

11

## O que aprendemos?

Nesta aula, aprendemos que:

- Padrões de projeto são soluções genéricas para problemas recorrentes do desenvolvimento de software
- Existem três principais categorias de padrões de projeto
  - Comportamentais (que serão vistos neste treinamento)
  - Estruturais
  - Criacionais
- Como diminuir a complexidade do nosso código, trocando múltiplas condicionais por classes
  - Esta técnica é chamada de **Strategy**, que é um dos padrões de projeto