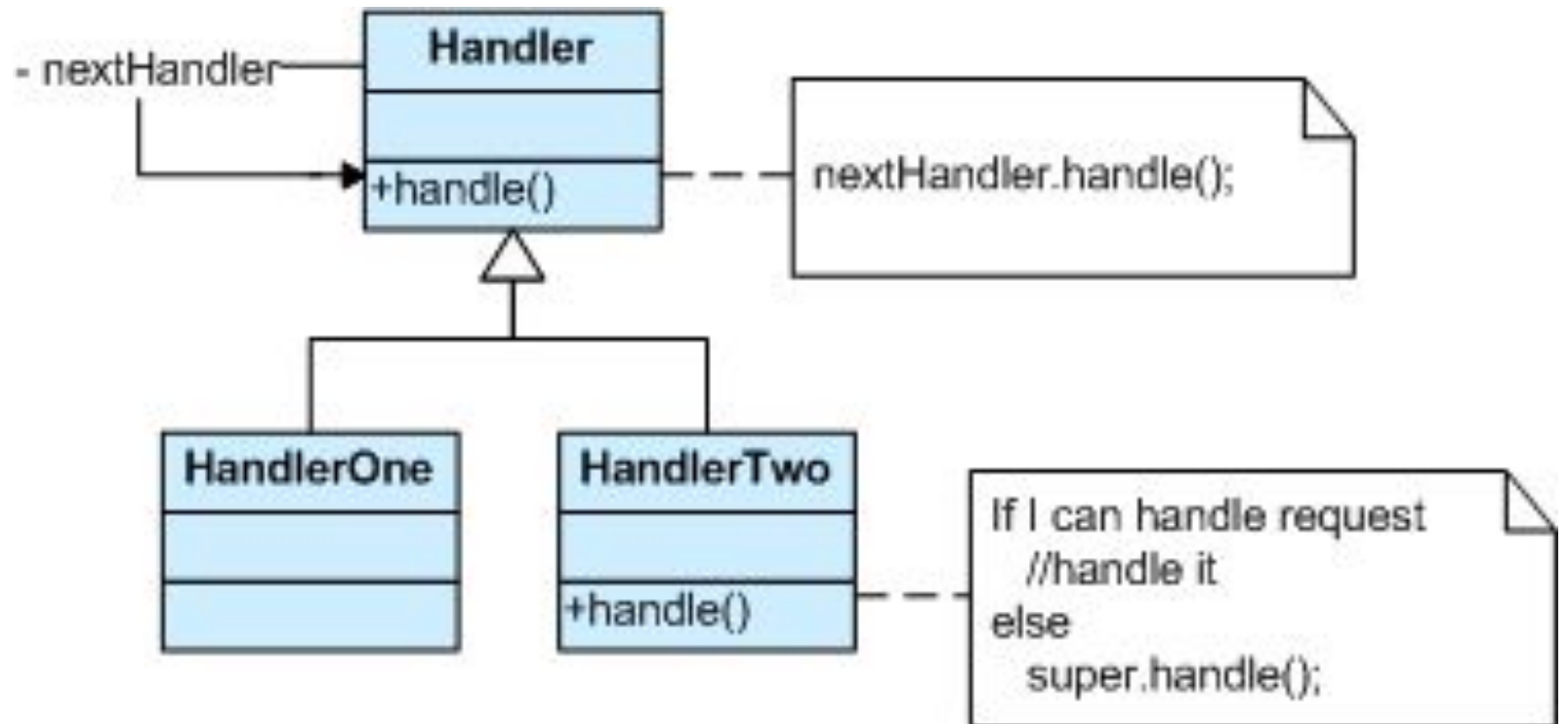


# Поведенческие паттерны

---

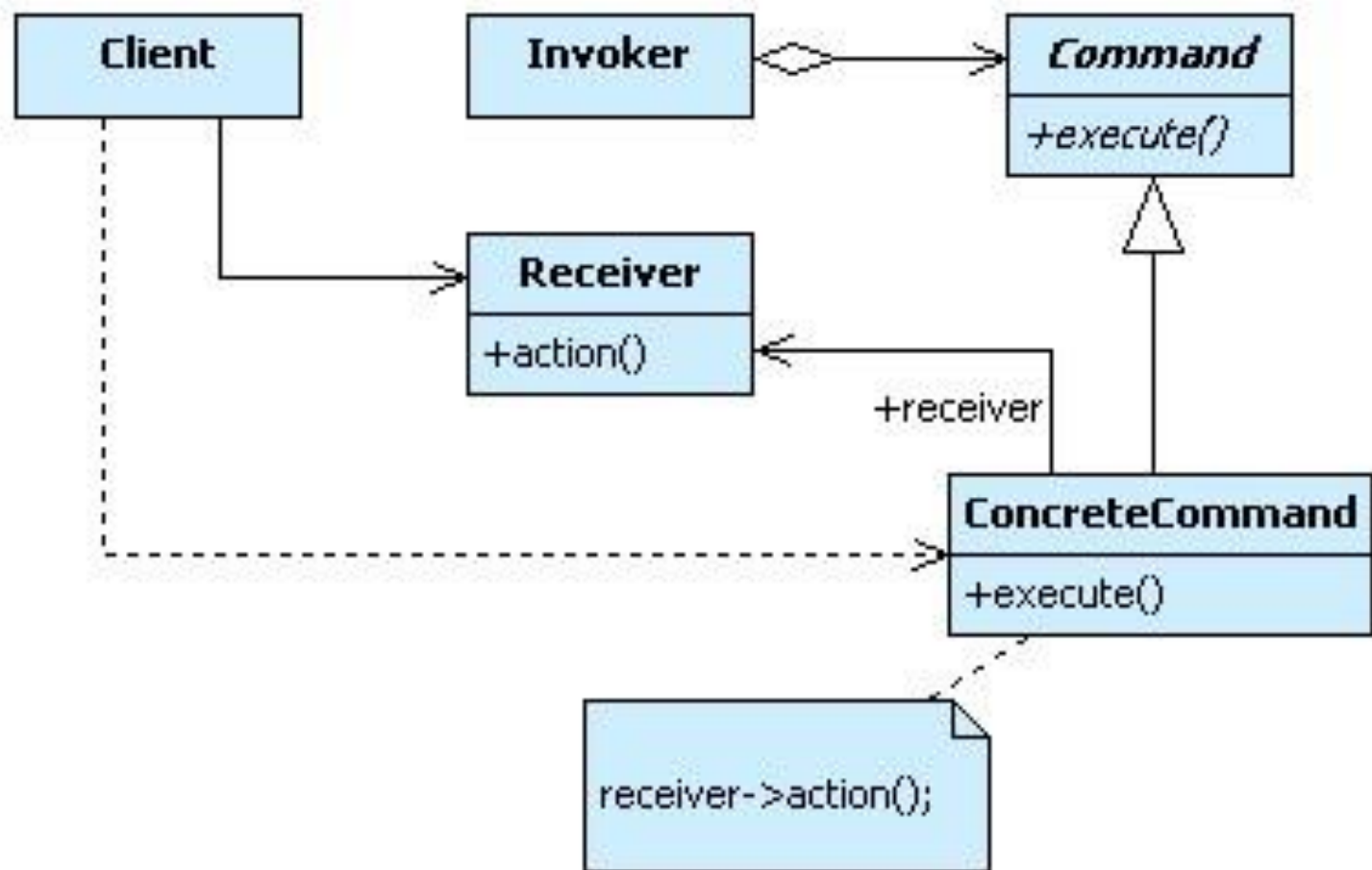
# Chain of Responsibility

- Избегание жёстких зависимостей
- Конвейерная обработка
- Объектно-ориентированный связанный список



