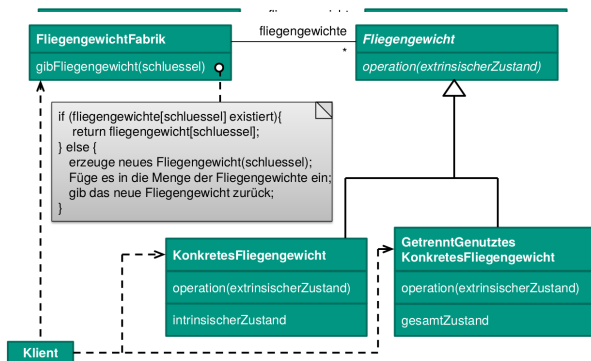


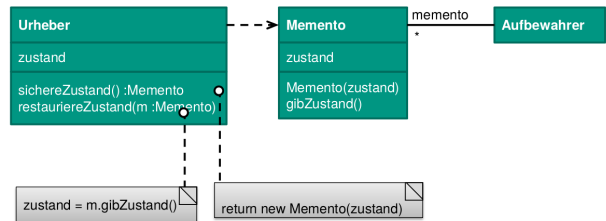
Fliegengewicht

Nutze Objekte kleinster Granularität gemeinsam, um große Mengen von ihnen effizient speichern zu können.



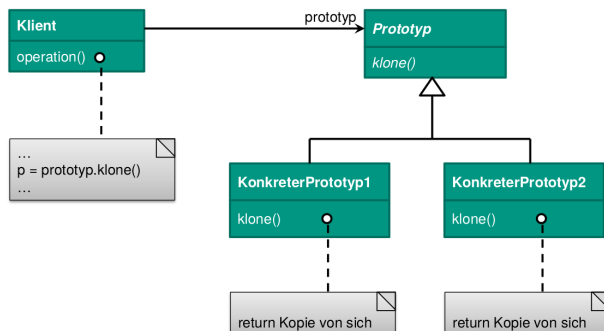
Memento

Erfasse und externalisiere den internen Zustand eines Objekts, ohne seine Kapselung zu verletzen, so dass das Objekt später in diesen Zustand zurückversetzt werden kann.



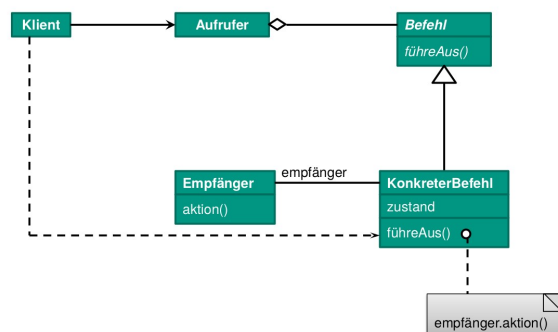
Prototyp

Bestimme die Arten zu erzeugender Objekte durch die Verwendung eines typischen Exemplars und erzeuge neue Objekte durch Kopieren dieses Prototyps.



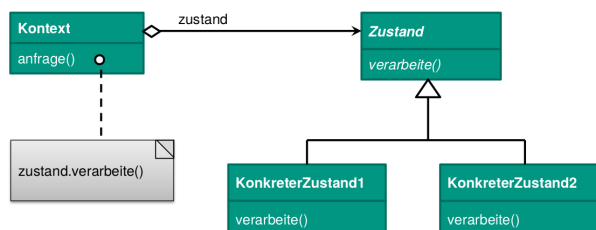
Befehl

Kapsle einen Befehl als ein Objekt. Dies ermöglicht es, Klienten mit verschiedenen Anfragen zu parametrisieren, Operationen in eine Warteschlange zu stellen, ein Logbuch zu führen und Operationen rückgängig zu machen.



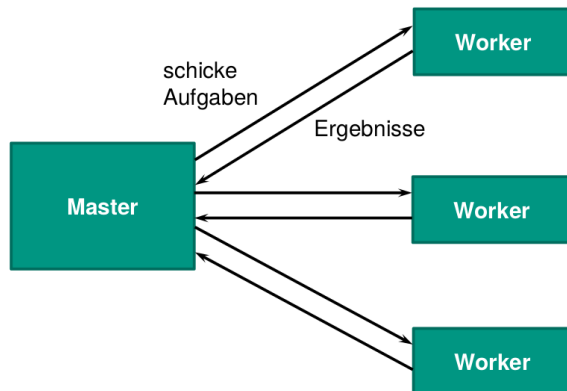
Zustand

Ändere das Verhalten des Objektes, wenn sich dessen interner Zustand ändert.



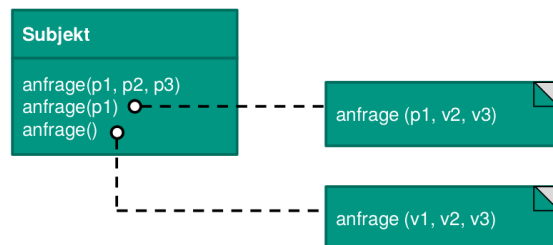
Master/Worker

Auftraggeber/-nehmer bietet fehlertolerante und parallele Berechnung. Ein Auftraggeber verteilt die Arbeit an identische Arbeiter (Auftragnehmer) und berechnet das Endergebnis aus den Teilergebnissen, welche die Arbeiter zurückliefern.



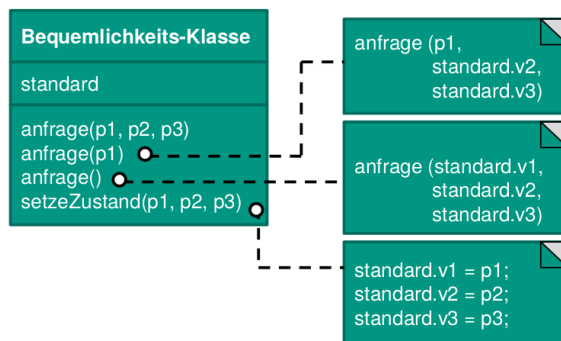
Bequemlichkeitsmethode

Vereinfachen des Methodenaufrufs durch die Bereitstellung häufig genutzter Parameterkombinationen in zusätzlichen Methoden (Überladen).



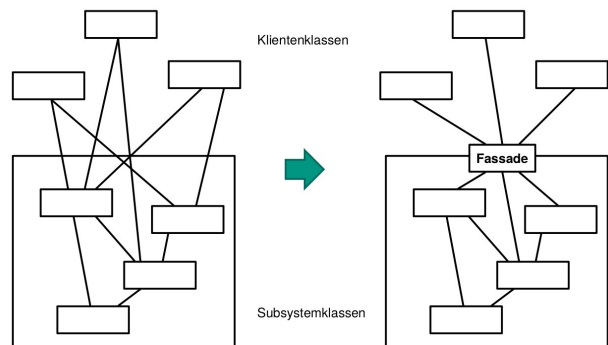
Bequemlichkeitsklasse

Vereinfache den Methodenaufruf durch Bereithaltung der Parameter in einer speziellen Klasse.



Fassade

Biete eine einheitliche Schnittstelle zu einer Menge von Schnittstellen eines Subsystems. Die Fassadenklasse definiert eine abstrakte Schnittstelle, welche die Benutzung des Subsystems vereinfacht.



Null-Objekt

Stelle einen Stellvertreter zur Verfügung, der die gleiche Schnittstelle bietet, aber nichts tut. Das Null-Objekt kapselt die Implementierungs-Entscheidungen (wie genau es „nichts tut“) und versteckt diese Details vor seinen Mitarbeitern.

