1. **Il suo intento primario è comporre gli oggetti in strutture ad albero, formando gerarchie di parti e interi. Questo approccio architettonico consente ai clienti di trattare oggetti singoli e composizioni di oggetti in modo uniforme**
2. Il suo obiettivo principale è quello di fornire un mezzo per interpretare le frasi in un linguaggio definendo una rappresentazione della sua grammatica insieme a un interprete. Questo interprete, a sua volta, sfrutta la rappresentazione grammaticale per comprendere ed eseguire le frasi nel linguaggio dato.
3. Il Visitor Design Pattern, incastonato nel regno dei behavioral design pattern, è un potente strumento per rappresentare le operazioni eseguite sugli elementi di una struttura di oggetti. Questo pattern porta flessibilità al tavolo consentendoci di definire nuove operazioni senza alterare le classi degli elementi su cui opera.
4. L'obiettivo primario del Visitor Design Pattern è quello di fornire un mezzo per rappresentare le operazioni da eseguire sugli elementi di una struttura di oggetti. Ciò avviene introducendo un visitatore che definisce queste operazioni, separando così le preoccupazioni e promuovendo un design più modulare ed estensibile. Ora, immergiamoci in un esempio pratico per cogliere l'essenza del Visitor Design Pattern.
5. Il Template Method Design Pattern, incastonato nei behavioral design pattern, è uno strumento versatile per la creazione di algoritmi con vari passaggi. In sostanza, questo pattern cerca di definire lo scheletro di un algoritmo all'interno di un'operazione, consentendo alle sottoclassi di implementare o ridefinire passaggi specifici senza alterare la struttura complessiva dell'algoritmo. Il template method crea essenzialmente un progetto per un algoritmo, con le sottoclassi che forniscono le loro esclusive modifiche a determinati passaggi.
6. Lo Strategy Design Pattern, classificato nei behavioral design pattern, ruota attorno all'idea di definire una famiglia di algoritmi e di incapsulare ciascuno di essi. L'obiettivo primario è rendere questi algoritmi facilmente intercambiabili, consentendo variazioni nel comportamento indipendentemente dal client che li utilizza.
7. Il Memento Design Pattern, un membro della famiglia dei behavioral design pattern, svolge un ruolo cruciale nel catturare ed esternalizzare lo stato interno di un oggetto. Il suo obiettivo primario è consentire il ripristino di un oggetto a uno stato specifico senza violare l'incapsulamento.
8. Questo design pattern comportamentale funge da potente strumento per gestire le interazioni tra un set di oggetti, promuovendo un accoppiamento debole e una variazione indipendente delle loro interazioni.
9. L'essenza del pattern Mediator sta nell'avere un oggetto che incapsula la comunicazione tra un gruppo di oggetti. Facendo ciò, elimina i riferimenti diretti tra questi oggetti, favorendo un accoppiamento debole.