



### [Wzorce projektowe. Elementy oprogramowania obiektowego wielokrotnego użytku](#)

Olbrzymia większość języków programistycznych wspiera obiektowość lub też nie potrafi bez niej żyć. Nic więc dziwnego, że rynek wydawniczy tak ochoczo reaguje na zmiany trendów wśród programistów.

Każdy dobry programista wie, że jego cnotą jest lenistwo. Lenistwo objawiające się taką pracą, aby później nie trzeba było zbyt wiele robić. Każdy dobry programista wie, że lepiej jest wykorzystać znane sposoby rozwiązania, niż samemu wymyślać koło na nowo.

I w końcu, coraz więcej programistów uważa, że warto używać wzorców projektowych. Wzorce projektowe są to przepisy, pewne metody rozwiązania problemu. Nie jest to gotowy kod. Jedyne pomysły na rozwiązanie jakiegoś częstego zagadnienia.

Książka "Wzorce projektowe. Elementy oprogramowania obiektowego wielokrotnego użytku" - słynna książka "[Bandy czterech](#)" jest solidnym katalogiem wzorców projektowych. Sądzę, że jest to jedna z tych książek, która przy pierwszym kontakcie nie daje

## Wzorce projektowe. Elementy oprogramowania obiektowego wielokrotnego użytku

Wpisany przez Patryk yarpo Jar  
poniedziałek, 13 grudnia 2010 16:31

---

ośnienia, ale przy kolejnych iteracjach czytania odkrywa się nowe horyzonty, lub też, jedynie dowiaduje się, że to cośmy sami wykombinowali w bólach i mękach już dawno ktoś zrobił, opisał, przetestował.

Z rzeczy negatywnych można zarzucić pewne "zakurzenie" materiału. Przykłady w C++, z wieloma gwiazdkami i innymi C++ - osowymi składnikami są chyba mniej przyjazne niż Java / C# / PHP?

Uważam, że jest to ciekawa i godna polecenia pozycja. Z pewnością każdy profesjonalista będzie sobie chwalił wzorce projektowe, jeśli jeszcze się z nimi nie zetknął, a to jest chyba najpopularniejsza, od wielu lat, książka dotycząca tej tematyki.

[Wzorce projektowe. Elementy oprogramowania obiektowego wielokrotnego użytku](#)

[Wydawnictwo helion](#) - 09/2010