

Паттерны проектирования

- 1) Порождающие – работают с инициализацией объектов (абстрагируются от самой реализации конкретного типа в абстрактный тип (напр. тип протокола))
- 2) Структурные – работа с интерфейсами объектов (преобразование интерфейсов)
- 3) Поведенческие – гибкое взаимодействие между различными типами, объектами