

Padrões estruturais

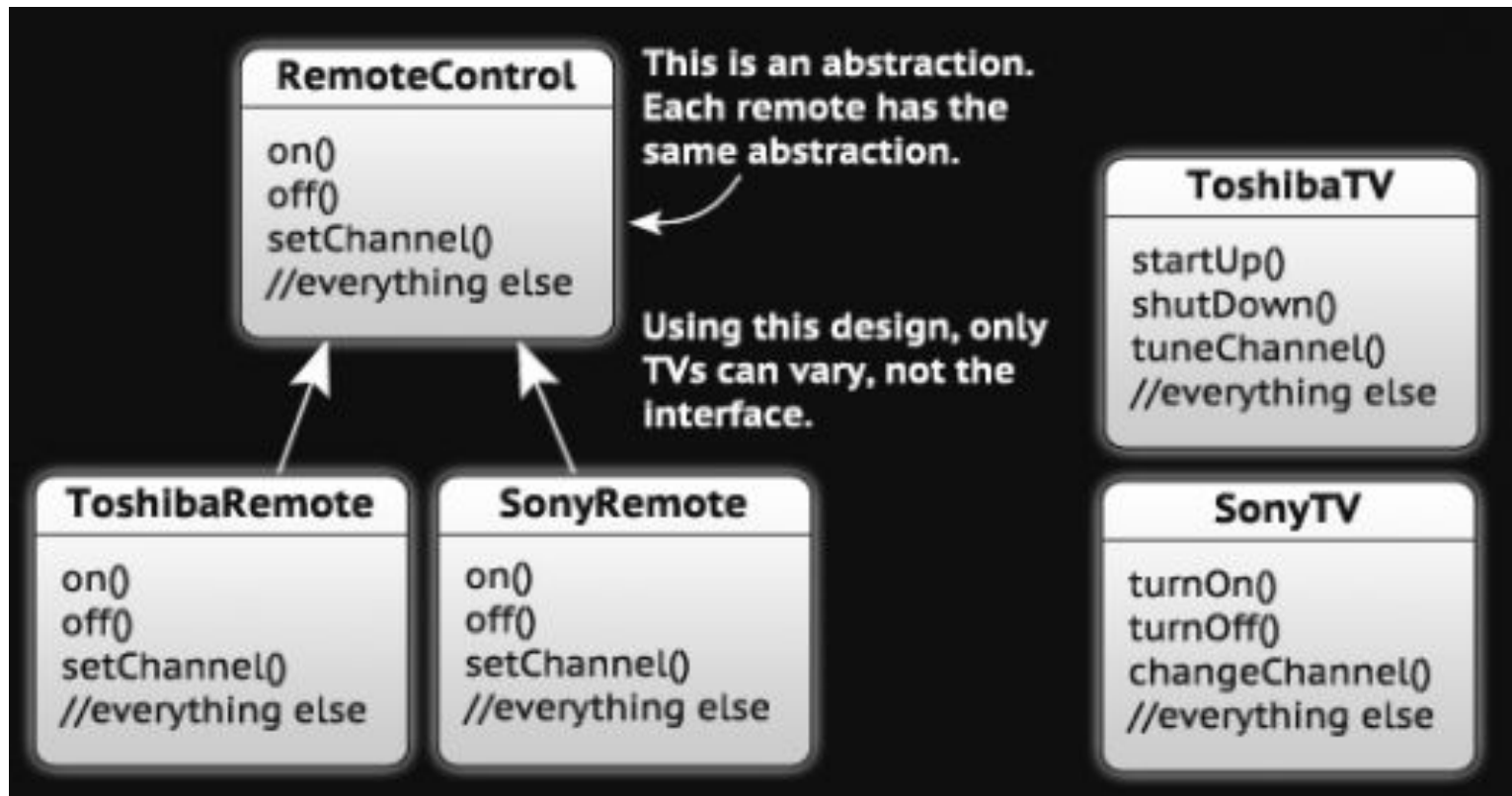
Classificação dos 23 padrões segundo GoF*

		Propósito		
		1. Criação	2. Estrutura	3. Comportamento
Escopo	Classe	Factory Method	Class Adapter	Interpreter Template Method
	Objeto	Abstract Factory Builder Prototype Singleton	Object Adapter Bridge Composite Decorator Facade Flyweight Proxy	Chain of Responsibility Command Iterator Mediator Memento Observer State Strategy Visitor

