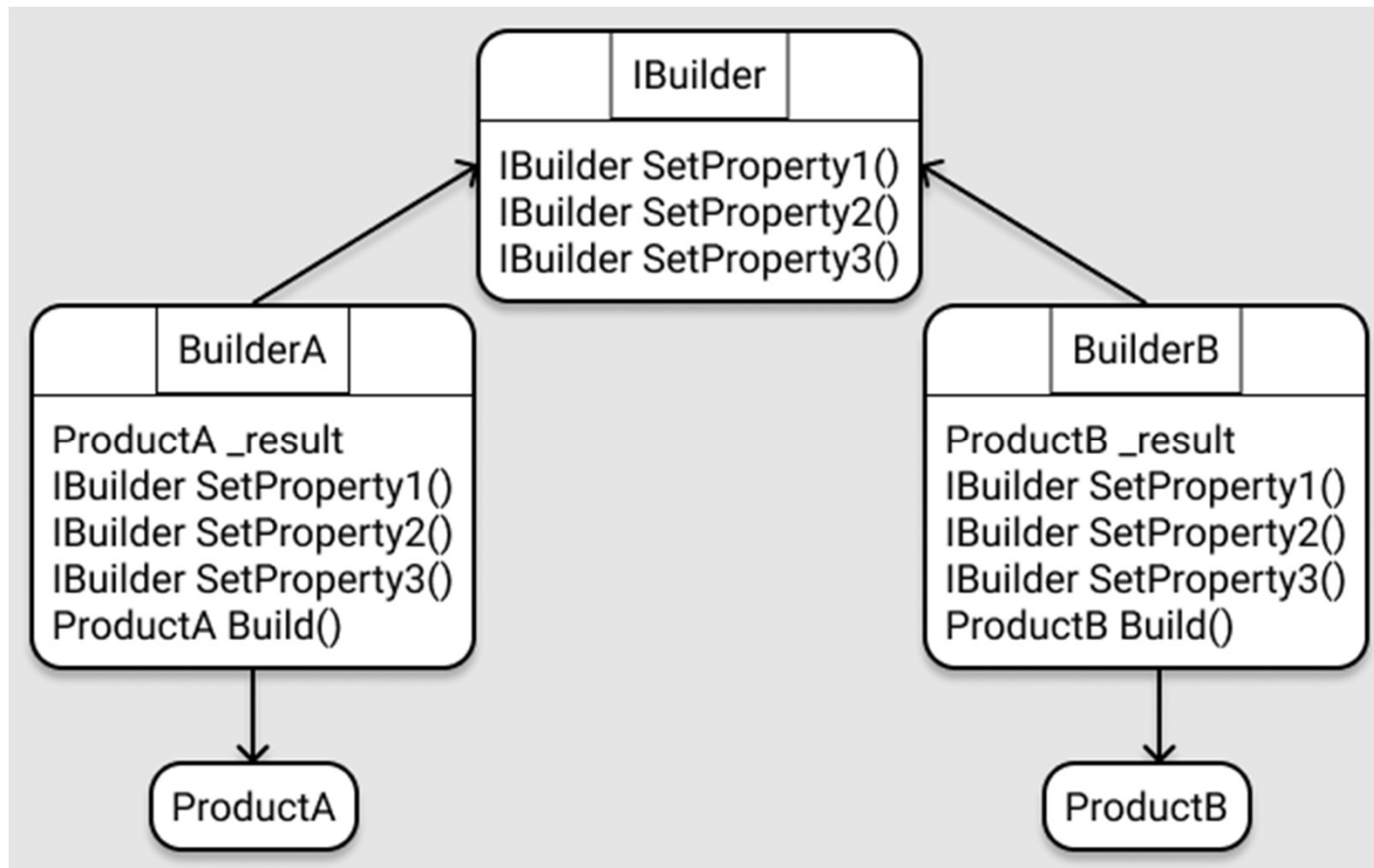


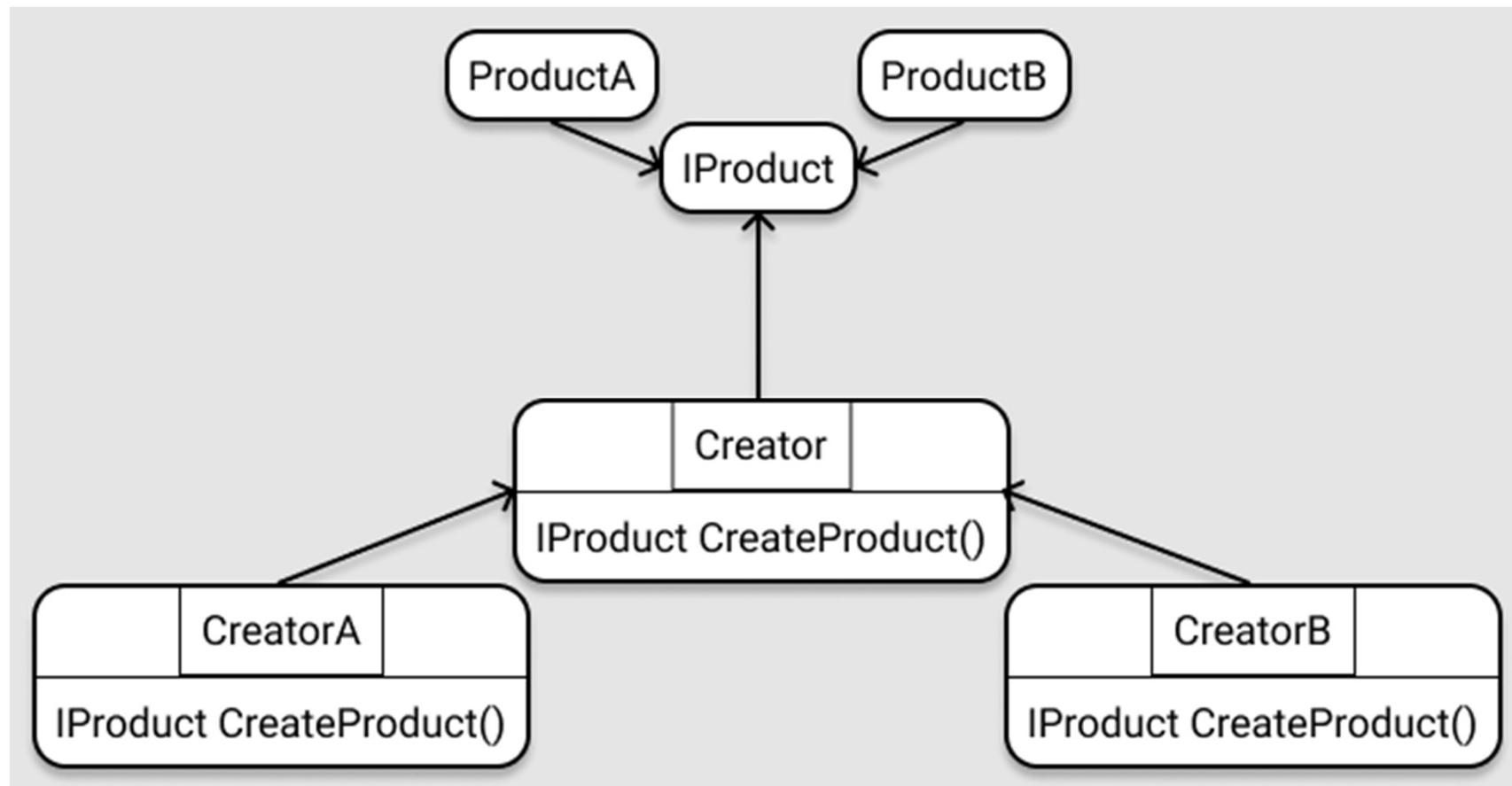
Builder



Builder

- Alternatywa dla konstruktora teleskopowego.
- Pozwala tworzyć różne reprezentacje produktu z tego samego zestawu danych.
- Ułatwia tworzenie złożonych struktur obiektów.

