

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA CAMPUS CAJAZEIRAS

UNIDADE ACADÊMICA DA ÁREA DE INFORMÁTICA

CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

USO DOS PADRÕES DE PROJETO NO SISTEMA

(sisMatriculaIFPB)

Aluísio José Pereira[[1]](#footnote-1)

José Ferreira Vieira[[2]](#footnote-2)

Zilderlan Leite da Silva[[3]](#footnote-3)

CAJAZEIRAS-PB

2015.2

SUMÁRIO

[INTRODUÇÃO 2](#_Toc445979973)

[1 PASSOS INICIAIS 3](#_Toc445979974)

[2 PADRÕES USADOS 4](#_Toc445979975)

[CONSIDERAÇÕES 5](#_Toc445979976)

# INTRODUÇÃO

De forma simplificada quanto ao uso dos padrões de projeto no exercício sisMatriculaIFPB, temos esta documentação em que discorre sobre quais padrões foram usados, onde e a motivação de ter utilizado.

# 1 PASSOS INICIAIS

Para melhor execução do sisMatriculaIFPB se faz necessário construir um banco de dados em um servidor **PostgreSQL** com o nome **SisMatriculaIFPB** para maior falicidade e executar o arquivo **BD\_sisMatriculaIFPB.sql** que se encontra dentro do pacote **recursos** na pasta **Outros Códigos-fontes** e subpasta **src/main/resources**. Feito isso se faz necessário modificar as configurações do banco que se encontra neste mesmo caminho (pacote - recursos) o arquivo **connection.properties**, descrevendo a **url** (caminho do banco seguido do nome do banco) **user** (nome do usuário do servidor do banco PostgresSQL) e **password** (senha do seu servidor do banco PostgresSQL).

Se faz também necessário um servidor de aplicação **Apache TOMCAT** se preferir, assim como **JDK 8.0** previamente instalada e configurada ambos compatíveis. E realizar todos os downloads para execução do projeto **maven.**

# 2 PADRÕES USADOS

2.1 Singleton

O padrão singleton foi utilizado com o objeto de criar um objeto único na classe ValidaCPF da classe

Mediante a troca de estado de um objeto temos o uso do padrão State, nesta aplicação esse padrão foi usado, para realização da troca de estado do objeto (jogo) obtendo assim uma troca de estado se disponível/alugado para isso criou-se uma interface “StateIF.java” em que as classes “Alugado.java” e “Disponivel.java” implementam tal interface e sobrescrevendo seus métodos.

2.2 Builder

O padrão Builder foi utilizado aqui para proporcionar uma estrutura que definisse um esqueleto de das partes que determina os tipos de locação para o jogo, este transfere parte das suas responsabilidade para as subclasses e permitindo assim que as mesmas redefinam a característica aqui mencionada sem que seja alterada a estrutura do próprio método que estabelece o tipo de locação. Classes envolvidas alocação (alocação especial comum e alocação especial).

 2.3 MVC

Aqui o Strategy foi utilizado como forma de definir, mediante os muitos relacionamentos das classe principalmente para definição das multas delegando o das classes comportamentos como forma de definir variantes/valores para as mesmas resumindo em comportamentos diversos fazendo uso das interfaces e deixando a mostras apenas estes para demais classe.

2.4 DAO

Data Access Object (DAO) que foi usado para a criação de classes de dados capazes de estabelecer a relação necessária para os dados do nosso bando de dados PatternGames PostgreSQL. Este padrão possibilitou ao exercício, encapsular os mecanismos de acessos aos dados criados pelas interfaces ele foi usado na classe e interfaces distribuídas em seu pacote DAO, de modo a caracterizar o acesso ao banco cada um se responsabilizando por um domínio específico.

# CONSIDERAÇÕES

A construção do sistema sisMatriculaIFPB permiti uma melhora na eficácia e eficiência na realização de matrículas de novos alunos nos curso do IFPB, permitindo que todas as informações necessária para efetivação da mesma seja preenchidas de forma mais produtiva e controlada facilitando assim este processo e resultando em uma melhor abordagem por parte de funcionário que realizam tal atividade.

1. aluisio1102@hotmail.com [↑](#footnote-ref-1)
2. joseferreiravieira123@gmail.com [↑](#footnote-ref-2)
3. zilderlan123@gmail.com [↑](#footnote-ref-3)