

Паттерны

Что такое паттерны

Паттерн проектирования — это часто встречающееся решение определённой проблемы при проектировании архитектуры программ.

- не код, а концепция.

Важные моменты при описании паттернов

- проблема, которую решаем;
- мотивация решать данную проблему конкретным паттерном;
- высокоуровневое описание структуры классов/архитектуры решения;
- особенности реализации в зависимости от контекста;
- связи с другими паттернами.

Зачем знать паттерны

- проверенные решения;
- стандартизация кода;
- широкое понимание в сообществе.

Критика

- это костыли для недостаточно высокоуровневых языков;
- неэффективные решения;
- неоправданное применение.

Типы паттернов (в классической постановке)

- порождающие;
- структурные;
- поведенческие.

Доп

- GoF book (так и гуглите);
- <https://refactoring.guru/ru>;
- <https://github.com/jabocrack1/game-programming-patterns>.