1. Co to są wzorce projektowe?
2. Wymień zalety stosowania wzorców projektowych
3. Wymień i opisz grupy wzorców
4. Podaj przykład dla każdej grupy wzorców
5. Ustalone, uniwersalne i sprawdzone w praktyce rozwiązania często pojawiających się problemów projektorych
6. Zgodność z SOLID, łatwość komunikacji między programistami, możliwość łatwego utrzymania i rozwijania kodu
7. Kreacyjne – opisują jak tworzone są obiety, behawioralne – opisują jak zachowują się obiekty, strukturalne – opisują jak obiekty są zbudowane

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Kreacyjne** | **Behawioralne** | **Strukturalne** |
| Factory Method  Abstract Factory  Prototype  Singleton  Builder  Lazy initialization | Chain of Responsibility  Command  Interpreter  Observer  Strategy  Visitor | Adapter  Bridge  Decorator  Proxy  Facade  Composite |
|
|
|