



O QUE SÃO PADRÕES DE PROJETO?

DEFINIÇÃO



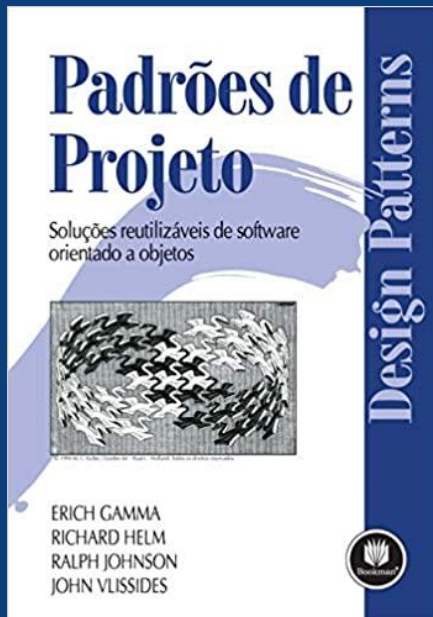
“Os padrões de projetos são descrições de objetos e classes comunicantes que precisam ser personalizadas para resolver um problema geral de projeto num contexto em particular”

DEFINIÇÃO



“Um padrão de projeto é um molde, uma receita de bolo, um gabarito que pode ser utilizado para resolver um problema que tem uma “cara” específica e ele aparece em vários projetos em diferentes contextos.”

CATALOGAÇÃO



Os próprios autores do livro clássico dizem que eles CATALOGARAM os padrões de projeto.

CATALOGAÇÃO

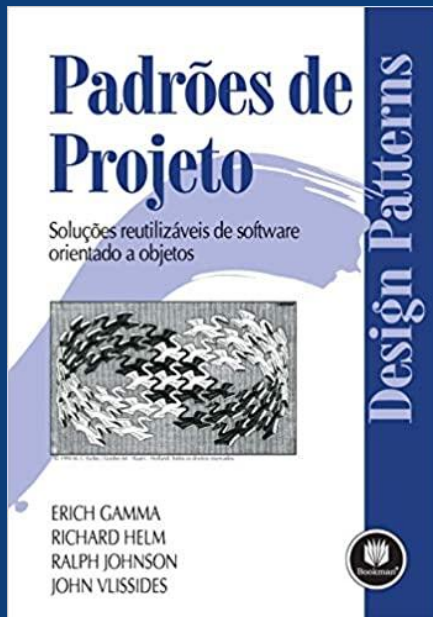


Os próprios autores do livro clássico dizem que eles CATALOGARAM os padrões de projeto.

3 Grupos

- Criacionais
- Estruturais
- Comportamentais

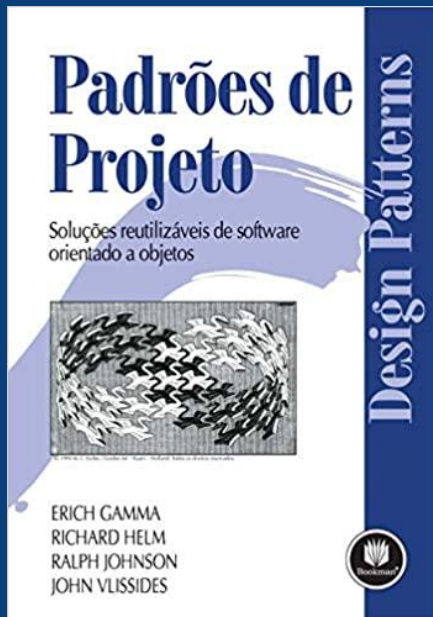
CRIACIONAIS



- Abstract Factory
- Builder
- Factory Method
- Prototype
- Singleton

Encapsulam a criação/instanciação de objetos: Ajudam a tornar um sistema independente de como seus objetos são criados, compostos e representados.

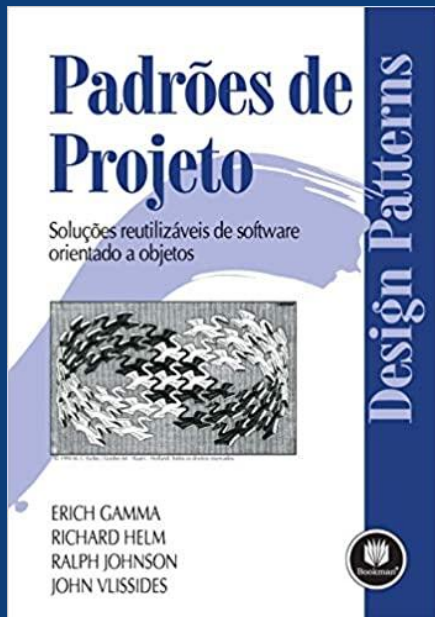
ESTRUTURAIS



- Adapter
- Bridge
- Composite
- Decorator
- Facade
- Flyweight
- Proxy

Definem como classes e objetos são compostos para formar estruturas maiores: são padrões de construção de fato, como estruturar as classes e objetos.

COMPORTAMENTAIS



- Chain of Responsibility
- Command
- Interpreter
- Iterator
- Mediator
- Visitor
- Memento
- Observer
- State
- Strategy
- Template Method

Definem algoritmos e atribuição de responsabilidade entre objetos: Além de definir classes e objetos, também definem os padrões de comunicação entre eles. Foca de fato no comportamento de cada classe ou objeto em relação aos demais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

- **Existem outros padrões de projeto além dos explicados no curso.**
- **Recomendo que assista novamente a essa aula depois de concluir o curso.**