Christopher Alexander says, "Each pattern describes a problem which occurs over and over again in our environment, and then describes the core of the solution to that problem, in such a way that you can use this solution a million times over, without ever doing it the same way twice"

Em 1977 Christopher Alexander criou a ideia de padrões de projeto na qual "Cada padrão descreve um problema que ocorre repetidamente em nosso ambiente e, em seguida, descreve o núcleo da solução para esse problema, de tal forma que você pode usar essa solução um milhão de vezes, sem nunca fazer da mesma maneira duas vezes”. Em 1994 os autores Erich Gamma, Richard Helm, Ralph Johnson e John Vlissides escreveram um livro descrevendo 23 padrões para o desenvolvimento de softwares e mais tarde os mesmos iriam ficar conhecidos como a Gang of Four.

São apresentados de forma breve neste artigo 5 dos 23 padrões de projeto propostos, em 1994, pelos autores Erich Gamma, Richard Helm, Ralph Johnson e John Vlissides. Os cinco padrões abordados são: estado, gabarito, observador, mediador e interpretador. E, para cada um deles é apresentado o propósito do padrão, o diagrama de classe, um exemplo de código e uma descrição de sua funcionalidade. Por fim, encerramos o artigo com nossas observações sobre cada um dos padrões abordados.

he book was written by [Erich Gamma](https://en.wikipedia.org/wiki/Erich_Gamma), Richard Helm, [Ralph Johnson](https://en.wikipedia.org/wiki/Ralph_Johnson_(computer_scientist)), and [John Vlissides](https://en.wikipedia.org/wiki/John_Vlissides) (the "Gang of Four")