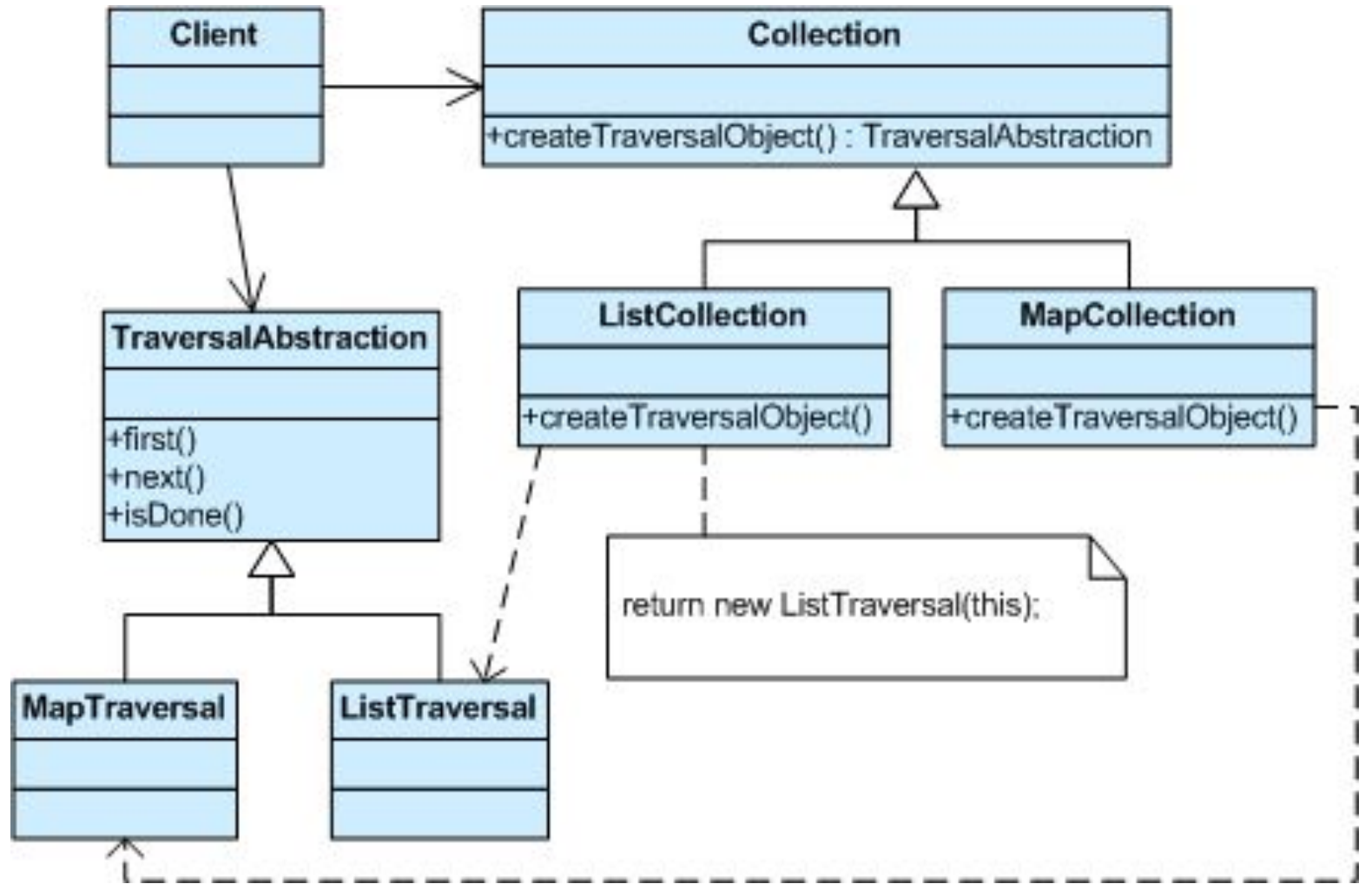
# Command

- Действие как объект
- Отделяет запрос от получателя
- Гибкая система



