых решений вы смогли бы додуматься и сами, но многие могут быть для вас открытием.
- Стандартизация кода. Вы делаете меньше просчётов при проектировании, используя типовые унифицированные решения, так как все скрытые проблемы в них уже давно найдены.
- Общий программистский словарь. Вы произносите название паттерна, вместо того, чтобы час объяснять другим программистам, какой крутой дизайн вы придумали и какие классы для этого нужны.



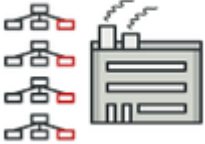

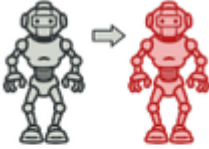




ПОРОЖДАЮЩИЕ ПАТТЕРНЫ

касаются методов создания объектов, что может помочь сделать систему более независимой от способов ее реализации. Примеры таких паттернов включают *Singleton*, *Factory Method* и *Abstract Factory*. Они позволяют избежать жесткой привязки к конкретным классам и способам их создания.



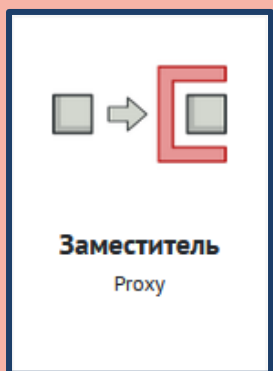
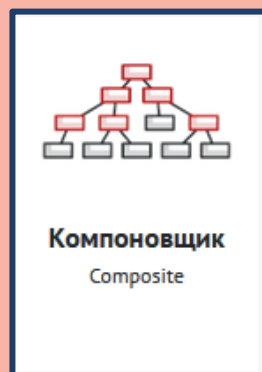
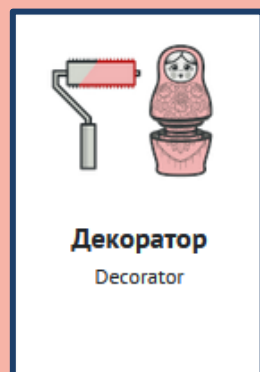
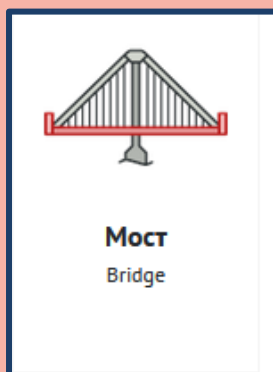
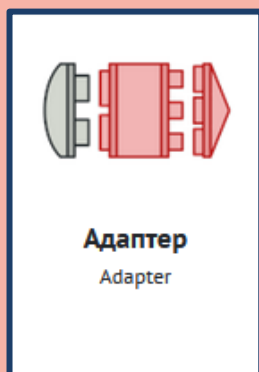
				
Фабричный метод Factory Method	Одиночка Singleton	Абстрактная фабрика Abstract Factory	Строитель Builder	Прототип Prototype

Отвечают за удобное и безопасное создание новых объектов или даже целых семейств объектов.

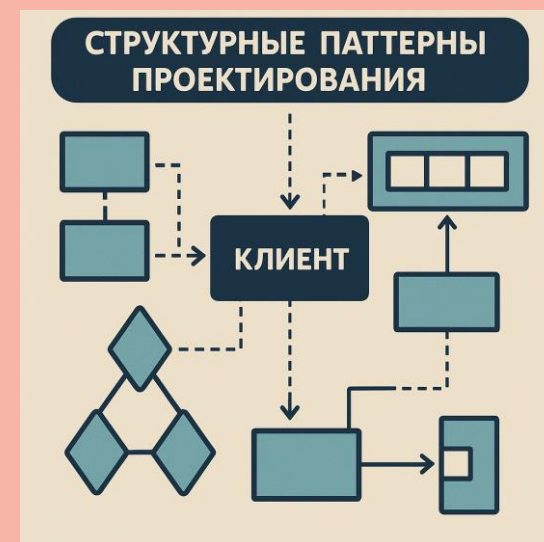
СТРУКТУРНЫЕ ПАТТЕРНЫ

Шаблоны проектирования, в которых рассматривается вопрос о том, как из классов и объектов образуются более крупные структуры.

