**STRATEGY**

1. **Nguyên tắc:**

* Tách những chức dễ thay đổi riêng ra thành 1 class.
* Trong chức năng của từng class riêng sẽ gọi lại chức class chứa những phần dễ thay đổi

**DECORATOR**

1. **Nguyên tắc:**

* Luôn mở cho việc mở rộng
* Luôn đóng cho việc chỉnh sửa

1. Sử dụng các lớp con để mở rộng chức năng cho đối tượng
2. **Các bước xây dựng một mẫu Decorator:**

* Tạo ra một class (Computer)
* Xây dựng một class abstract được mở rộng từ class trước đó
* Từ class abstract đó tạo nên các thành phần mở rộng của class ban đầu (disk, monitor..)

**FACTORY**