

# Conceitos Básicos de Padrões

## O que são Padrões?

- ✍ Uma definição informal:
  - ✍ "Cada padrão descreve um problema que ocorre freqüentemente e então descreve o cerne da solução ao problema de forma a poder *reusar* a solução milhares de vezes em situações diferentes"
- ✍ Observe que são as **classes e suas colaborações** que são reusadas
  - ✍ Reuso de *idéias*, não de código
  - ✍ Consistem de micro-arquiteturas de classes, objetos, seus papéis e suas colaborações
- ✍ Padrões contêm o somatório da experiência dos melhores projetistas O-O!
- ✍ Estão revolucionando o projeto de software desde 1995 quando o famoso livro da "Gang of Four" (GoF) apareceu com um dos primeiros catálogos contendo 23 padrões de projeto (design patterns)
  - ✍ Ver bibliografia da disciplina
  - ✍ Tem muito mais padrões aparecendo sempre
  - ✍ OOPSLA é uma grande fonte de padrões
- ✍ Ficará mais claro com alguns exemplos
- ✍ Design Patterns iniciaram a febre de padrões
  - ✍ Analysis Patterns
  - ✍ Testing Patterns
  - ✍ Business Patterns
  - ✍ Pedagogical Patterns
  - ✍ e mais ...
- ✍ Há um meta-padrão envolvido: *Entre várias situações, isolar o que muda do que é igual*
- ✍ Uma sinopse dos Design Patterns da GoF está [aqui](#).

programa