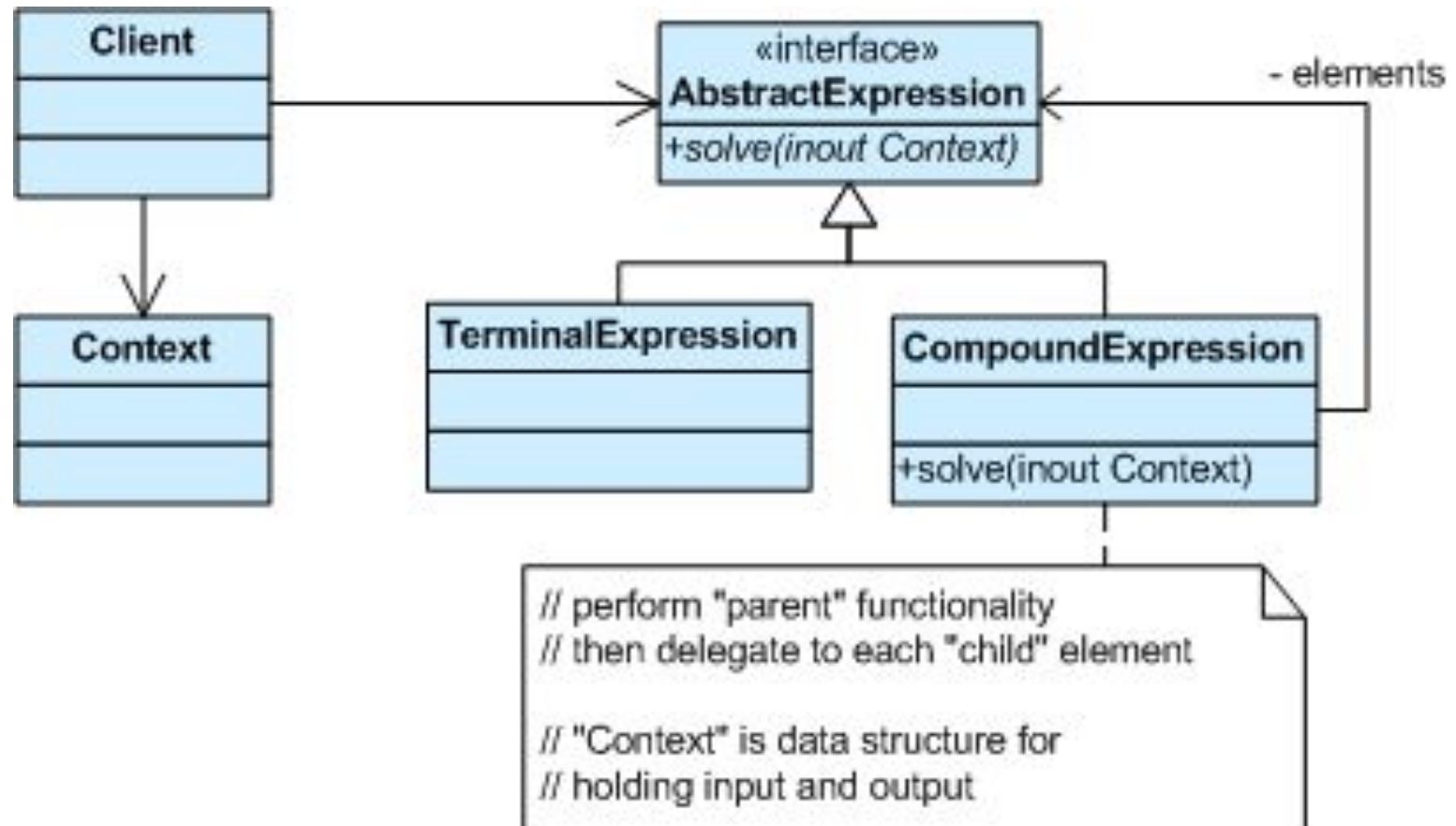
# Iterator

- Последовательный доступ к объектам
- Скрытие внутренней реализации
- Прозрачность структуры



