برای کتاب "الگوهای طراحی در جاوا"، سرفصل‌ها می‌توانند به شکل زیر تنظیم شوند:

**فصل 1: مقدمه‌ای بر الگوهای طراحی**

* تعریف الگوهای طراحی
* اهمیت استفاده از الگوهای طراحی در توسعه نرم‌افزار
* بررسی الگوهای طراحی از منظر سیستم‌های شی‌گرا
* نحوه انتخاب و پیاده‌سازی الگوهای طراحی در پروژه‌ها

**فصل 2: الگوهای خلق (Creational Patterns)**

* **Singleton Pattern:** پیاده‌سازی و استفاده‌های معمول
* **Factory Method:** ایجاد اشیاء بدون مشخص کردن کلاس دقیق
* **Abstract Factory:** ایجاد خانواده‌ای از اشیاء مرتبط
* **Builder:** جداسازی فرآیند ساخت از نمای ساختاری
* **Prototype:** ساخت اشیاء جدید با کپی‌برداری از اشیاء موجود

**فصل 3: الگوهای ساختاری (Structural Patterns)**

* **Adapter:** تطبیق رابط‌ها برای همکاری اجزای مختلف
* **Bridge:** جدا کردن ابزاری که از هم مستقل هستند
* **Composite:** ترکیب چندین شیء به شیء واحد
* **Decorator:** افزودن قابلیت‌های جدید به شیء بدون تغییر در ساختار آن
* **Facade:** ساده‌سازی رابط‌های پیچیده
* **Flyweight:** کاهش هزینه‌های حافظه در سیستم‌های مقیاس‌پذیر
* **Proxy:** نماینده برای دسترسی به شیء دیگر

**فصل 4: الگوهای رفتاری (Behavioral Patterns)**

* **Observer:** اطلاع‌رسانی به اشیاء وابسته به هنگام تغییر وضعیت
* **Strategy:** انتخاب الگوریتم مناسب به‌صورت داینامیک
* **Command:** جدا کردن درخواست از نحوه انجام آن
* **State:** تغییر رفتار شیء بسته به وضعیت آن
* **Chain of Responsibility:** اجازه به چندین شیء برای پردازش درخواست‌ها
* **Mediator:** مدیریت ارتباطات بین اجزای سیستم
* **Memento:** ذخیره‌سازی وضعیت شیء به‌منظور بازیابی آن در آینده
* **Template Method:** الگوریتم‌های پایه با قابلیت تغییر در مراحل خاص
* **Visitor:** اضافه کردن عملیات جدید بدون تغییر در ساختار شیء

**فصل 5: کاربرد الگوهای طراحی در پروژه‌های واقعی**

* بررسی پروژه‌های واقعی که از الگوهای طراحی بهره می‌برند
* نحوه انتخاب الگوهای مناسب برای انواع پروژه‌ها
* مدیریت و نگهداری کد با استفاده از الگوهای طراحی

**فصل 6: بررسی چالش‌ها و نکات پیشرفته**

* مشکلات معمول در پیاده‌سازی الگوهای طراحی
* نکات و ترفندهای بهینه‌سازی استفاده از الگوهای طراحی
* چگونگی ترکیب الگوهای مختلف در یک پروژه

**فصل 7: جمع‌بندی و آینده الگوهای طراحی**

* خلاصه مفاهیم کلیدی
* آینده و تکامل الگوهای طراحی در دنیای نرم‌افزار
* روندها و روش‌های جدید در طراحی نرم‌افزار و معماری

این سرفصل‌ها به‌طور خاص روی الگوهای طراحی در جاوا تمرکز دارند و می‌توانند به‌عنوان یک نقشه‌راه برای نوشتن کتاب استفاده شوند. اگر نیاز به تغییرات یا افزودن بخش‌های جدید دارید، می‌توانیم آن‌ها را نیز اضافه کنیم!