# **Principais design patterns**

Padrões de Criação (Creational): Relacionado a criação de objetos de forma mais flexível.

* Singleton
* Factory Method
* Abstract Factory
* Builder

Padrões Estruturais (Structural): Relacionado a organização das classes, permite que partes do sistema trabalhem em conjunto de maneira mais eficiente.

* Adapter
* Decorator
* Proxy
* Facade

Padrões Comportamentais (Behavioral): Lida com a interação entre os objetos e como eles se comunicam entre si.

* Observer
* Strategy