

ДЗ 16 января

1. Паттерны проектирования и разработки это некоторые типовые решения/обобщения для часто встречающихся случаев при разработке. Шаблоны представляют собой архитектурные решения для различных ранее встречаемых проблем. По своей сути это набор лучших практик.
2. Порождающие - паттерны, которые решают задачи при создании объектов (сиглтоны/одиночки, фабрики и билдеры)

Структурные - паттерны об взаимодействии между классами и объектами (адаптеры, декораторы и тд)

Поведенческие - паттерны описывающие способы взаимодействия объектов (strategy, observer, command)
3. Адаптер меняет интерфейс объекта для совместимости с интерфейсом другого, а декоратор расширяет функциональность, сохраняя при этом исходный интерфейс
4. Например в мобе спавнится босс и все игроки получают уведомление об этом.