Lesson 1.48 Объектные паттерны. Понятие фабрики, строителя, прототипа и

одиночки. Их задачи, области применения и цели. Реализация в Android

приложении.

1. Порождающие, структурные, поведенческие;
2. Цель Builder — отделить конструирование сложного объекта от его представления так, что в результате одного и того же процесса конструирования могут получаться разные представления.
3. Процесс предоставления внешней зависимости программному компоненту. Является специфичной формой «инверсии управления», когда она применяется к управлению зависимостями.
4. Процесс производства обычно автоматизирован и стандартизирован, а задачи работников специализированы. Фабрики часто связаны с массовым производством и используются для изготовления товаров в больших масштабах.
5. Композиты сочетают для того, чтобы итоговый материал приобрёл улучшенные свойства.
6. В разработке приложений для Android часто работают с изменяемыми и неизменяемыми состояниями.