**Design patterns**

**Creational patterns**

Factory Method

כשרוצים ליצור אובייקטים מבלי לציין את המימוש המדויק – ללא שימוש ב new

דוגמאות מה API למשל Calendar.getinstance()

Abstract Factory

כאשר לא רוצים\יכולים לעדכן כל הזמן את ה factory על סוגי מימוש חדשים

Builder

נשתמש כאשר ביצירת האובייקט ישנם פרמטרים רבים והיצירה מורכבת ויכולה להיות עם טעויות.

במיוחד כאשר חלק מהפרמטרים הם חובה וחלק אופציונאליים

**Structural patterns**

Adapter

כשרוצים להמיר ממשק של מחלקה אחת בממשק אחר

Decorator

כאשר רוצים להוסיף ולהוריד תכונות בלי הקשיחות של הורשה אלא בבחירה חופשית מה להוסיף ומה לא.

**Behavioral**