# DESIGN PATTERNS

## Padrões de Criação

DIP ->   DIP - Dependency Inversion Principle, o Princípio da Inversão de Dependência, o última da categoria SOLID. Este padrão diz que uma classe não deve depender de uma implementação concreta, mas sim de uma abstração/interface, podendo dessa forma inverter a dependência (de algo concreto para algo abstrato).

veremos como aplicar na prática o princípio DIP - Dependency Inversion Principle, o Princípio da Inversão de Dependência, para resolver um problema de dependência entre classes concretas em um sistema que simula pedidos e pagamentos. Veremos como extrair uma interface de uma classe concreta e relacionar outra classe com esta interface, reduzindo acoplamento e invertendo a dependência.

