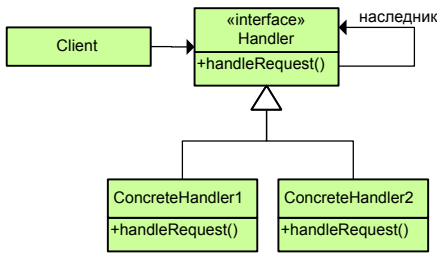
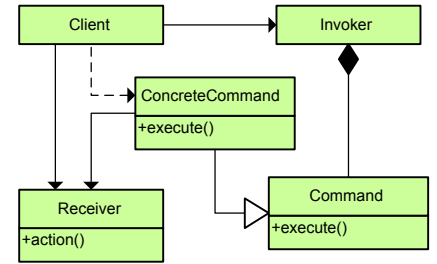


- | | | |
|-------------------------------|--------------------------|--------------------------|
| C Абстрактная фабрика | S Фасад | S Прокси |
| S Адаптер | C Фабричный метод | B Наблюдатель |
| S Мост | S Приспособленец | C Одиночка |
| C Строитель | B Интерпретатор | B Состояние |
| B Цепочка обязанностей | B Итератор | B Стратегия |
| B Команда | B Посредник | B Шаблонный метод |
| S Компоновщик | B Хранитель | B Посетитель |
| S Декоратор | C Прототип | |



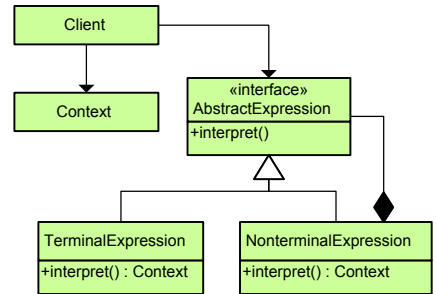
Цепочка обязанностей Chain of responsibility

Тип: Поведенческий
Что это: Избегает связывания отправителя запроса с его получателем, давая возможность обработать запрос более чем одному объекту. Связывает объекты-получатели и передаёт запрос по цепочке пока объект не обработает его.



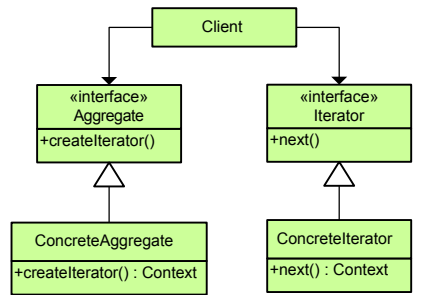
Команда Command

Тип: Поведенческий
Что это: Инкапсулирует запрос в виде объекта, позволяя передавать их клиентам в качестве параметров, ставить в очередь, логировать а также поддерживает отмену операций.



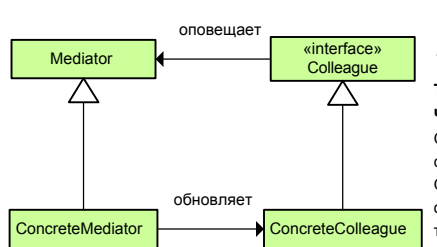
Интерпретатор Interpreter

Тип: Поведенческий
Что это: Получая формальный язык, определяет представление его грамматики и интерпретатор, использующий это представление для обработки выражений языка.



Итератор Iterator

Тип: Поведенческий
Что это: Предоставляет способ последовательного доступа к элементам множества, независимо от его внутреннего устройства.

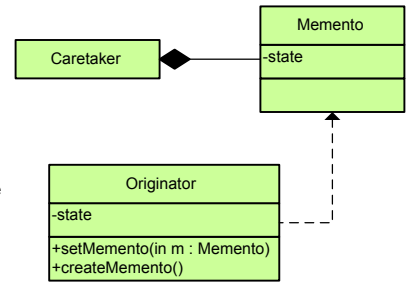


Посредник Mediator

Тип: Поведенческий
Что это: Определяет объект, инкапсулирующий способ взаимодействия объектов. Обеспечивает слабую связь, избавляя объекты от необходимости прямо ссылаться друг на друга и даёт возможность независимо изменять их взаимодействие.

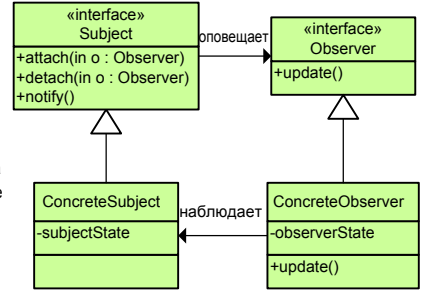
Хранитель Memento

Тип: Поведенческий
Что это: Не нарушая инкапсуляцию, определяет и сохраняет внутреннее состояние объекта и позволяет позже восстановить объект в этом состоянии.



