**Davranışsal Kalıplar**

• Davranışsal kalıplar (behavioral patterns), algoritmalar ve sorumlulukları sınıflara atamakla ilgilidir.

• Davranışsal kalıplar, sadece sınıflar ve nesnelerle değil aynı zamanda onların arasındaki haberleşmeyle de ilgilenir.

• Davranışsal sınıf kalıpları kalıtımı kullanırken, davranışsal nesne kalıpları birleştirmeyi kullanırlar.

• Davranışsal kalıplar 11 tanedir:

**• Chain of Responsibility**: İstekte bulunan istemci ile isteği yerine getiren arasındaki bağımlılığı azaltmak.

• **Command**: İstekte bulunan istemci ile isteği yerine getiren arasındaki bağımlılığı azaltmak ve metot seviyesinde ifade edilen isteği nesne seviyesinde soyutlayarak ek yetkinlikler kazandırmak.

• **Iterator**: Torbalardaki (collections, containers) birden fazla nesneye sıralı erişim için bir yol sağlamak.

• **Mediator**: Çok sayıda nesnenin birbirleriyle haberleşmesini ve koordinasyonunu sağlamak.

• **Memento**: Sarmalamayı bozmadan, sonra ulaşmak üzere bir nesnenin durumunu saklamak.

• **Observer**: Bir nesnenin durumundaki değişikliklerden haberdar olmak.

• **State**: Bir nesnenin karmaşık durumlarına bağlı olan davranışlarını ifade etmek.

• **Strategy**: Bir işi yapmanın farklı yollarını, o işi isteyen istemciden bağımsız ve birbiri yerine geçebilecek şekilde ifade etmek.

• **Template** **Method**: Bir algoritmanın genel yapısını ifade edip, değişecek adımları içi doldurulacak şekilde bırakmak.

• **Visitor**: Bir işi birden çok nesneye, o nesnelerin arayüzlerini değiştirmeden yaptırmayı sağlar.

• **Interpreter**: Bir dildeki cümleleri yorumlamak amacıyla yorumlayıcı tanımla.