Проще говоря, структурные паттерны связаны с композицией объектов или тем, как сущности могут использовать друг друга.

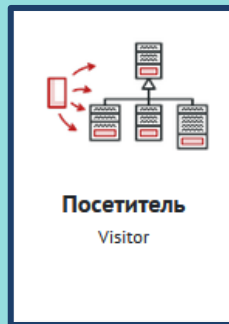
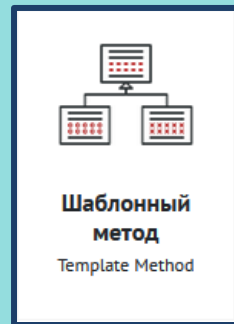
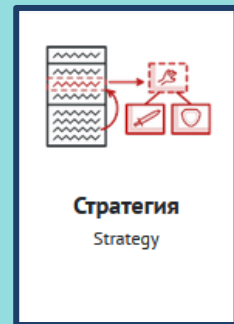
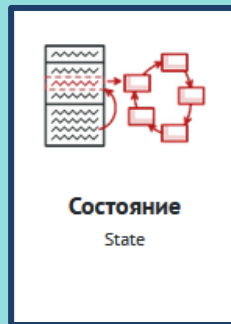
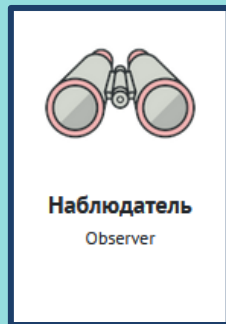
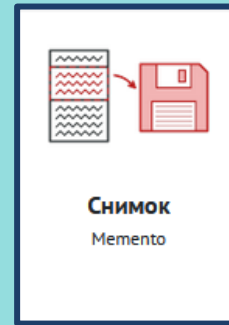
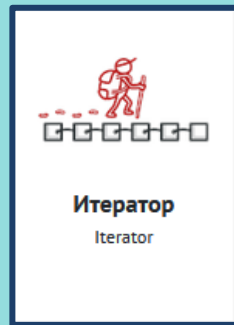
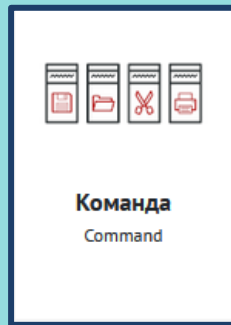


Список структурных паттернов проектирования, которые отвечают за построение удобных в поддержке иерархий классов.



ПОВЕДЕНЧЕСКИЕ ПАТТЕРНЫ

Набор решений, описывающих, как взаимодействуют объекты и классы в программном обеспечении. Они фокусируются на алгоритмах и способах реализации общения между объектами, помогая сделать код более гибким, поддерживаемым и понятным



Список поведенческих паттернов проектирования, которые решают задачи эффективного и безопасного взаимодействия между объектами программы.

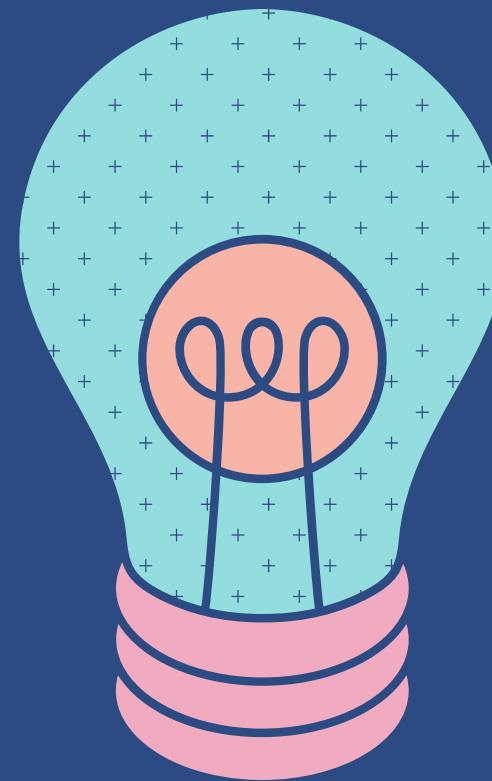


Следующие шаги нашего обучения

- Тестирование

«В мире существует 10 типов людей:
те, кто понимает двоичную систему, и
те, кто не понимает.»

