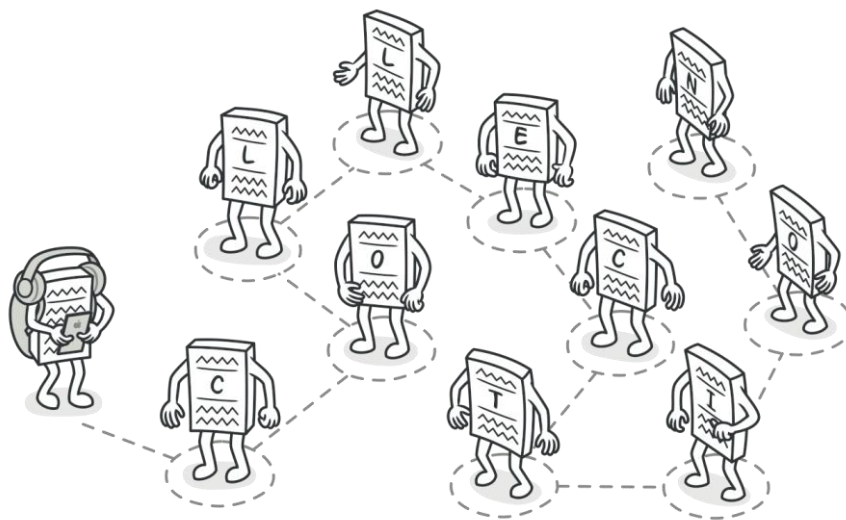


# Behavioral patterns

Ezek a minták algoritmusokkal és az objektumok közötti felelősségek kiosztásával foglalkoznak.

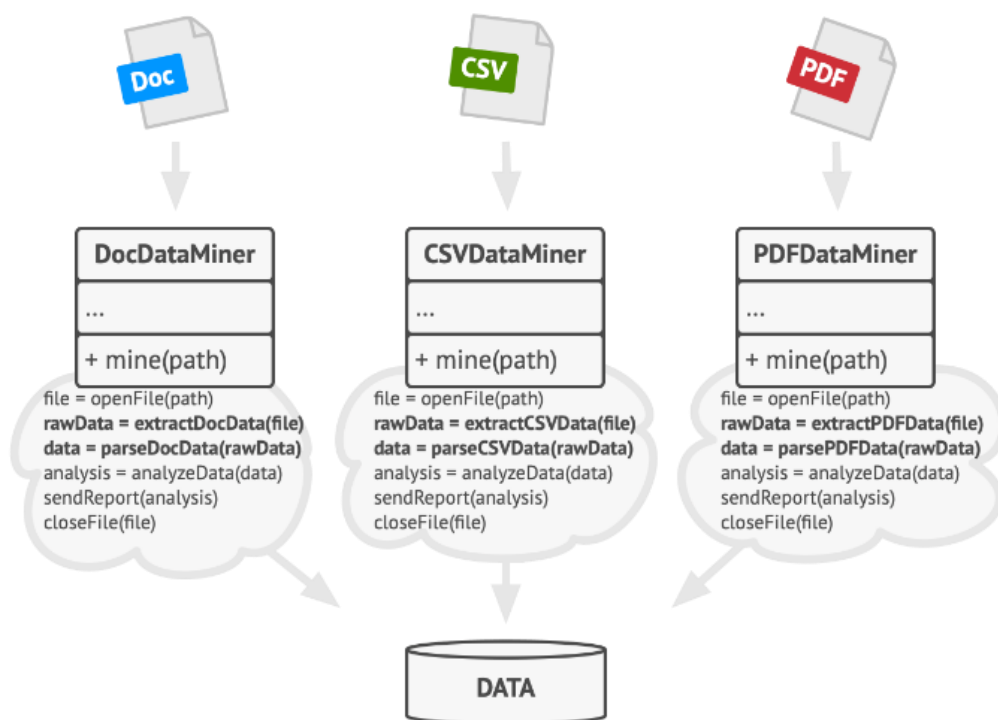
## Iterator

Az Iterátor egy viselkedési tervezési minta, amely lehetővé teszi, hogy egy gyűjtemény elemeit a mögöttes reprezentáció (lista, verem, fa stb.) felfedése nélkül végigjárjuk.



# Template Method

A sablonmódszer egy olyan viselkedési tervezési minta, amely meghatározza egy algoritmus vázát a szuperosztályban, de lehetővé teszi az alosztályok számára, hogy felülírják az algoritmus egyes lépéseit anélkül, hogy megváltoztatnák annak szerkezetét.



## State

Az állapot egy viselkedési tervezési minta, amely lehetővé teszi, hogy egy objektum megváltoztassa a viselkedését, amikor a belső állapota megváltozik. Úgy tűnik, mintha az objektum megváltoztatta volna az osztályát.

