

## DESIGN PATTERN(S)

C	Abstract Factory	S	Facade	S	Proxy
S	Adapter	C	Factory Method	B	Observer
S	Bridge	S	Flyweight	C	Singleton
C	Builder	B	Interpreter	B	State
B	Chain of Responsibility	B	Iterator	B	Strategy
B	Command	B	Mediator	B	Template Method
S	Composite	B	Memento	B	Visitor
S	Decorator	C	Prototype		

### Erfinder Architekt Christopher Alexander ~1977

**Entwurfsmuster** (engl.: design patterns) sind bewährte Lösungsschablonen für wiederkehrende Probleme, sowohl in der Architektur als auch z.B. in der Softwareentwicklung. Ein **Software Design Pattern** enthält meist mehrere Klassen (Schablonen). Ein einzelnes Design Pattern ist somit eine Sammlung von verschiedenen Schablonen. Also z.B. eine Gussform einer einzelnen Treppe (Beton) UND das Geländer (StahlFachWerk, HolzFachWerk)

### Anwendungsfälle

Architektur, Softwareentwicklung, Psychologie & Soziologie (z.B. Archetypen-Kombinationen)

## BATCH / ERFIEHUNG



### Finder Trevor Paglen Jahr ~2010

Jede (Sub-) Kultur hat ihre Helden, Feinde, Riten und Symbole.

Trevor Paglen hat solche Symbole von US Diensten "gesammelt" und ein Buch geschrieben: **I Could Tell You But Then You Would Have to Be Destroyed By Me: Emblems from the Pentagon's Black World**

### Anwendungsfälle

Kainmal, Gruppenzugehörigkeit symbolisieren oder suggerieren, Computerspiele, Angeben