**Padrões GoF**

* **Builde**r - Separa a construção de um objeto complexo da sua representação, de forma que o mesmo processo de construção possa criar diferentes representações.
* **Decorator** - Atribui responsabilidade adicionais a um objeto dinamicamente. O Decorator fornece uma alternativa flexível a subclasses para a extensão da funcionalidade.
* **Flyweight** - Usa compartilhamento para dar suporte a vários objetos de forma eficiente.
* **Memento** - sem violar o encapsulamento, captura e externaliza o estado interno de um objeto, de forma que ele possa ser recuperado depois. Deve ser usado quando uma fotografia (parte) do objeto precisar ser salva, de forma que ela possa ser recuperada depois. Torna possível salvar o estado de um objeto de modo que o mesmo possa ser restaurado.
* **Factory Method**: define uma interface para criar um objeto, mas deixa as subclasses decidirem qual classe instanciar.
* **Adapter**: converter a interface de uma classe em outra interface que normalmente não poderiam trabalhar juntas.
* **Abstract Factory**: interface para criar famílias de objetos relacionados.
* **Singleton**: garante que uma classe tenha apenas uma instância e provê um ponto de acesso global a ela.
* **Builder**: criação de objeto complexo com representações diferentes; constrói partes de objetos passo a passo. Palavras-chave do builder: objeto complexo, separação da construção.
* **Chain of Responsability** - Evita o acoplamento do remetente de uma solicitação ao seu destinatário, dando a mais de objeto a chance de tratar a solicitação. Encadeia os objetos receptores e passa a solicitação ao longo da cadeia até que um objeto a trate.
* **Observer**: define uma dependência um-para-muitos entre objetos para que quando um objeto mudar de estado, os seus dependentes sejam notificados e atualizados automaticamente.
* **Bridge** é um padrão de projeto de software, utilizado quando é desejável que uma interface (abstração) possa variar independentemente das suas implementações. “**Desacoplar uma abstração da sua implementação, de modo que as duas possam variar independentemente.**” Ou seja, o Bridge fornece um nível de abstração maior que o Adapter, pois são separadas as implementações e as abstrações, permitindo que cada uma varie independentemente.
* **Strategy** - Usado quando uma classe é usuária de uma certa hierarquia/ família de algoritmos, como um algoritmo de busca ou ordenação. Esse padrão define uma família de algoritmos, encapsula cada um deles e os torna intercambiáveis. Como existem diversos algoritmos em uma mesma família, não é desejável que se codifique todos eles em uma mesma classe. Permite que um algoritmo varie, independentemente dos clientes que o utilizam. Fornece uma maneira de configurar uma classe com um dentre muitos comportamentos. Pode ser usado para evitar a exposição das estruturas de dados específicas de um algoritmo, que se deseja ocultar.
* ***Proxy:****provê um****substituto****ou ponto através do qual um objeto pode controlar o acesso a outro objeto. Pessoal, esse padrão de projeto deve ser utilizado quando houver uma necessidade de uma referência mais versátil ou sofisticada para um objeto do que um simples ponteiro.****Por exemplo, proxies virtuais criam objetos caros por demanda e proxies de proteção controlam o acesso ao objeto original****. Considerem a hipótese de um sistema que acesse um banco de dados por meio de uma classe de conexão.*
* **Template Method:** Definir o esqueleto de um algoritmo em uma operação, postergando alguns passos para as subclasses. Template Method permite que subclasses redefinam certos passos de um algoritmo sem mudar a estrutura do mesmo. (Comportamental)
* **Interpreter** - Dada uma linguagem, define uma representação para sua gramática juntamente com um interpretador para as sentenças dessa linguagem. Usado quando houver uma linguagem para interpretar e ser possível representar as sentenças da linguagem como árvores sintáticas abstratas. Interpreta a mensagem recebida e a direciona para um alvo.
* **Command** - Encapsula uma requisição como um objeto, deixando-o, dessa forma, parametrizar clientes com diferentes requisições.
* **Mediator**: Define um objeto que encapsula a forma como um conjunto de objetos interage, promovendo um fraco acoplamento ao evitar que objetos se refiram uns aos outros explicitamente.
* **Façade -** implementa um padrão que forneça uma interface unificada para um conjunto de interfaces em um subsistema. Esse padrão estrutural define uma interface de nível mais alto que torna o subsistema mais fácil de ser usado.
* **State** - Permite que um objeto mude o seu comportamento quando o seu estado interno mudar. O objeto parecerá ter mudado de classe.

Em Engenharia de software, um **anti-padrão** é um padrão de projeto de software que pode ser comumente usado mas é ineficiente e/ou contra-produtivo em prática. O termo foi cunhado em 1995 por Andrew Koenig, inspirado pelo livro do Gang of Four *Design Patterns*, que desenvolveu o conceito de padrão de desenho de software. O termo foi largamente popularizado três anos depois pelo livro *AntiPatterns*, que estendeu o uso do termo além do campo de desenho de software para interações pessoais em geral.

**O Naked Objects Pattern (NOP)** é um padrão arquitetural que dá ênfase na criação dos objetos de negócio que modelam o domínio do sistema (chamados de naked objects) e na completude comportamental desses objetos. Diferente da arquitetura em camadas que promove a separação das operações dos seus objetos de domínio, deixando-os apenas com os atributos NOP, a lógica de negócio deve estar encapsulada nos objetos de domínio de forma a ter todo o comportamento esperado para o objeto.

O desenvolvedor do software cria apenas as classes de domínio do problema e estabelece seus relacionamentos, atributos e comportamentos, formando o modelo de domínio da aplicação. Nesta filosofia, a interface de usuário deve ser gerada automaticamente a partir desses objetos.

A **técnica de wrapping** decompõe a funcionalidade do sistema em pacotes/componentes de software. Esses pacotes são envolvidos por uma “casca de software” que atua como interpretadora entre o legado e a nova aplicação, que pode ser orientada a objetos ou não, enquanto que a aplicação legada, normalmente, não é orientada a objetos. Isso possibilita que o ambiente legado seja preservado e parte da aplicação legada seja reutilizada, reduzindo assim o esforço de migração - reengenharia.

**Padrões Java - Java Enterprise Edition (JEE).** O padrão utilizado para interceptar e manipular uma requisição e uma resposta antes e depois de a requisição ser processada é o Intercepting Filter. Já aquele utilizado para encapsular e gerenciar todo acesso a fontes de dados e suas persistências é o Data Access Object( DAO).