IT-афоризм



У вас есть какие-то вопросы?

Оставьте их себе! Надеюсь, что вы узнали что-то новое.

Позвоните мне

+375 (33) 398-54-37

.....

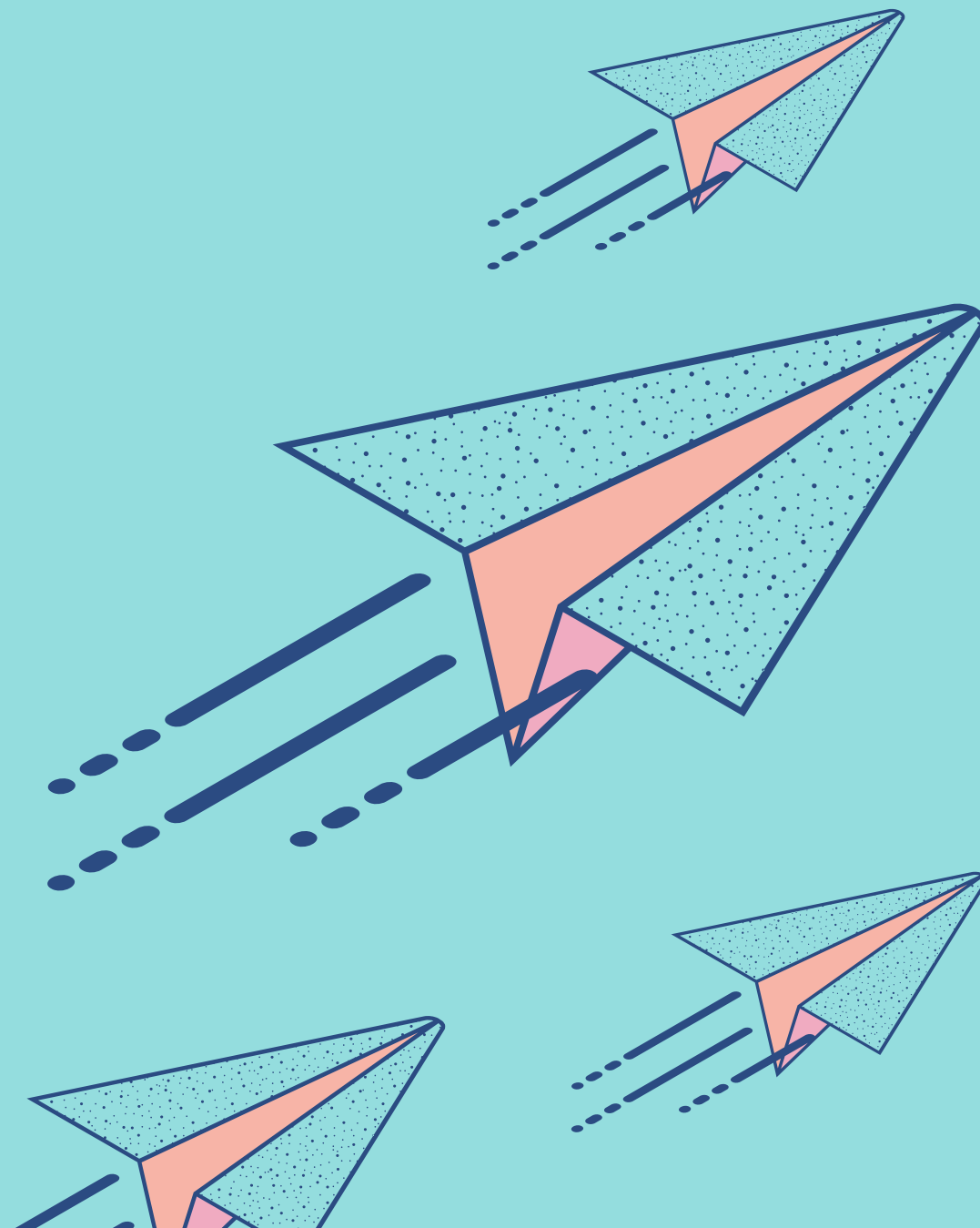
Электронная почта

kordebalet67@gmail.com

.....

Telegram

@Kordebalet





КАФЕДРА №13

Паттерны проектирования

ЛИТВИНОВ ВЛАДИСЛАВ