

Os padrões de criação são padrões que adiam ou abstraem a criação dos objetos delegando a instanciação para outro objeto. Tudo que o sistema sabe no geral sobre os objetos é que suas classes são definidas por classes abstratas. E, conseqüentemente, esse tipo de padrão traz flexibilidade em quem cria, como, quando e no que é criado. Dois exemplos de padrões de criação são: Singleton e Factory Method.

Os padrões estruturais se preocupam com a forma como os objetos e as classes são compostas para formar estruturas maiores. Dois exemplos de padrões de criação são: Adapter e Bridge.

Os padrões de comportamento utilizam a herança para distribuir o comportamento interclasses e focam nos algoritmos e nas atribuições de deveres (responsabilidades) entre os objetos. Dois exemplos de padrões de criação são: TemplateMethod e Observer.