

Princípios e Padrões de Projeto

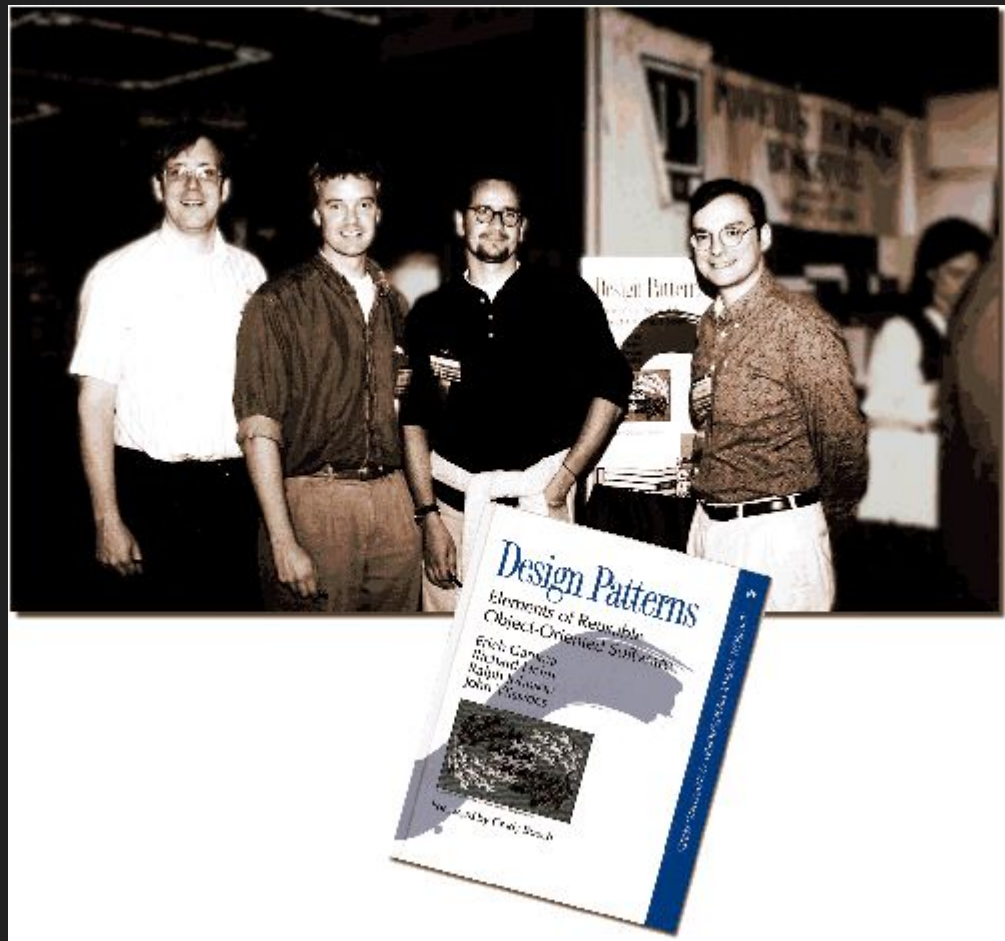
*Padrões de Projeto Gang of Four
(GoF design patterns)*

Padrões de Projeto

GoF

Autores

- Erich Gamma,
- Richard Helm,
- Ralph Johnson,
- e John Vlissides



23 padrões

● Padrões de Criação

- Abstract Factory
- Builder
- Factory Method
- Prototype
- Singleton

● Padrões Estruturais

- Adapter
- Bridge
- Composite
- Decorator
- Façade
- Flyweight
- Proxy

● Padrões Comportamentais

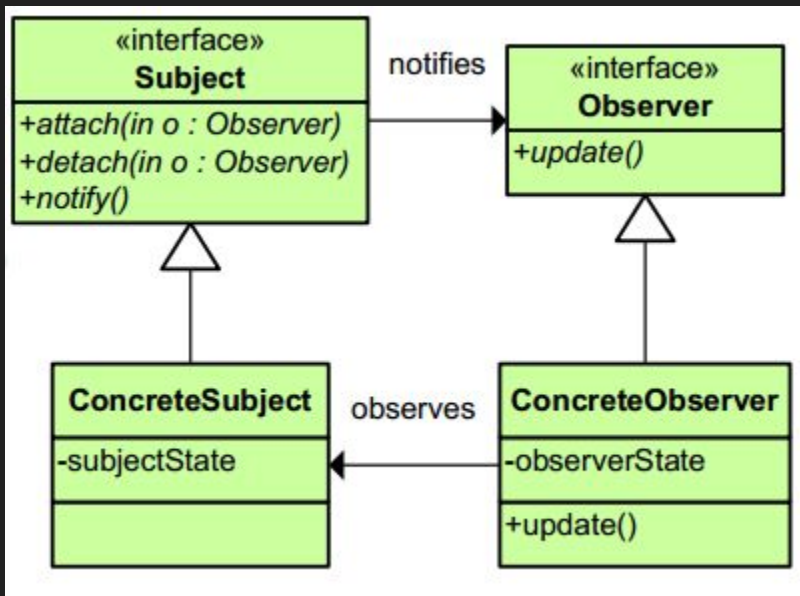
- Chain of Responsibility
- Command
- Interpreter
- Iterator
- Mediator
- Memento
- Observer
- State
- Strategy
- Template Method
- Visitor

Os padrões têm quatro elementos:

- **Nome:** referência útil para o vocabulário compartilhado.
- **Problema:** situações e contextos aplicáveis.
- **Solução:** os elementos que compõem o padrão.
- **Consequências:** vantagens e desvantagens.

Diagrama

- A UML é extensivamente usada para explicar o padrão sem código



Mantra

“ *Programme para uma interface,
não para uma implementação.* ”

- GoF