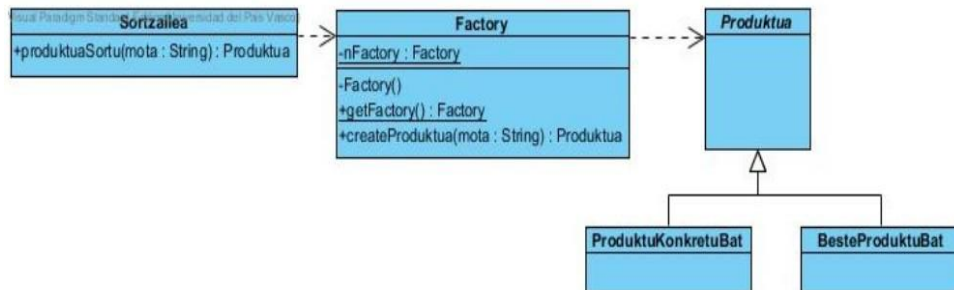


SORTZAILEAK

Factory: objektuak sortzeko interfazea definitu, baina, azpiklaseen esku klaseen instantziazioaren kudeaketa.

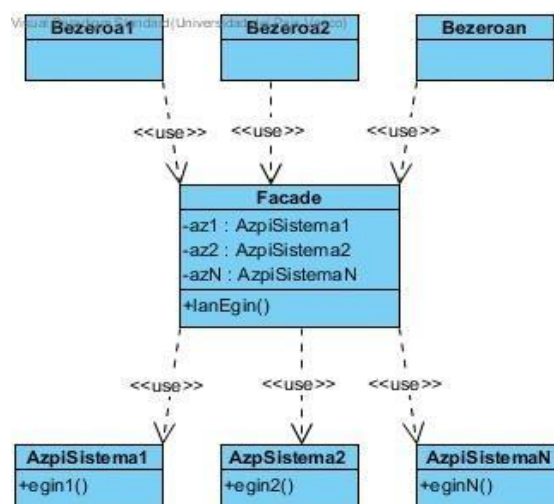


Ezaugarriak

- Objektuen sorrera faktorian enkapsulatu
- Objektuen sorrera (faktoria) eta objektuekin kudeaketa (pizzeria) banatu
- Pizza mota berria sortzeko
 - Klase abstraktua hedatzeko klasea sortu
 - Faktorian bi lerro gehitu
- Objektuen sorrera kontrolatu
- Mantenketa eta hedatzea erraztu

EGITURAZKOAK

Facade: azpisistema bateko interfaze-multzo bati interfaze bateratua eman; hots, maila altuko interfazea, azpisistema erabilerrazagoa izan dadin.

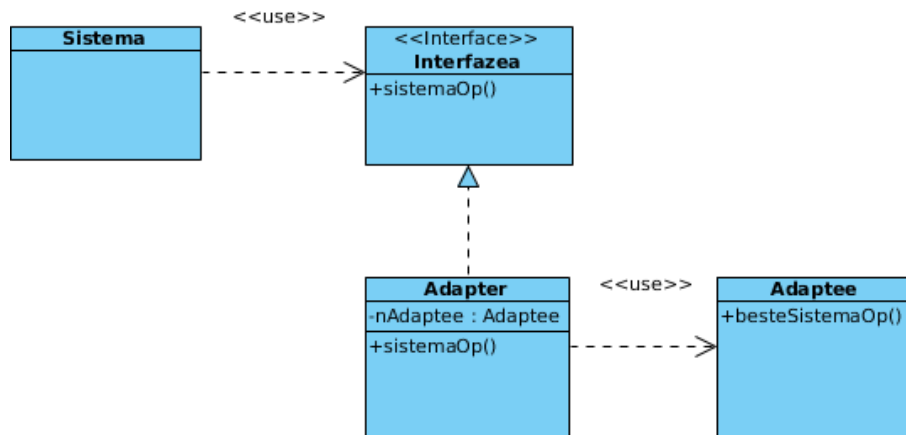


Ezaugarriak

- Bezeroak azpisistematik isolatu
- Bezero/azpisistema akoplamendu ahula.

- Azpisistemak bezeroarentzat eskuragarri, hala nahi izanez gero
- Sistema geruzatan banatu
- Kontuan izan, bezeroek azpisistema desberdinak erabiliz gero, facade desberdinak.

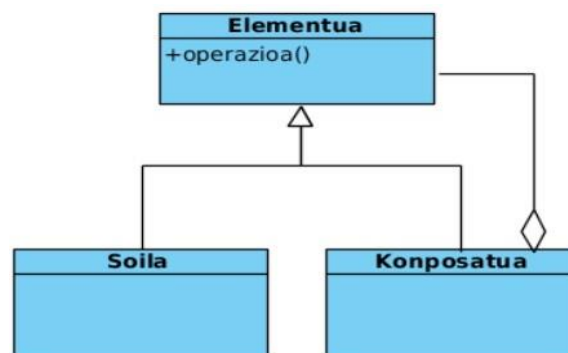
Adapter: interfaze bateraezinei elkarrekin lan egiteko aukera eman. Gure sistemako funtzionalitate baliokidea dauka bezeroaren interfazeak, baina interfaze desberdina; bitartekari lana egiten du.



Ezaugarriak

- Berrerabilgarritasuna hobetu
- Hedapena erraztu
- Adapterrak interfazea enkapsulatu
 - Bezeroa interfazetik desakoplatu
 - Interfazea aldatuta, bezeroak ez du ikusten
- Adaptee-a ez da ukitzen

Composite: aplikazioan “banakako” objektuak eta “konposatuak” modu berean erabiltzea ahalbidetzen du. Zuhaitz motako hierarkietan txertatzen ditu objektu horiek.

