**Patterns**

**Prototype Pattern**

Neste padrão estamos a criar um objeto copiando, informações de um outro, para o podermos alterar sem danificar o original.

**Uma imagem com texto

Descrição gerada automaticamente**

**Iterator Pattern**

Padrão identificado pela criação de um iterador para percorrer elementos “Reference”.

**Uma imagem com texto

Descrição gerada automaticamente**

**Template Method Pattern**

Este padrão consiste em fazer “override” de um método da classe super chamando esse mesmo método e acrescentando mais algumas funcionalidades.

**Uma imagem com texto

Descrição gerada automaticamente**