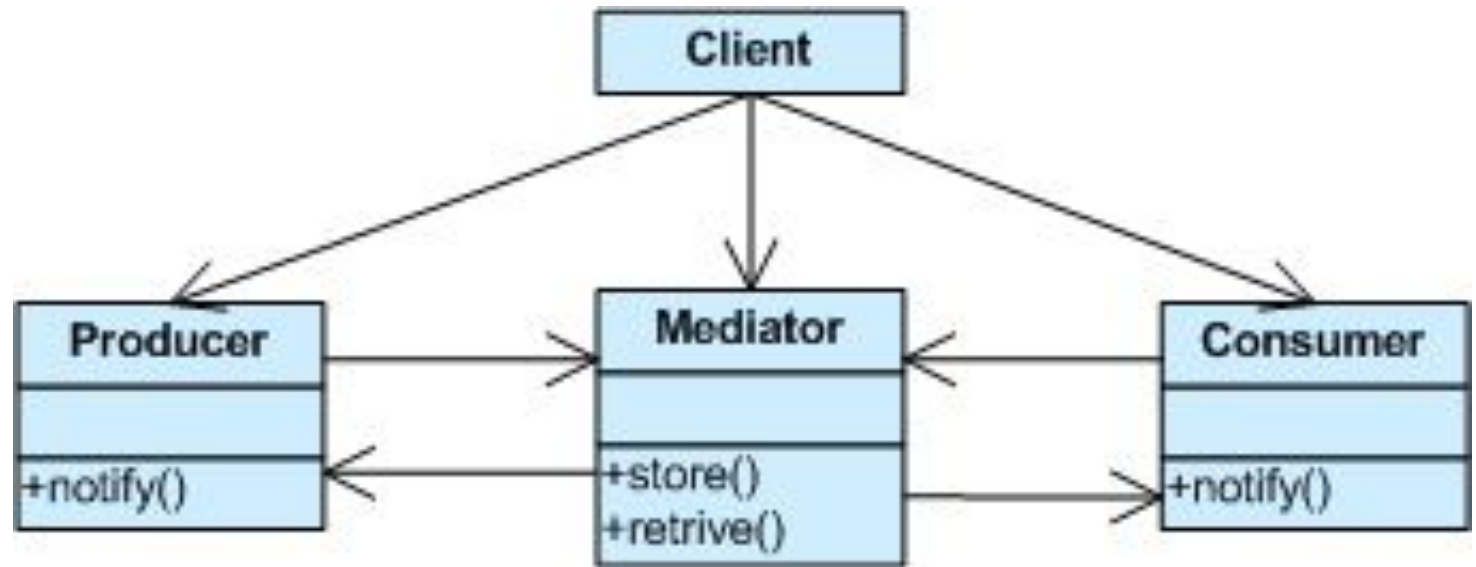
# Interpreter

- Конфигурируемое поведение системы
- Свой язык в терминах объектов



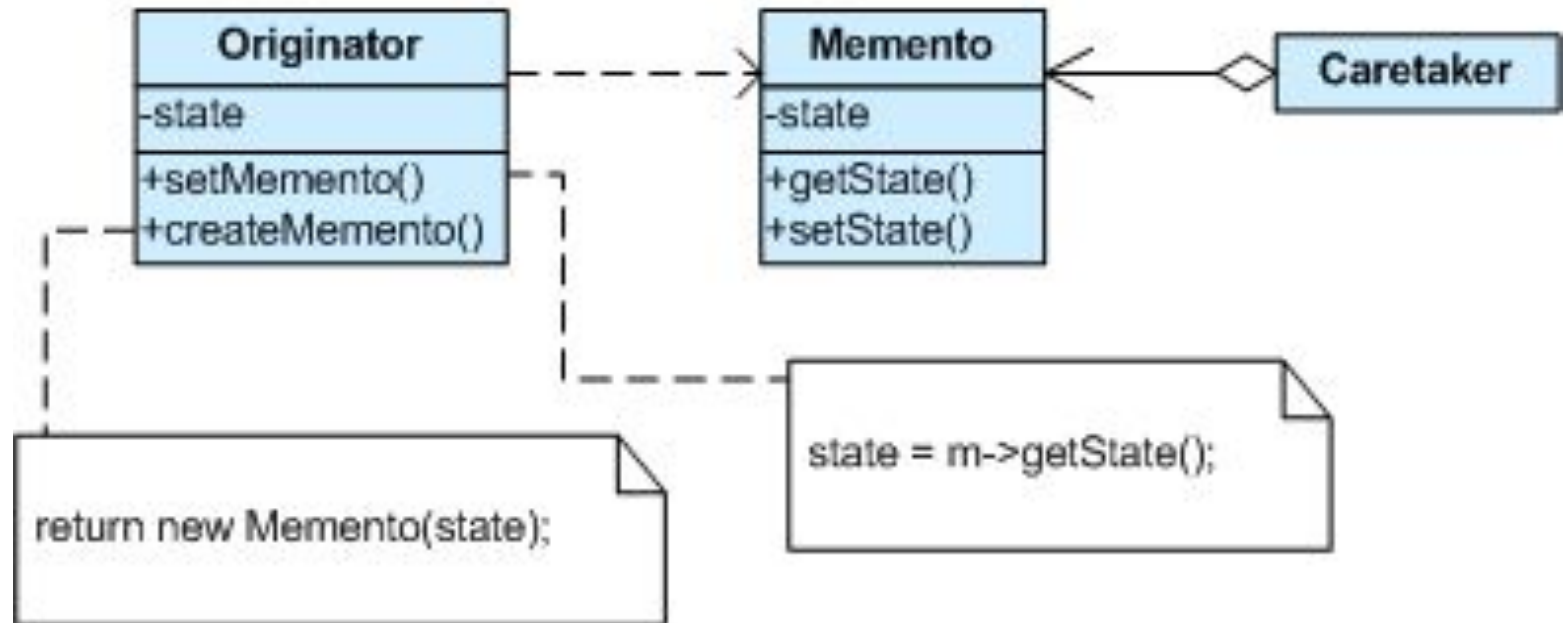
# Mediator

- Инкапсуляция взаимодействий множества объектов
- Посредник между взаимодействующими объектами
- Слабая связанность системы



