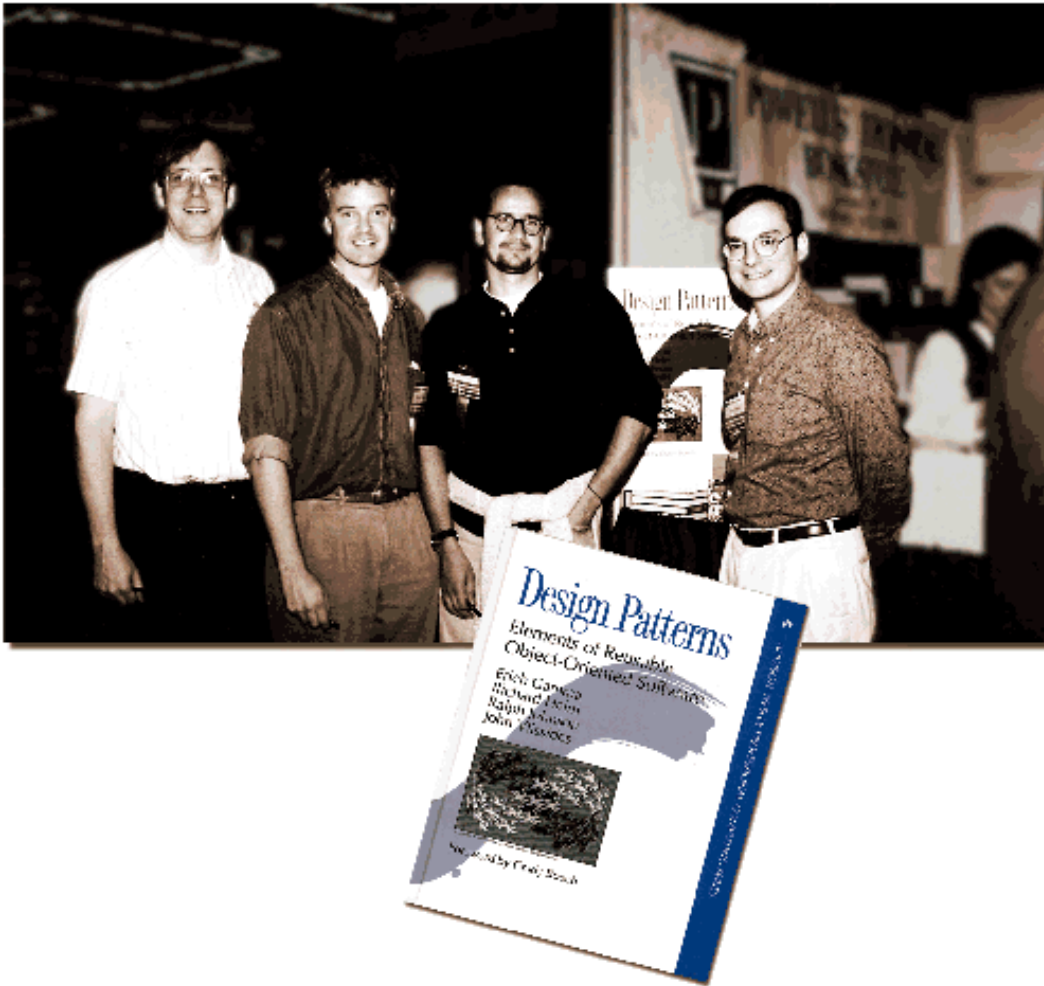


# THIẾT KẾ PHẦN MỀM HƯỚNG ĐỐI TƯỢNG

## Design Patterns

Gv: Nguyễn Thị Thanh

# GoF Design Patterns



- **Recommended Resources**

<https://www.dofactory.com/net/design-patterns>

# Mẫu thiết kế (Design Pattern)

- Một giải pháp được đề xuất để có những bản thiết kế tốt:
  - Sử dụng lại những mẫu thiết kế của những *chuyên gia đã qua kiểm nghiệm thực tế* và được đánh giá tốt.
  - Giúp giải quyết những vấn đề thiết kế thường gặp.
  - Chú trọng việc giúp cho bản thiết kế có tính uyển chuyển, dễ nâng cấp và thay đổi

# Phân loại Design Patterns

- Structural Patterns
- Creational Patterns
- Behavioral Patterns

## Structural

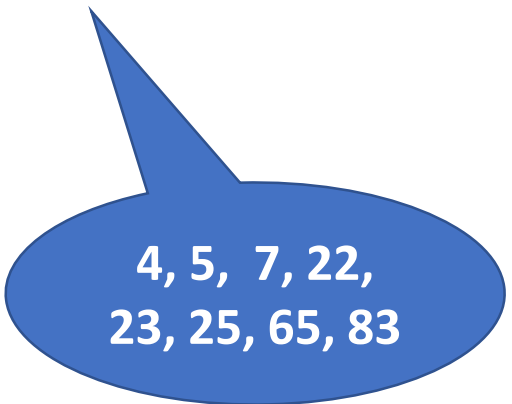
1. Adapter và Bridge
2. Façade và Proxy
3. Composite
4. Decorator
5. Flyweight

## Creational

6. Abstract Factory và Factory Method
7. *Prototype và Visitor*
8. Builder và Singleton

## Behavioral

9. Template method và Strategy
10. State và Observer
11. Command và Interpreter
12. Chain of Responsibility và Command



4, 5, 7, 22,  
23, 25, 65, 83