

# Design pattern

## Creational

## Structural

## Behavioral

<p>① <u>Abstract factory</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• mai multe uz. folgate</li> <li>• mai multe instanțe cu același caracter</li> </ul>	<p>① <u>Adaptor</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• comunicare între 2 interfețe incompatibile</li> <li>• XML → JSON</li> </ul>	<p>① <u>Chain of Responsibility</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• excepții</li> </ul>
<p>② <u>Builder</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• construiește obiecte cu multe caracteristici specifice</li> </ul>	<p>② <u>Bridge</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• clase împărțite în ierarhia de arie otaturtoare</li> <li>• p'ear de gate - obap - color</li> </ul>	<p>② <u>Command</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• interfață → măriu → funcție</li> <li>• restaurant → chelner → primește comandă</li> </ul>
<p>③ <u>Factory method</u> (inglătește p'ia)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ordinea paginilor conținea</li> </ul>	<p>③ <u>Composite</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• sistem de fizier (folder fizier)</li> </ul>	<p>③ <u>Interpreter</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• mp3 → decv. de numere → muzică</li> </ul>
<p>④ <u>Prototype</u>: clonare și modificare</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ex cu cărți</li> </ul>	<p>④ <u>Decorator</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• adaugă funcții la ceva</li> </ul>	<p>④ <u>Iterator</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• pt canale la TV;</li> </ul>
<p>⑤ <u>Singleton</u>: o singură instanță</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ex: bd</li> </ul>	<p>⑤ <u>Facade</u> = interfață</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• secretariat</li> <li>• funcționari bomeaz</li> </ul>	<p>⑤ <u>Mediator</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• comunicare mai ușoară</li> <li>• turn de control</li> </ul>
<p>⑥ <u>Lazy initialization</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• pt. managerierea resurselor</li> </ul>	<p>⑥ <u>Flyweight</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• accesare la comane a obiectelor asemănătoare</li> </ul>	<p>⑥ <u>Memento</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• aduce la starea precedentă</li> </ul>
<p>⑦ <u>Object pool</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• reusabilitate</li> <li>• pt. memorie</li> </ul>	<p>⑦ <u>Proxy</u> = surrogat</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• card bancar → bani</li> </ul>	<p>⑦ <u>Observer</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• pt. notificări</li> </ul>
		<p>⑧ <u>State</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• utilizator anonim vs. logat</li> </ul>
		<p>⑨ <u>Strategy</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• alegerea textului în word</li> </ul>
		<p>⑩ <u>Template method</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• schițarea metodei de lucru</li> </ul>
		<p>⑪ <u>Visitor</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• colecție anonimă de elemente</li> </ul>