



# Template Method pattern



**Certified  
Developer**  
The Ultimate Tech Degree

**DigitalHouse** >  
Coding School



“

Vamos imaginar que em nosso sistema várias classes fazem a mesma coisa, mas têm alguns detalhes diferentes. Será que entre essas classes temos código repetido? Vamos ver como reduzi-lo.



”





## Propósito e solução

### Propósito



É um design pattern (padrão de projeto) comportamental que define o esqueleto de um algoritmo na superclasse, mas permite que as subclasses sobrescrevam etapas do algoritmo sem alterar sua estrutura.

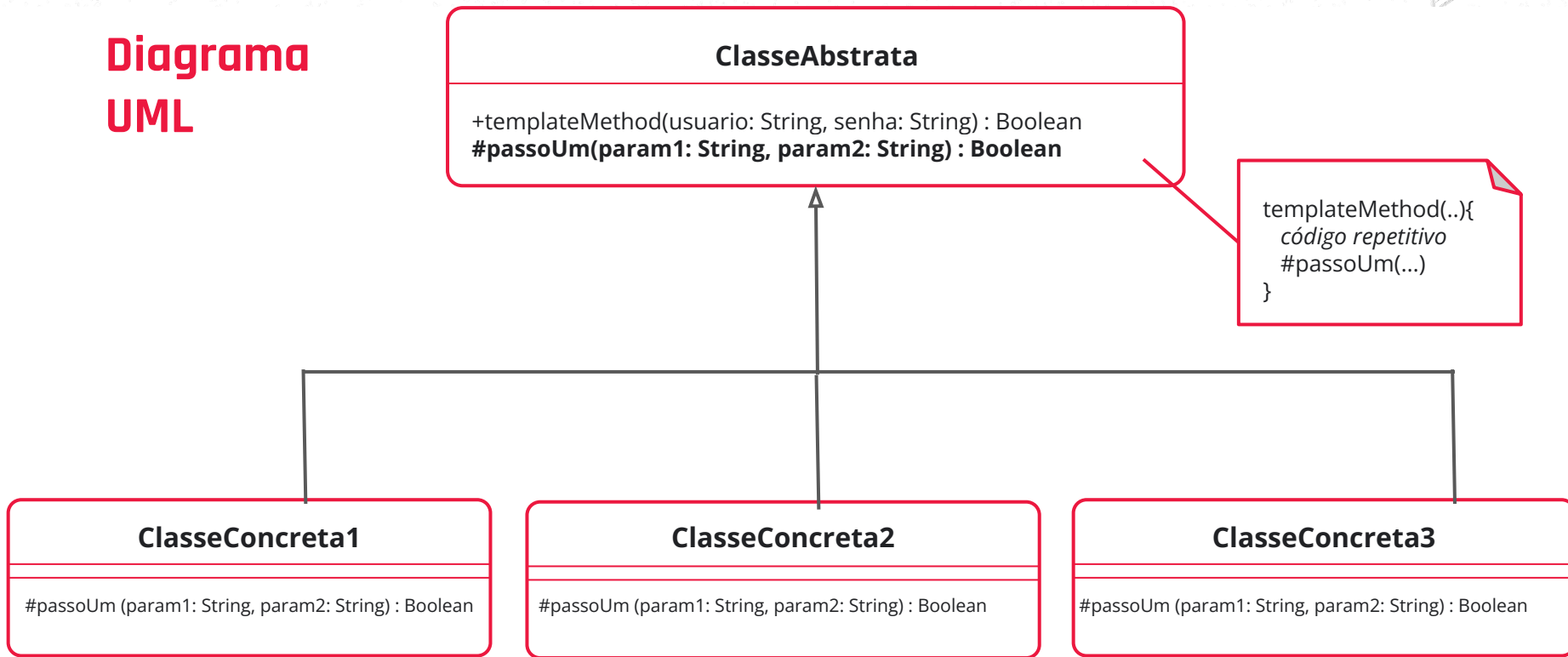
### Solução



O método esqueleto é composto pelo código que essas classes têm em comum, permitindo que algumas partes sejam modificadas pela subclasse que o implementa, conseguindo manter o código repetido em um só lugar.



## Diagrama UML





## Vantagens



Os clientes podem sobrescrever certas partes de um algoritmo grande para que sejam menos afetados pelas mudanças que ocorrem em outras partes do algoritmo.

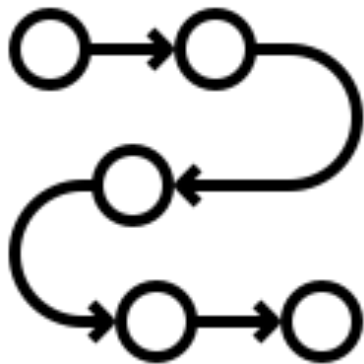


O código duplicado pode ser colocado dentro de uma superclasse.

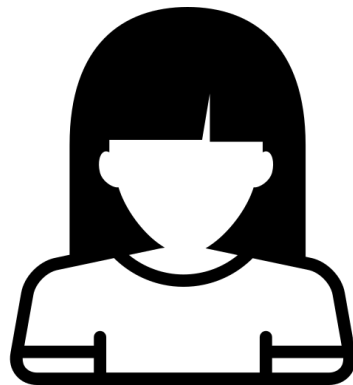




## Desvantagens



Possui um alto grau de dependência da interface fachada.



Alguns clientes podem ser limitados pelo esqueleto fornecido pelo algoritmo.



**DigitalHouse** >  
Coding School



**Certified Tech  
Developer**  
The Ultimate Degree