**מבוא ל-Design Patterns בשפת Java**

עיצוב תבניות הוא תחום בתכנות מונחה עצמים ומטרתו לתאר פתרונות לבעיות שכיחות בהנדסת תוכנה.

הקדמה:

כל תוכנה מחולקת לשלושה תחומים: **MVC**: **M**odel, **V**iew, **C**ontroller

**מודל - Model:**

אלגוריתמים, ייצוגי מידע, מבני נתונים או במילים אחרות "כל הקוד שמריץ את התוכנה, ובעזרתו התוכנה מקיימת את ייעודה".

**תצוגה - View:**

הדרך שבה מוצגת המידע מהמודל למשתמש, המטרה היא להפריד בין כל קוד של המודל של התוכנה לבין תצוגה שהמשתמש רואה בקוד אחר (לדוגמה - UI).

**שליטה - Controller:**

דרך שבא אפשר לשלוט על כל המידע ופעולות על המודלים, בעצם לבצע מוניפולציות על המודל ואפשרויות שונות על התצוגה (להחליט מה לראות מהתצוגה).

עיצוב תבניות מתחלק לשלושה תחומים שונים:

Creational patterns – דרכים שונות כדי ליצור אובייקטים

Structural patterns – הקשרים השונים בין האובייקטים

Behavioural patterns – האינטראקציות השונות והתקשורת בין האובייקטים השונים

Anti-patterns – קוד גרוע