

Klassifizierung der Entwurfsmuster

		Aufgaben		
		Erzeugungsmuster	Strukturmuster	Verhaltensmuster
Gültigkeitsbereich	klassenbasiert	Fabrikmethode <i>(Factory Method)</i>	Adapter <i>(Adapter, Wrapper)</i>	Interpreter <i>(Interpreter)</i> Schablonenmethode <i>(Template Method)</i>
	objektbasiert	Abstrakte Fabrik <i>(Abstract Factory, Kit)</i> Erbauer <i>(Builder)</i> Prototyp <i>(Prototype)</i> Einzelstück <i>(Singleton)</i>	Adapter <i>(Adapter, Wrapper)</i> Brücke <i>(Bridge, Handle/Body)</i> Dekorierer <i>(Decorator, Wrapper)</i> Fassade <i>(Facade)</i> Fliegengewicht <i>(Flyweight)</i> Kompositum <i>(Composite)</i> Stellvertreter <i>(Proxy, Surrogate)</i>	Befehl <i>(Command)</i> Beobachter <i>(Observer)</i> Besucher <i>(Besucher)</i> Iterator <i>(Iterator, Cursor)</i> Memento <i>(Memento, Token)</i> Strategie <i>(Strategy, Policy)</i> Vermittler <i>(Mediator)</i> Zustand <i>(State)</i> Zuständigkeitskette <i>(Chain of Responsibility)</i>