

Паттерны

Наставник:
Полковников Дмитрий



Мотивация

- Паттерны – это проверенные годами решения, которые можно использовать в разработке “не изобретая велосипед”.
- Позволяют стандартизировать ваш код.
- Общая терминология, облегчающая понимание.



План вебинара

- Определение
- Классификация
- Отрицательные стороны
- Подробный разбор некоторых паттернов



Определение

Паттерн – типовое решение для часто встречающихся проблем при разработке и проектировании архитектуры

Паттерн представляет собой не конкретный код, а высокоуровневое описание решения той или иной проблемы

Описание паттерна в большинстве случаев состоит из:

- Описания решаемой проблемы
- Мотивации к решению
- Структуры классов
- Примера реализации



Классификация

- Паттерны Gof:
 - Порождающие
 - Структурные
 - Поведенческие
- Паттерны многопоточного программирования
- Шаблоны архитектурных систем
- Шаблоны проектирования распределенных систем
- ...



Шаблоны GoF

- Порождающие: проблемы создания экземпляров классов.
- Структурные: проблемы построения связей между классами и объектами.
- Поведенческие: Определяют шаблоны и алгоритмы взаимодействия между классами

Критика

- Неэффективное применение: паттерны принимают как догму, и реализуют не адаптируя к реалиям проекта.
- Неоправданное применение: Если у вас в руках молоток, то все предметы вокруг начинают напоминать гвозди.