Design pattern là các giải pháp tổng thể đã được tối ưu hóa, được tái sử dụng cho các vấn đề phổ biến trong thiết kế phần mềm mà chúng ta thường gặp phải hàng ngày. Đây là tập các giải pháp đã được suy nghĩ, đã giải quyết trong tình huống cụ thể.

 Design patterns có thể thực hiện được ở phần lớn các ngôn ngữ lập trình. Nó giúp bạn giải quyết vấn đề một cách tối ưu nhất, cung cấp cho bạn các giải pháp trong lập trình hướng đối tượng (OOP).

## Để học Design Pattern cần có gì?

* Design Pattern sử dụng nền tảng của lập trình hướng đối tượng nên áp dụng 4 đặc tính của ****OOP****: Kế Thừa, Đa Hình, Trừu Tượng, Bao Đóng.
* Hiểu và áp dụng 2 khái niệm interface và abstract vì nó rất cần thiết.
* Tư duy hoàn toàn theo OOP, loại bỏ tư duy theo lối cấu trúc.