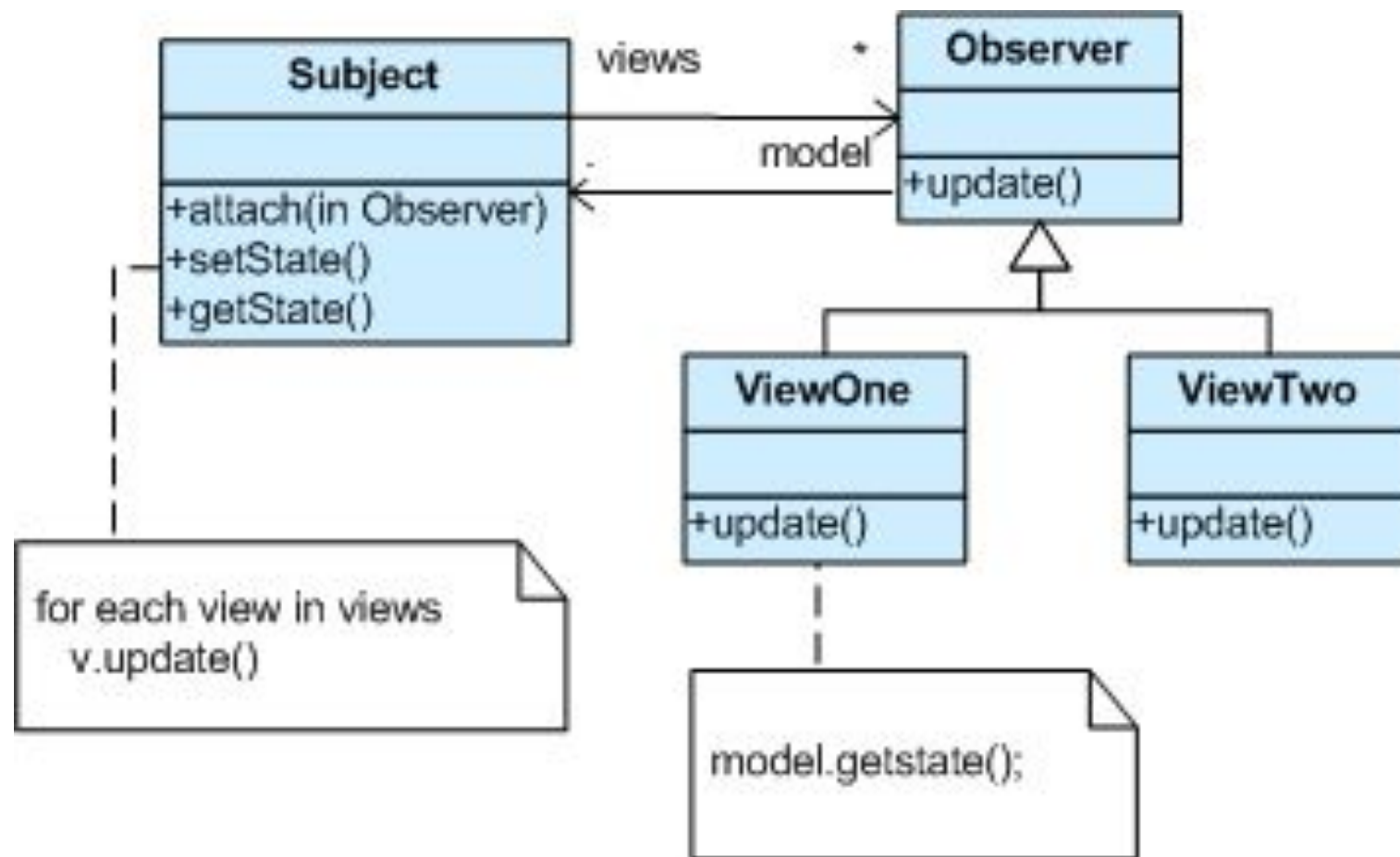
# Memento

- Сохранение состояния объекта
- Сохранение инкапсуляции
- Возможность отката до «контрольной точки»