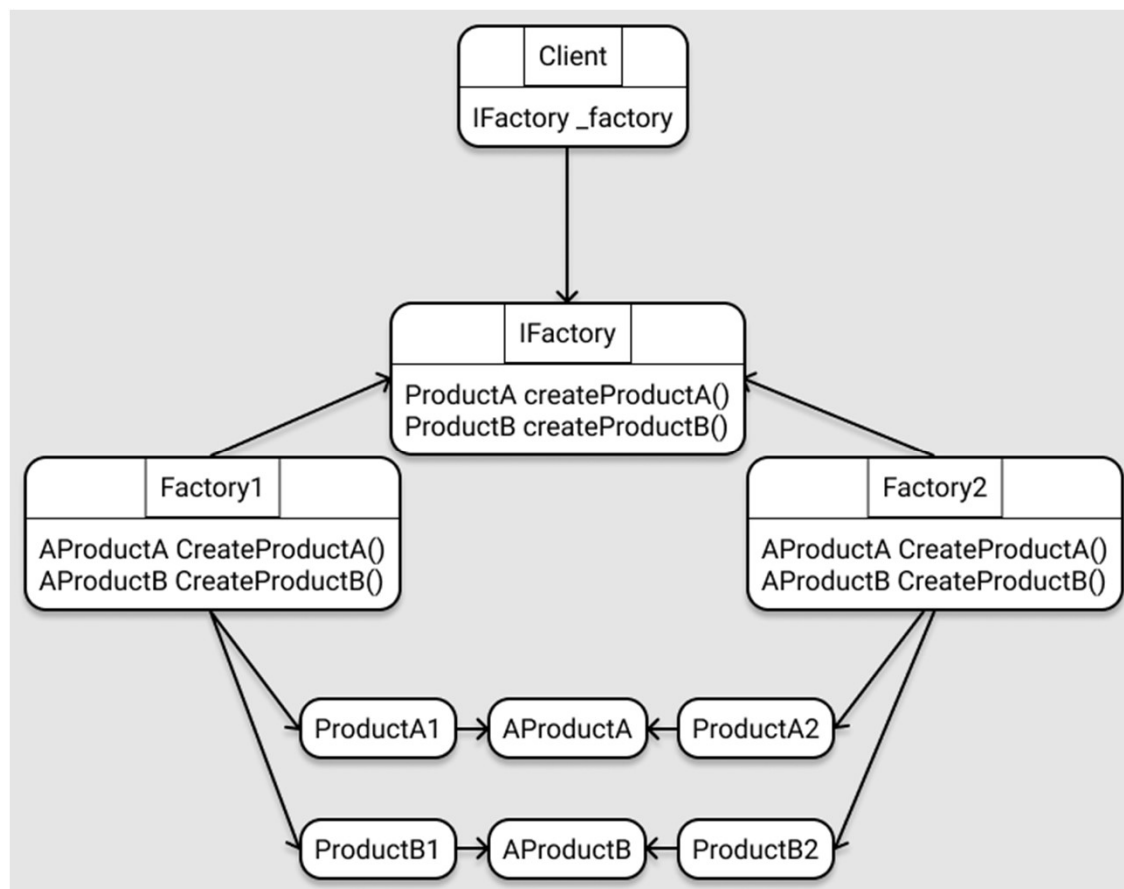
Metoda fabryczna



Metoda fabryczna

- Rozwiązuje problem braku wiedzy na temat dokładnych typów i zależności między obiektami, z którymi kod powinien współpracować.
- Zapewnienia użytkownikom biblioteki lub frameworku sposób rozszerzenia jej wewnętrznych składników.
- Służy do zaoszczędzania zasobów systemowych przez ponowne użycie istniejących obiektów zamiast odbudowywać je za każdym razem.

