

1) Explique o que é um padrão de projeto;

É um determinado formato a ser seguido para resolver problemas; um conjunto de normas ou regras a serem aplicadas.

2) Explique o que são padrões criacionais e qual o objetivo;

Padrões criacionais são padrões que permitem ao programador "ignorar" classes ou um tipo de formato, que serão dependentes da execução.

3) Explique de forma sucinta o objetivo do padrão Abstract Factory;

A "Fábrica abstrata" tem o intuito de deixar um "espaço abstrato" no código do programador, que será adaptada conforme a execução.

4) Explique de forma sucinta o objetivo do padrão Builder;

Padrão build serve para que que especifique as representação de um projeto x. Para que não seja necessário criar representações demais.

5) Pesquise, cite e explique pelo menos uma situação real de aplicação de cada um dos padrões (diferentes dos citados até o momento) vistos até agora (Abstract Factory e Builder);

Abstract Factory: Pode ser utilizada em apps multiplataformas, como jogos por turnos (tipo xadrez);

Builder: Interpretação do framework NHibernate;