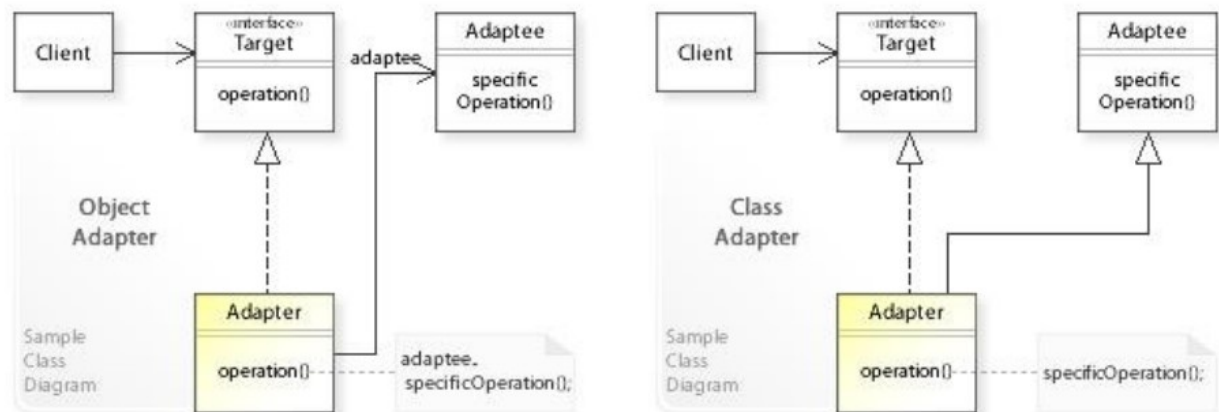


Design Pattern Strutturali

Adapter

- Utilizzo ereditarietà per estendere interfacce convertendo l'interfaccia di una classe ad un'altra



Class Adapter

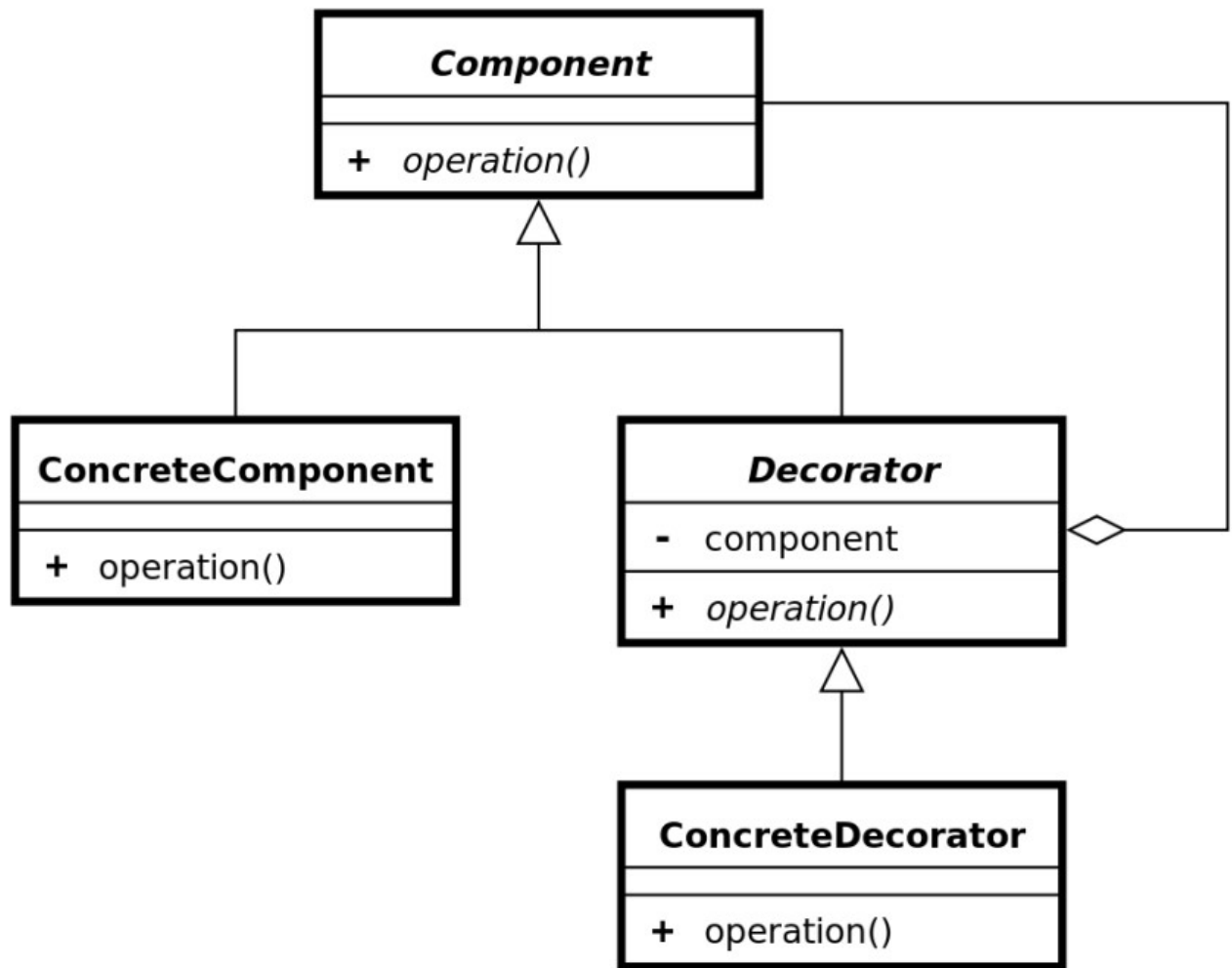
- Utilizzo di varie sottoclassi e il client ne usa una