# Observer

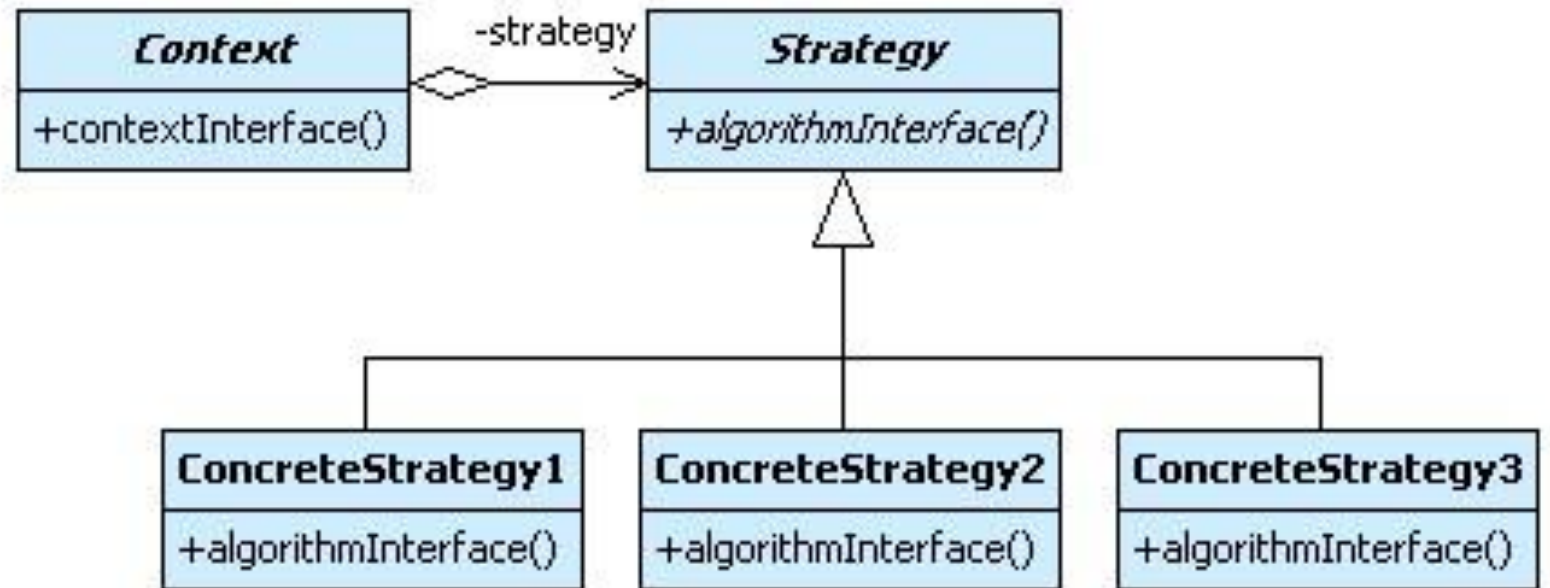
- Слабая связанность
- Независимый главный компонент
- Изменяемые зависимые компоненты





