Design Pattern

구체적인 구현을 실현하기 위한 사고방식, 해법.

https://en.wikipedia.org/wiki/Design_Patterns#Patterns_by_Type

Architecture, Modeling, DesignPattern

기초 용어

unified_modeling_language

분류

기본적으로 Yuki Hiroshi에 의한 분류로 서술.

GoF에 따른 분류		
<hi yellow>Creational</hi>	<hi cyan>Structional</hi>	<hi pink>Behavioral</hi>

기초

- <hi pink>Iterator</hi>
- <hi cyan>Adapter</hi>

하위 클래스에게 위임

상속과 관련된 디자인 패턴

- <hi pink>Template method</hi>
- <hi yellow>Factory method</hi>

인스턴스 생성

- <hi yellow>Singleton</hi>
- <hi yellow>Prototype</hi>
- <hi yellow>Builder</hi>
- <hi yellow>Abstract factory</hi>

분리해서 생각

복잡하게 뒤섞이기 쉬운 프로그램을 분리해서 생각

- <hi cyan>Bridge</hi>
- <hi pink>Strategy</hi>

동일시하기

언뜻 보기에 서로 다른 것을 **통일적으로 조작**할 수 있도록 하거나, **취급 방법을 바꾸지 않고*** 기능을 추가하는 패턴과 위임에 대한 내용

- <hi cyan>Composite</hi>
- <hi cyan>Decorator</hi>

구조를 돌아다니기

- <hi pink>Visitor</hi>
- <hi pink>Chain of responsibility</hi>

단순화

클래스들이 복잡한 관계에 있을 때, 단순하게 만들기

- <hi cyan>Facade</hi>
- <hi pink>Mediator</hi>

상태 관리

- <hi pink>Observer</hi>
- <hi pink>Memento</hi>
- <hi pink>State</hi>

낭비 없애기

- <hi cyan>Flyweight</hi>
- <hi cyan>Proxy</hi>

클래스로 표현

- <hi pink>Command</hi>
- <hi pink>Interpreter</hi>

From:
https://wiki.ledyx.xyz/ - **Ledyx WIKI**

Permanent link:
https://wiki.ledyx.xyz/doku.php?id=design_pattern:design_pattern&rev=1509178782

Last update: **2026/10/24 07:03**