Design Pattern

Bài viết này của tác giả nhằm mục đích note lại những hiểu biết xoay quay khái niệm quen thuộc này.

1. Desgin Pattern?

Khái niệm về design pattern chắc hẳn không còn xa lạ với hầu hết chúng ta. Tuy nhiên để mở đầu cho loạt bài viết này tác giả xin phép được đưa ra cách hiểu của bản thân về khái niệm này.

Trước hết design pattern gồm 2 phần:

* Design: Hay còn gọi là thiết kế. Trong sự hiểu biết hạn hẹp của tác giả tại thời điểm này, Thiết kế ở đây được hiểu là một mô hình tương tác giữa các đối tượng – thực thể trong một ứng dụng cụ thể nào đó.
* Pattern: Khuôn mẫu – Hay những thứ được định nghĩa để người ta “làm theo”.

Vậy có thể hiểu, Design pattern là khuôn mẫu thiết kế được tao ra nhằm giải quyết một số vấn đề lặp lại thường hay gặp trong việc thiết kế phần mềm.

1. Các loại Design Pattern cơ bản.

Theo như Wiki, hiện nay có hơn 100 Design pattern. Tuy nhiên, với hiểu biết nhỏ bé của tác giả trong khuôn khổ bài viết này, tác giả chỉ đề cập đến 3 loại desgn pattern cơ bản cùng với một vài ví dụ phổ biến trong mỗi loại.

1. Creational patterns.

Creational patterns (CP) là nhóm những pattern liên quan đến việc khởi tạo object. Tưởng tượng một bài toán thế này,

1. Structural patterns.
2. Behavioral patterns.
3. Kết luận.