Object Adapter

- Client che usa un servizio di Adapter

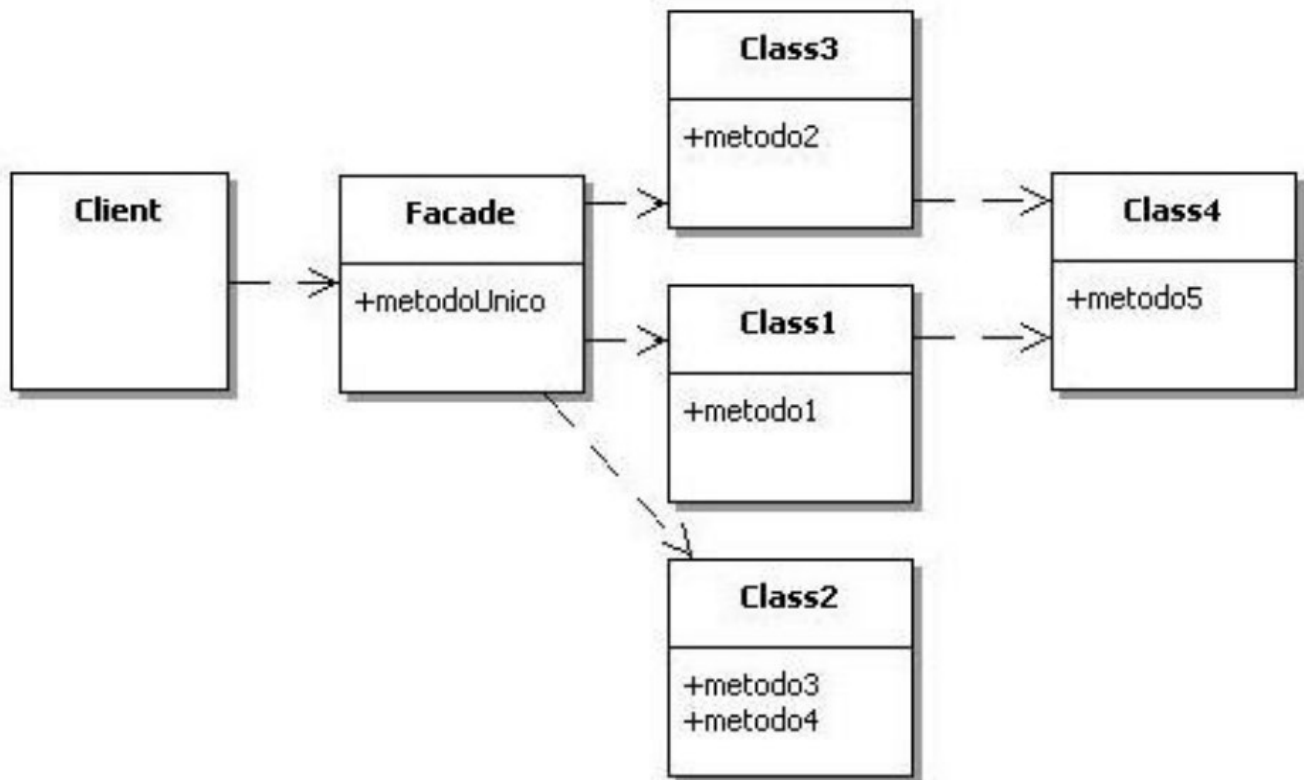
Decorator

- Utilizzo di ereditarietà per fornire ad un client comportamenti accessori (che decorano) specifici ad un contesto
- Sono elementi atomicamente piccoli che possono essere utilizzati singolarmente



Facade

- Implemento attraverso una classe unica una serie di comportamenti più complessi
- Classe di facciata che incorpora una serie di cose



Proxy

- Fornire un surrogato di una classe
 - Fornire una funzionalità di comunicazione con una server/remota in cache/locale ad un client che la usa
 - Le funzionalità sono "on demand"

