

[refactoring.guru](https://refactoring.guru)

# Classificação dos padrões

~2 minutes

---

Padrões de projeto diferem por sua complexidade, nível de detalhes, e escala de aplicabilidade ao sistema inteiro sendo desenvolvido. Eu gosto da analogia com a construção de uma rodovia: você sempre pode fazer uma intersecção mais segura instalando algumas sinaleiras ou construindo intercomunicações de vários níveis com passagens subterrâneas para pedestres.

Os padrões mais básicos e de baixo nível são comumente chamados *idiomáticos*. Eles geralmente se aplicam apenas à uma única linguagem de programação.

Os padrões mais universais e de alto nível são os *padrões arquitetônicos*; desenvolvedores podem implementar esses padrões em praticamente qualquer linguagem. Ao contrário de outros padrões, eles podem ser usados para fazer o projeto da arquitetura de toda uma aplicação.

Além disso, todos os padrões podem ser categorizados por seu *propósito*, ou intenção. Esse livro trata de três grupos principais de padrões:

- Os **padrões criacionais** fornecem mecanismos de criação de objetos que aumentam a flexibilidade e a reutilização de código.
- Os **padrões estruturais** explicam como montar objetos e classes

em estruturas maiores, enquanto ainda mantém as estruturas flexíveis e eficientes.

- Os **padrões comportamentais** cuidam da comunicação eficiente e da assinalação de responsabilidades entre objetos.