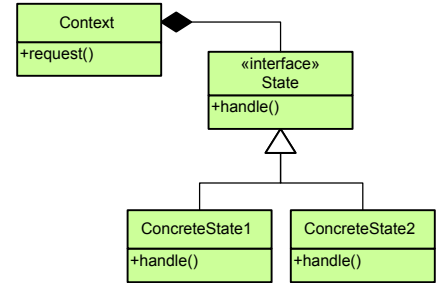
Наблюдатель Observer

Тип: Поведенческий
Что это: Определяет зависимость "один ко многим" между объектами так, что когда один объект меняет своё состояние, все зависимые объекты оповещаются и обновляются автоматически.



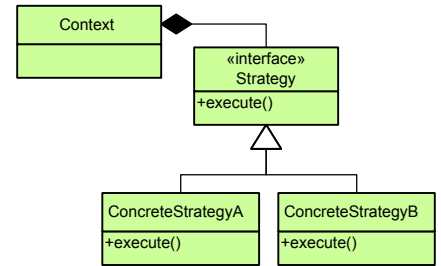
Состояние State

Тип: Поведенческий
Что это: Позволяет объекту изменять своё поведение в зависимости от внутреннего состояния.



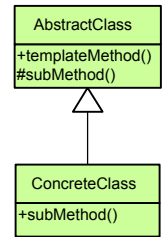
Стратегия Strategy

Тип: Поведенческий
Что это: Определяет группу алгоритмов, инкапсулирует их и делает взаимозаменяемыми. Позволяет изменять алгоритм независимо от клиентов, его использующих.



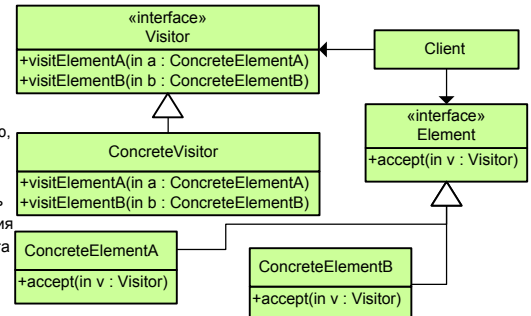
Шаблонный метод Template method

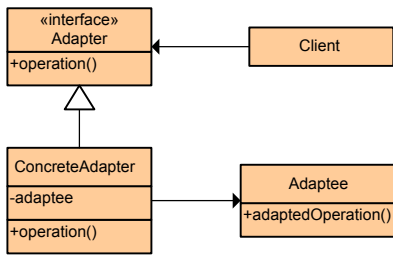
Тип: Поведенческий
Что это: Определяет алгоритм, некоторые этапы которого делегируются подклассам. Позволяет подклассам переопределить эти этапы, не меняя структуру алгоритма.



Посетитель Visitor

Тип: Поведенческий
Что это: Представляет собой операцию, которая будет выполнена над объектами группы классов. Даёт возможность определить новую операцию без изменения кода классов, над которыми эта операция проводится.



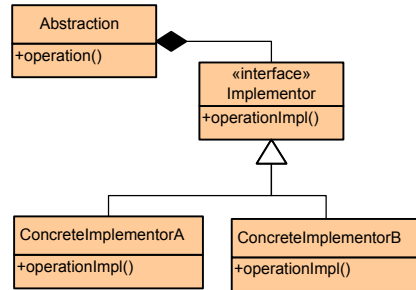
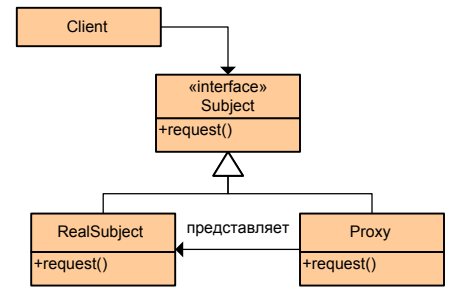


Адаптер Adapter

Тип: Структурный
Что это: Конвертирует интерфейс класса в другой интерфейс, ожидаемый клиентом. Позволяет классам с разными интерфейсами работать вместе.

Прокси Proxy

Тип: Структурный
Что это: Предоставляет замену другого объекта для контроля доступа к нему.