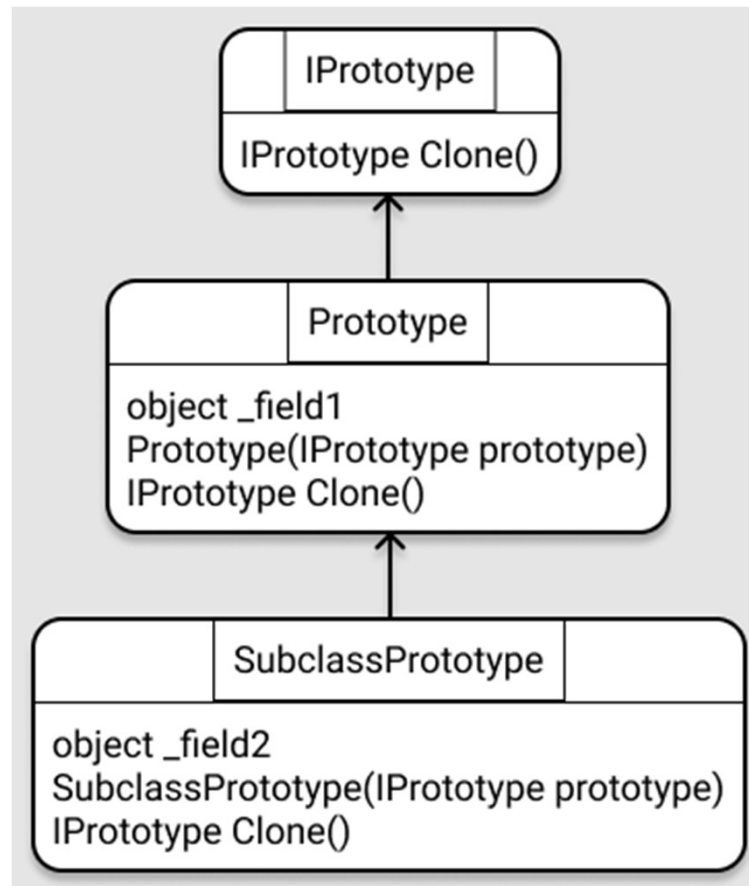
Fabryka abstrakcyjna



Fabryka abstrakcyjna

- Użyteczna, gdy kod musi pracować z różnymi rodzinami powiązanych produktów, ale ma być niezależny od konkretnych klas tych produktów.

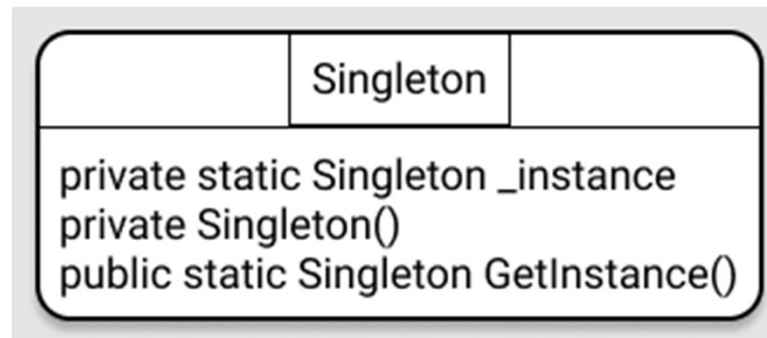
Prototyp



Prototyp

- Pozwala zmniejszyć liczbę podklas, które różnią się tylko w sposobie inicjowania.
- Może służyć jako baza dla tworzenia nowych obiektów.

Singleton



Singleton

- Klasa z tylko jednym wystąpieniem dostępnym dla wszystkich klientów.
- Kontrola nad zmiennymi globalnymi.