

# Play It - Milestone 1

## Padrões utilizados:

### Padrões GRASP:

**Controller:** A classe Sistema é o controlador que gerencia toda a execução do projeto.

**Information Expert:** A delegação dos atributos das classes Usuário e Som são exemplos do uso do information expert

**Creator:** Na classe sistema, podemos ver a criação de usuários utilizando o padrão creator.

**Low Coupling:** Ao fazermos todas as chamadas do sistema serem feitas a partir do controlador, estamos reduzindo o acoplamento, pois as classes da interface e os beans por exemplo, necessitam conhecer apenas a classe sistema, e não as classes usuário e som para postar uma musica, por exemplo.

**High Cohesion:** As responsabilidades de usuário e som foram delegadas totalmente a essas classes, visando aumentar a coesão, simplificando o código e organizando as funcionalidades às classes que são responsáveis por isso.

### Padrões GoF:

**Singleton:** Classe Sistema, onde o getInstance é o responsável por assegurar que haverá apenas uma instância do sistema no projeto.

**Façade:** Utilizado para os testes do EasyAccept

**Composite:** Utilizado na classe Sistema, dentre outras.