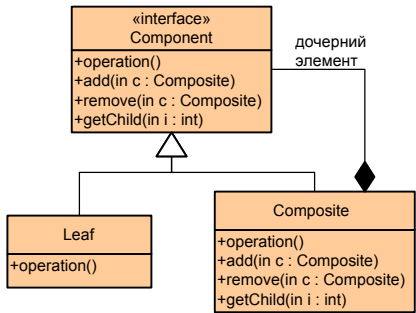
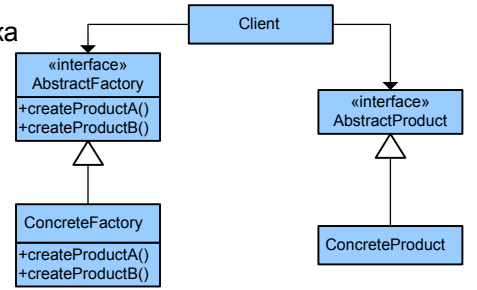


Мост Bridge

Тип: Структурный
Что это: Разделяет абстракцию и реализацию так, чтобы они могли изменяться независимо.

Абстрактная фабрика Abstract factory

Тип: Порождающий
Что это: Предоставляет интерфейс для создания групп связанных или зависимых объектов, не указывая их конкретный класс.

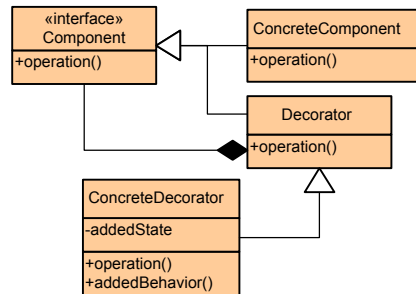
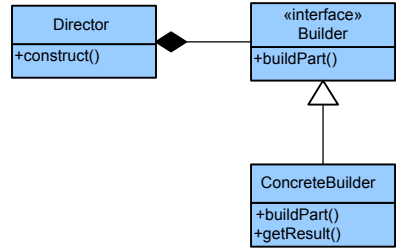


Компоновщик Composite

Тип: Структурный
Что это: Компонуется объекты в древовидную структуру, представляя их в виде иерархии. Позволяет клиенту одинаково обращаться как к отдельному объекту, так и к целому поддереву.

Строитель Builder

Тип: Порождающий
Что это: Разделяет создание сложного объекта и инициализацию его состояния так, что одинаковый процесс построения может создать объекты с разным состоянием.

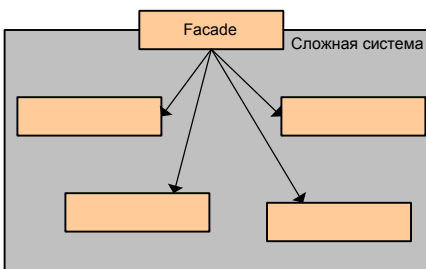
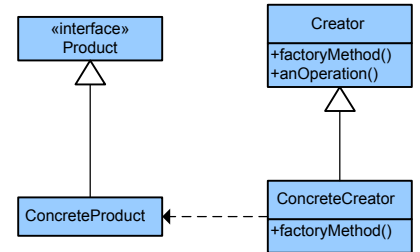


Декоратор Decorator

Тип: Структурный
Что это: Динамически предоставляет объекту дополнительные возможности. Представляет собой гибкую альтернативу наследованию для расширения функциональности.

Фабричный метод Factory method

Тип: Порождающий
Что это: Определяет интерфейс для создания объекта, но позволяет подклассам решать, какой класс инстанцировать. Позволяет делегировать создание объекта подклассам.

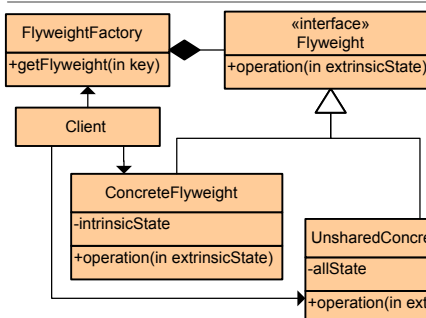
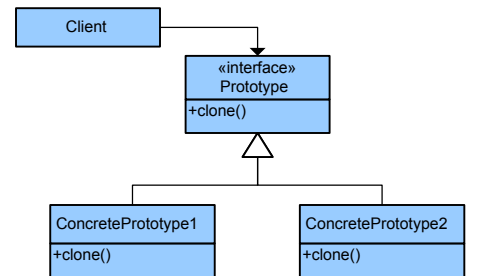


Фасад Facade

Тип: Структурный
Что это: Предоставляет единый интерфейс к группе интерфейсов подсистемы. Определяет высокоуровневый интерфейс, делая подсистему проще для использования.

Прототип Prototype

Тип: Порождающий
Что это: Определяет несколько видов объектов, чтобы при создании использовать объект-прототип и создаёт новые объекты, копируя прототип.



Приспособленец Flyweight

Тип: Структурный
Что это: Благодаря совместному использованию, поддерживает эффективную работу с большим количеством объектов.

Одиночка Singleton

Тип: Порождающий
Что это: Гарантирует, что класс имеет только один экземпляр и предоставляет глобальную точку доступа к нему.