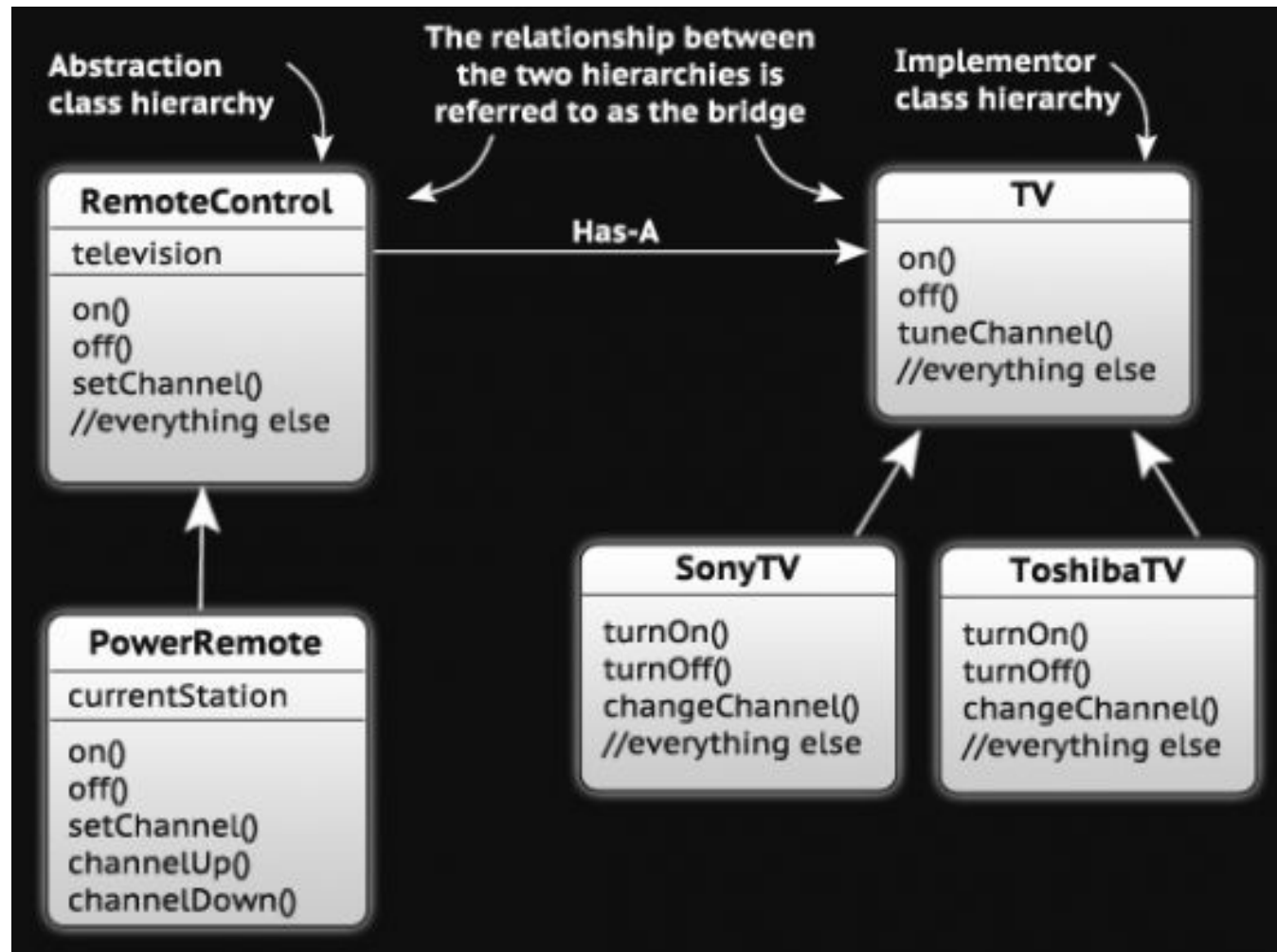
* Gamma et al. "Design Patterns" [1]

Brigde

- Problema:
 - Controle Remoto
 - Herança
 - A cada teste, são colhidos novas funcionalidades para deixar o controle remoto mais prático
 - Cada televisor poderá mudar.



<http://imasters.com.br/artigo/23855/javascript/padrao-de-projeto-de-software-javascript-bridge>



- Variar não apenas a sua implementação, mas também as suas abstrações.
- **Desacoplar** uma abstração da sua implementação, de forma que ambas possam variar independentemente.

- Cafeteria
 - Todo pedido pertence a uma mesa
 - Cada mesa pode pedir vários sabores de café
 - Qual o problema?
 - Muitas instâncias
 - Lentidão
 - Objetos na memória

- Solução
 - FlyWeight
 - Quando uma instância pode ser usada para fornecer muitas instâncias virtuais.
 - Armazenar tudo numa matriz bidimensional