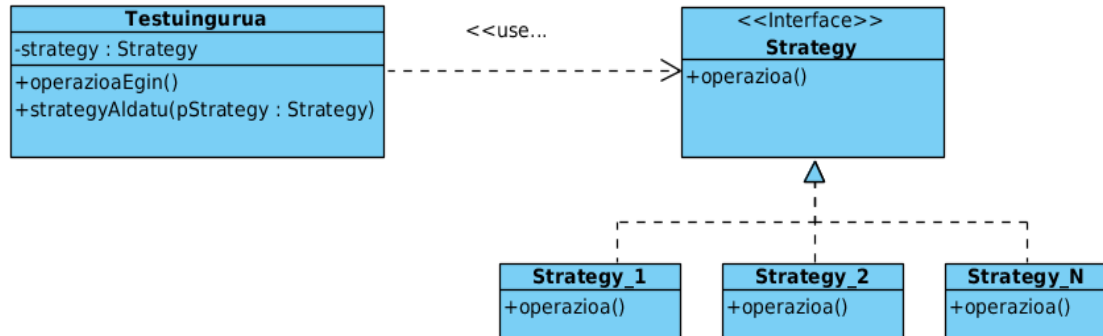


Ezaugarriak

- Banakako elementuak (hostoak) eta konposatuak (nodoak) zuhaitz egitura berean txertatu.
 - “Part-whole” hierarkiak
 - Konposatuek elementu soilez zein konposatuez osatuta egon daitezke
- Objektu guztiek interfaze bera
 - Nodo zein hosto, era berean tratatu.

PORTAERAZKOAK

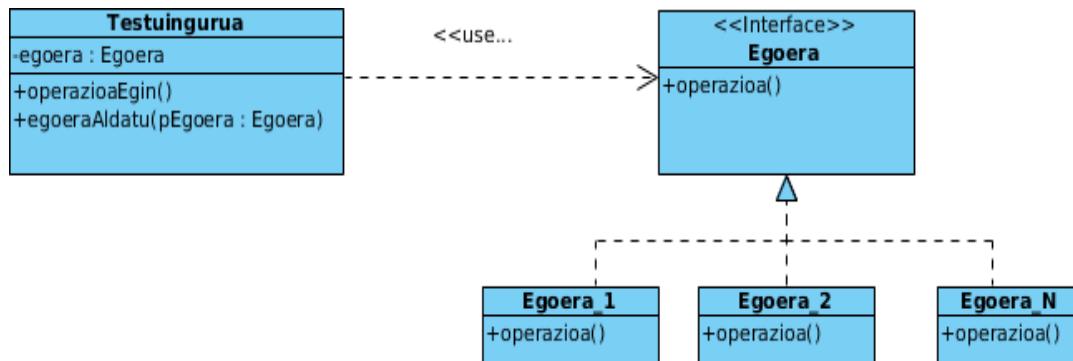
Strategy: funtzionalitate beraren portaera (estrategia) desberdinak definitzen ditu, eta testuinguruaren arabera estrategia hautatzea ahalbidetzen du. Gainera, estrategia “run-time”-ean aldatzeko aukera ematen du.



Ezaugarriak

- Testuingurua eta portaerak banatu
- Berrerabilpena hobetu
- Algoritmo familiak definitu
- Implementazio aukera desberdinak
- Bezeroak Strategy desberdinak ezagutu eta aukeratzen ditu

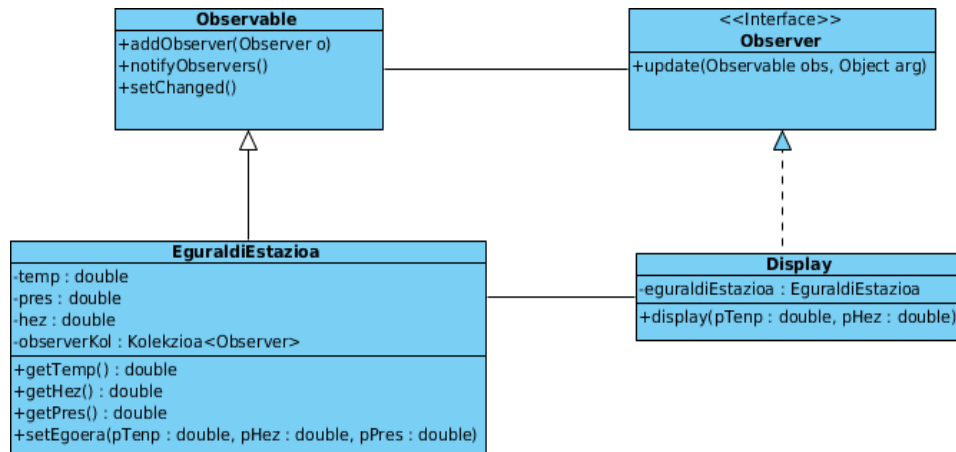
State: objektu baten barne egoera aldatzean, bere portaera aldatzea ahalbidetzen dio.



Ezaugarriak

- Egoeraren arabera, portaera desberdina
- Egoera bakoitzeko portaera enkapsulatu
- Egoeren arteko transizioak esplizituak
- Hedagarria
- Bezeroak egoeren inguruko informazio gutxi edo ezer

Observer: objektuen arteko “one-to-many” dependentziak definitu; objektu batek bere egoera aldatzen duenean, bere menpeko guztiei jakinaraziko die.



Ezaugarriak

- Akoplamendu soltea (loose-coupling); observable-k ez daki observer-aren mota.
- Entzuleei jakinarazpenak bidali
- Hedagarria