

Matheus José da Costa  
11711BCC008

Template Method basicamente é uma estrutura. Um jogo Game, por exemplo, tem seu início, desenvolvimento, final e um ganhador. Essa classe terá métodos abstratos que serão implementados a partir de extensões dessa classe. O template method fica numa super class abstrata. A implementação inicial de um método abstrato da classe de Template tem que funcionar pra qualquer extensão e implementação desses métodos. Se precisar mudar algo no template, pode impactar as novas implementações. Tem de ser algo muito bem definido. O template method induz a uma inversão de controle.

O padrão Composite é reconhecido através de seus métodos comportamentais, levando uma instância do mesmo tipo abstrato/interface para uma estrutura em árvore.

O padrão builder é um padrão de projeto Criacional, ao qual construímos os objetos passo a passo.

O padrão Decorator consegue dar responsabilidades a dado objeto dinamicamente, é uma forma flexível da subclasse de estender uma funcionalidade.

Então, o comum entre todos é que são padrões de projetos que foram testados e validados por diversos desenvolvedores.