



# Geek University

**Evolua seu lado geek!**

[www.geekuniversity.com.br](http://www.geekuniversity.com.br)



# Classificação dos Padrões de Projeto



Design Patterns



# Classificação dos Padrões de Projeto

No livro da GoF sobre padrões de projetos discute-se 23 padrões e os classificam em três categorias principais:

- Padrões de Criação;
- Padrões Estruturais;
- Padrões Comportamentais;



Esta classificação é feita com base na forma como os objetos são criados, como as classes são estruturadas e até mesmo como os objetos interagem entre si.



# Classificação dos Padrões de Projeto

## Padrões de Criação:

- Funcionam com base no modo como os objetos podem ser criados;
- Isolam os detalhes da criação dos objetos;
- O código é independente do tipo de objeto a ser criado;

Um exemplo deste padrão de criação é o padrão Singleton.



# Classificação dos Padrões de Projeto

## Padrões Estruturais:

- Determinam o design da estrutura de objetos e classes;
- O foco está em simplificar a estrutura e identificar o relacionamento entre classes e objetos;
- São centrados em herança e composição de classes;

Um exemplo deste padrão estrutural é o padrão Adapter.



# Classificação dos Padrões de Projeto

## Padrões Comportamentais:

- Se preocupam com a interação entre os objetos e suas responsabilidades;
- Os objetos devem ser capazes de interagir e, mesmo assim, devem ter baixo acoplamento;

Um exemplo deste padrão comportamental é o padrão Observer.



# Geek University

**Evolua seu lado geek!**

[www.geekuniversity.com.br](http://www.geekuniversity.com.br)