

PDS PRÁTICA

DESIGN PATTERNS

CREATIONAL

FACTORY METHOD

INTERFACE PARA CRIAR OBJETOS, USADO QUANDO NÃO SE SABE OS TIPOS E DEPENDÊNCIAS NECESSÁRIAS (TIPOS DE ÁRVORE)

ABSTRACT FACTORY

CRIAR UMA INSTÂNCIA DE VÁRIAS FAMÍLIAS DE CLASSES.

BUILDER

SEPARAR A CONSTRUÇÃO DO OBJETO DE SUA REPRESENTAÇÃO.

FACTORY METHOD

CRIAR UMA INSTÂNCIA DE VÁRIAS CLASSES DERIVADAS. (QUANDO NÃO SE SABE OS TIPOS NECESSÁRIOS)

SINGLETON

UMA CLASSE NA QUAL APENAS UMA INSTÂNCIA PODE EXISTIR.

OBJECT POOL

EVITAR AQUISIÇÕES E LIBERTAÇÕES CARAS DE RECURSOS AO REICLAR OBJETOS QUE JÁ NÃO ESTÃO EM USO.

PROTOTYPE

UMA INSTÂNCIA INICIALIZADA PARA SER COPIADA OU CLONADA.

STRUCTURAL

ADAPTER

CORRESPONDÊNCIA DE INTERFACES DE DIFERENTES CLASSES.

BRIDGE

SEPARA A INTERFACE DE UM OBJETO DA SUA IMPLEMENTAÇÃO.

COMPOSITE

UMA ESTRUTURA DE ÁRVORE DE OBJETOS SIMPLES E COMPOSTOS.

DECORATOR

ADICIONAR RESPONSABILIDADES A OBJETOS DINAMICAMENTE.

FACADE

UMA CLASSE ÚNICA QUE REPRESENTA UM SUBSISTEMA INTEIRO.

FLYWEIGHT

INSTÂNCIA USADA PARA PARTILHA EFICIENTE.

PROXY

UM OBJETO QUE REPRESENTA OUTRO OBJETO.

BEHAVIOURAL

CHAIN OF RESPONSIBILITY

UMA MANEIRA DE PASSAR UM REQUEST POR UMA CADEIA DE OBJETOS

COMMAND

ENCAPSULA UM REQUEST COMMAND COMO UM OBJETO

ITERATOR

ACEDER SEQUENCIALMENTE ELEMENTOS DE UMA COLEÇÃO

MEDIATOR

SIMPLIFICA COMUNICAÇÃO ENTRE CLASSES

MEMENTO

GUARDA E RESTORA UM OBJECT'S INTERNAL STATE

NULL OBJECT

ATUA COMO UM DEFAULT VALUE DE UM OBJETO

OBSERVER

MANEIRA DE NOTIFICAR MUDANÇAS A VÁRIAS CLASSES

STATE

ALTERA O COMPORTAMENTO DE UM OBJETO QUANDO MUDA DE ESTADO

STRATEGY

ENCAPSULA UM ALGORITMO DENTRO DE UMA CLASSE

TEMPLATE METHOD

PASSA ETAPAS EXATAS DE UM ALGORITMO PARA UA SUBCLASSE

VISITOR

DEFINE NOVAS OPERAÇÕES A UMA CLASSE, SEM A MUDAR