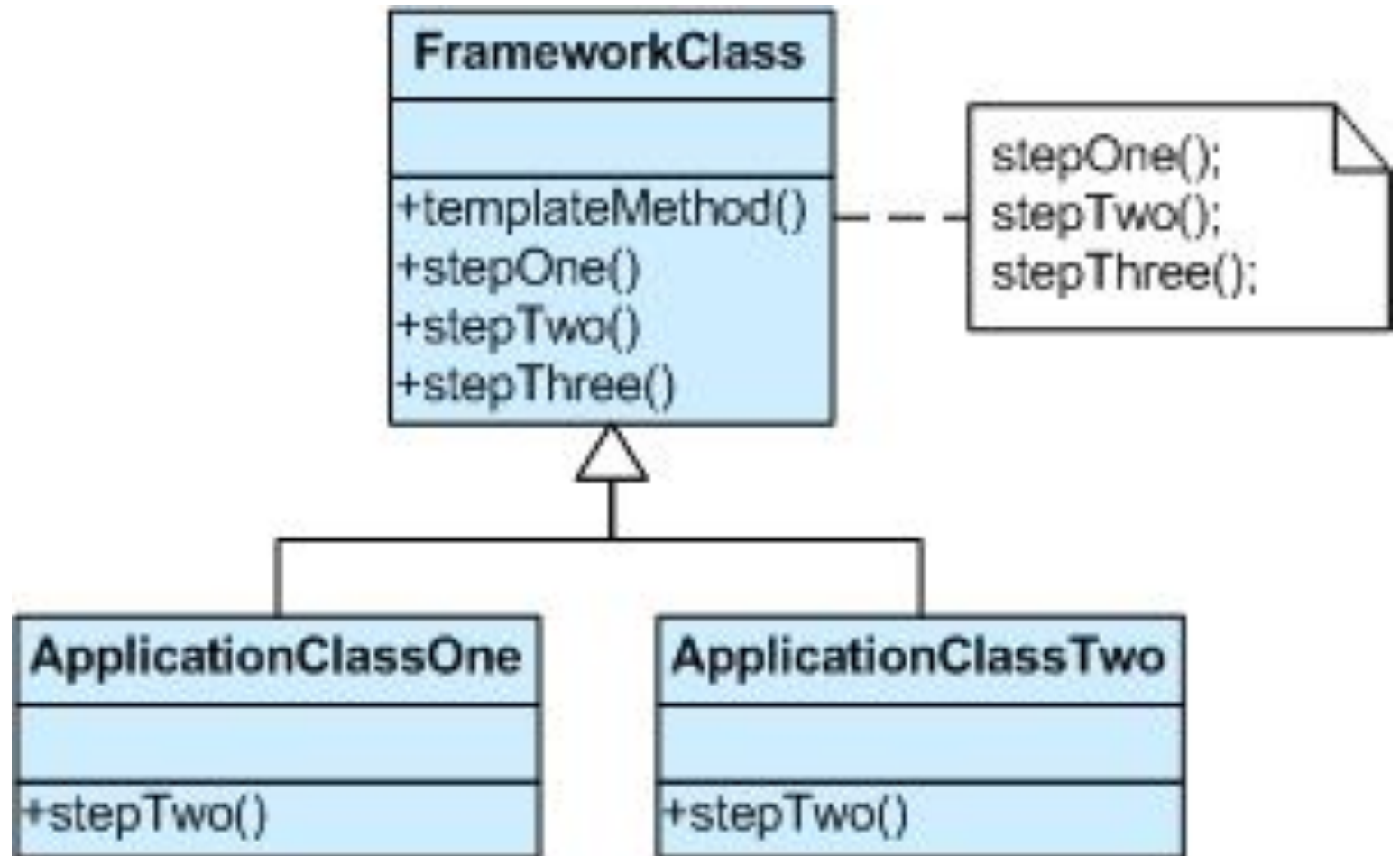
# Strategy

- Динамичная система
- Перенос реализации в отдельный класс
- Простая замена алгоритма



# Template Method

- Определение основы алгоритма
- Изменение шагов, без затрагивания общей структуры
- Реализация посредством производных классов



# Visitor

- Сохранение класса объекта в неизменном состоянии
- Добавление новой реализации

