



Объектно-ориентированное программирование

Лекция 6. Паттерны проектирования



Паттерны проектирования

Порождающие паттерны

1. Паттерн **Фабричный метод** (Factory Method)
2. Паттерн Абстрактная фабрика (Abstract Factory)
3. Паттерн Строитель (Builder)
4. Паттерн Прототип (Prototype)
5. Паттерн Одиночка (Singleton)

Поведенческие паттерны

1. Паттерн Цепочка обязанностей (Chain of Responsibility)
2. Паттерн Команда (Command)
3. Паттерн Итератор (Iterator)
4. Паттерн Посредник (Mediator)
5. Паттерн Снимок (Memento)
6. Паттерн **Наблюдатель** (Observer)
7. Паттерн Состояние (State)
8. Паттерн Стратегия (Strategy)
9. Паттерн Шаблонный метод (Template Method)
10. Паттерн Посетитель (Visitor)
11. Паттерн Посетитель и двойная диспетчеризация

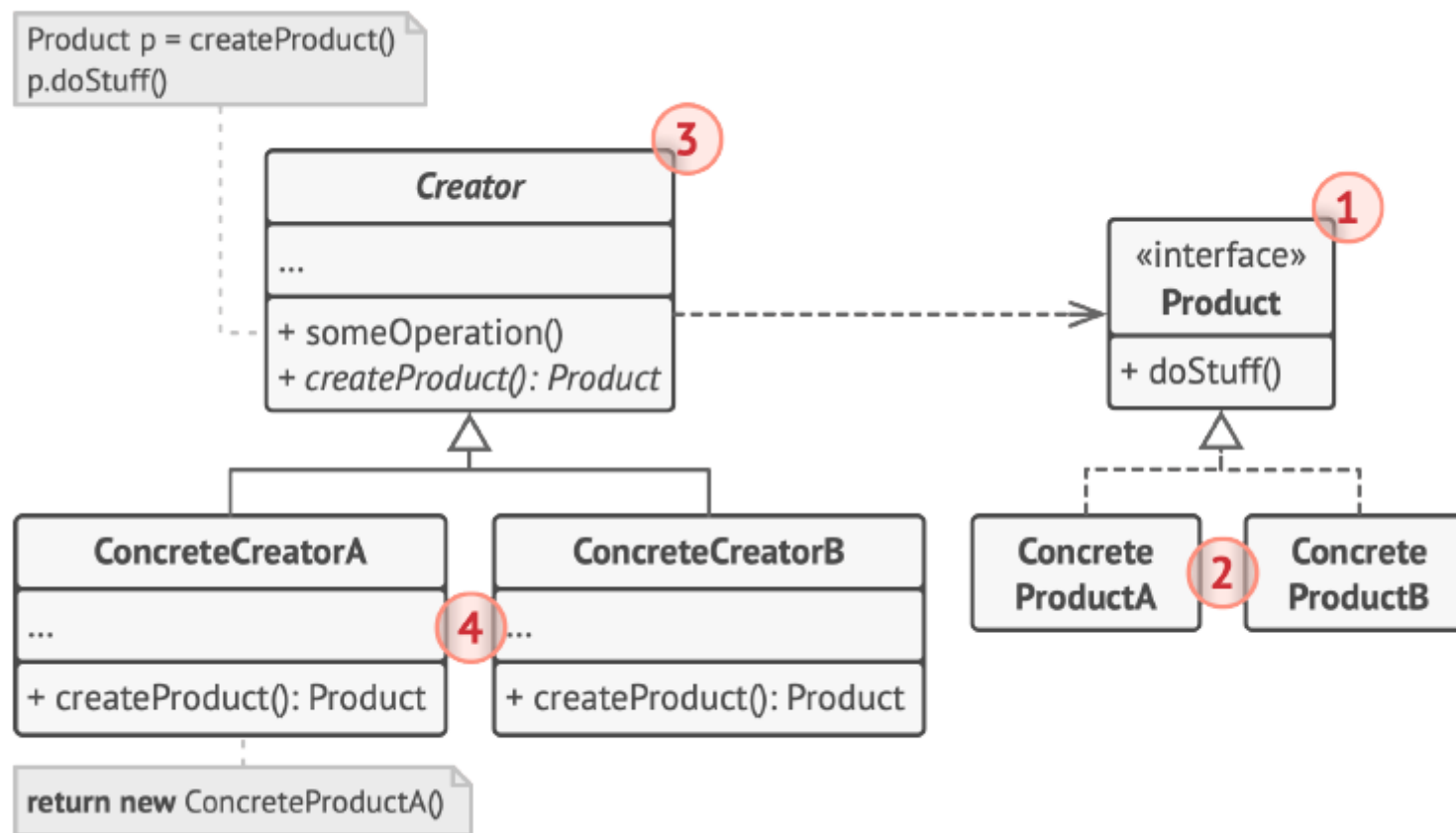
Структурные паттерны

1. Паттерн **Адаптер** (Adapter)
2. Паттерн Мост (Bridge)
3. Паттерн Компоновщик (Composite)
4. Паттерн Декоратор (Decorator)
5. Паттерн Фасад (Facade)
6. Паттерн Легковес (Flyweight)
7. Паттерн Заместитель (Proxy)

23 паттерна



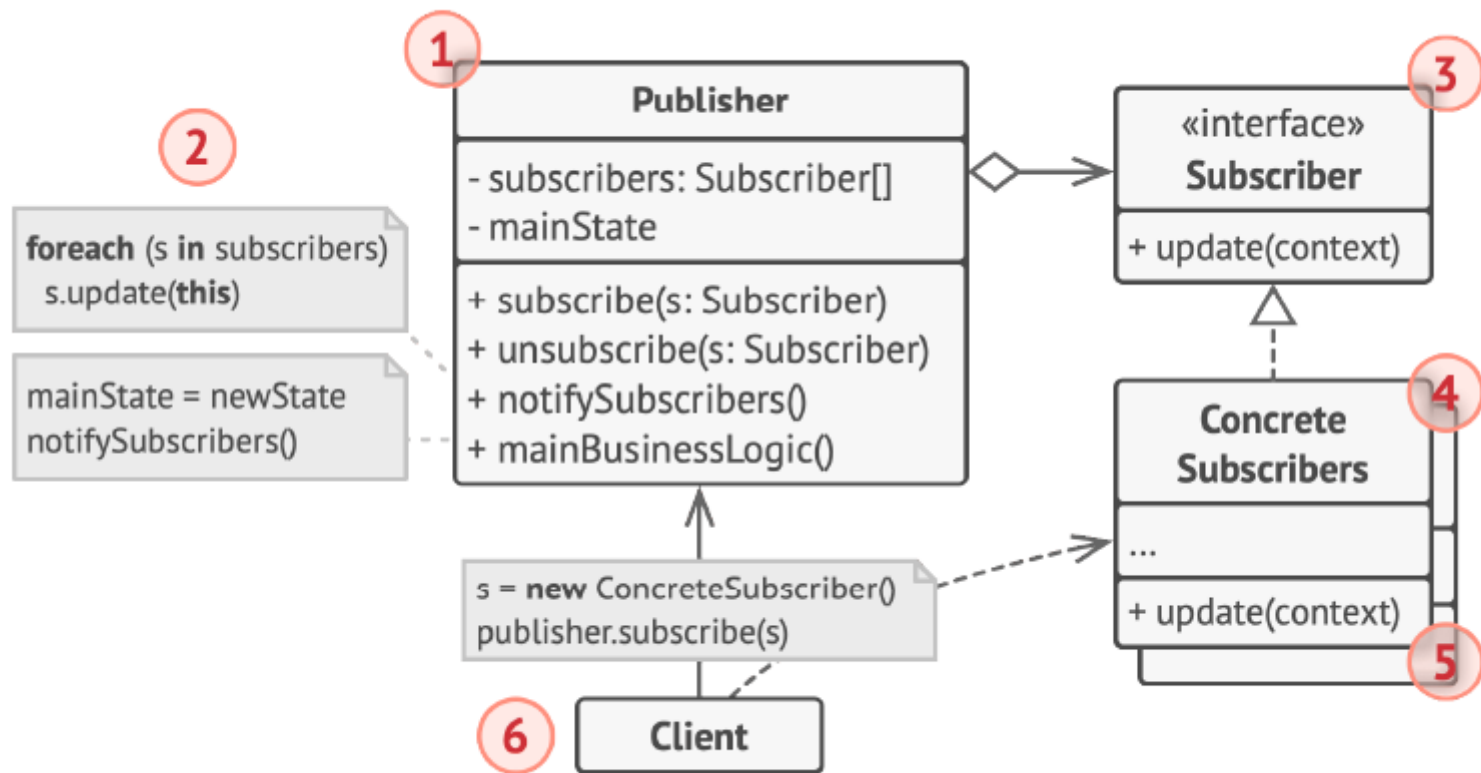
Фабричный метод



Фабричный метод — это порождающий паттерн проектирования, который определяет общий интерфейс для создания объектов в суперклассе, позволяя подклассам изменять тип создаваемых объектов.



