

refactoring.guru

História dos padrões

2–3 minutes

Quem inventou os padrões de projeto? Essa é uma boa pergunta, mas não muito precisa. Os padrões de projeto não são conceitos obscuros e sofisticados—bem o contrário. Os padrões são soluções típicas para problemas comuns em projetos orientados a objetos. Quando uma solução é repetida de novo e de novo em vários projetos, alguém vai eventualmente colocar um nome para ela e descrever a solução em detalhe. É basicamente assim que um padrão é descoberto.

O conceito de padrões foi primeiramente descrito por Christopher Alexander em [Uma Linguagem de Padrões](#). O livro descreve uma “linguagem” para o projeto de um ambiente urbano. As unidades dessa linguagem são os padrões. Eles podem descrever quão alto as janelas devem estar, quantos andares um prédio deve ter, quão largas as áreas verdes de um bairro devem ser, e assim em diante.

A ideia foi seguida por quatro autores: Erich Gamma, John Vlissides, Ralph Johnson, e Richard Helm. Em 1994, eles publicaram [Padrões de Projeto — Soluções Reutilizáveis de Software Orientado a Objetos](#), no qual eles aplicaram o conceito de padrões de projeto para programação. O livro mostrava 23 padrões que resolviam vários problemas de projeto orientado a

objetos e se tornou um best-seller rapidamente. Devido a seu longo título, as pessoas começaram a chamá-lo simplesmente de “o livro da Gangue dos Quatro (Gang of Four)” que logo foi simplificado para o “livro GoF”.

Desde então, dúzias de outros padrões orientados a objetos foram descobertos. A “abordagem por padrões” se tornou muito popular em outros campos de programação, então muitos desses padrões agora existem fora do projeto orientado a objetos também.