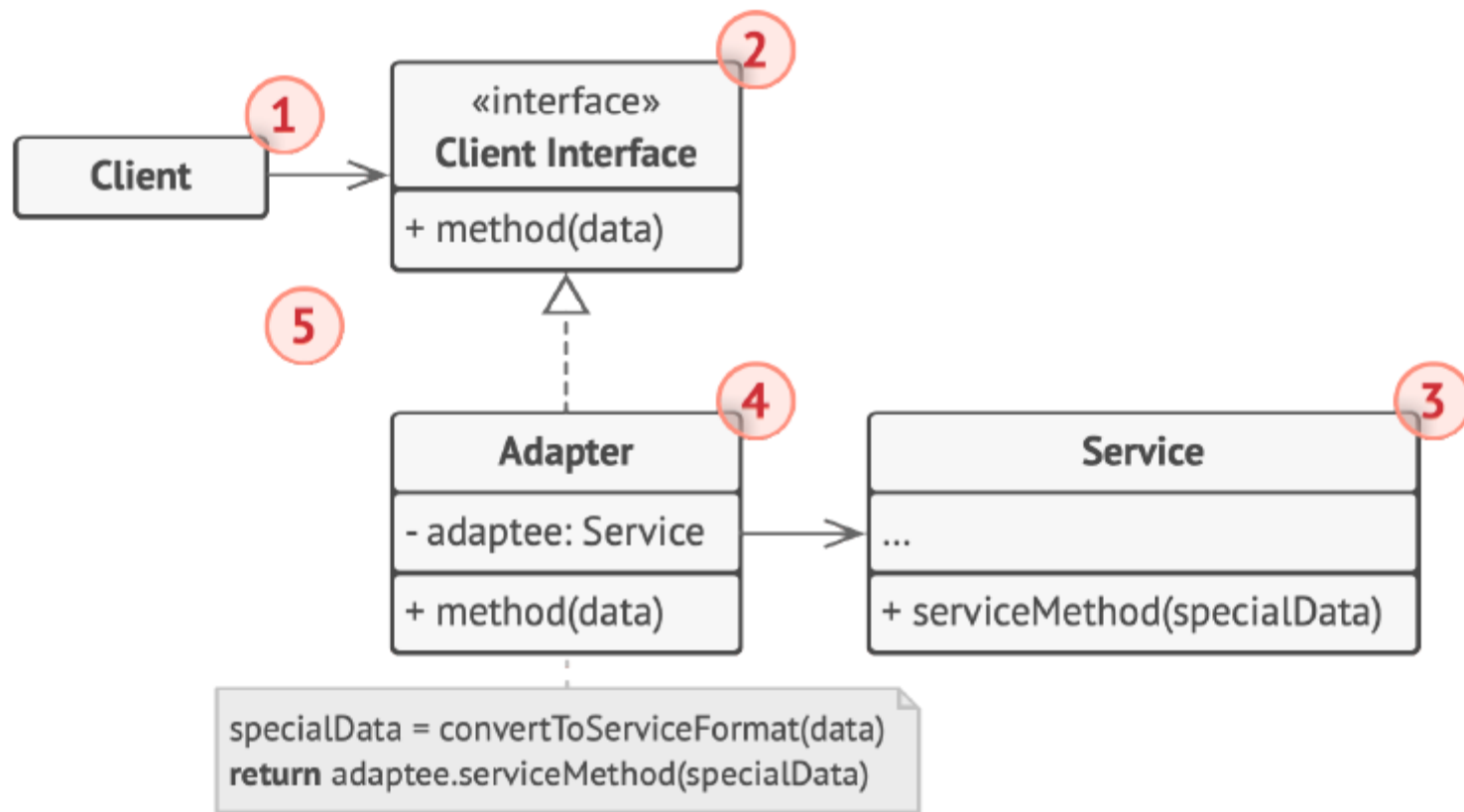
Наблюдатель



Наблюдатель — это поведенческий паттерн проектирования, который создаёт механизм подписки, позволяющий одним объектам следить и реагировать на события, происходящие в других объектах.



Адаптер



Адаптер — это структурный паттерн проектирования, который позволяет объектам с несовместимыми интерфейсами работать вместе.