

Play It Milestone 3

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.

Usado ao ser postado um som pelo usuário.

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 música, 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.

Facade: Utilizado para os testes do EasyAccept

Composite: Utilizado na classe Sistema, dentre outras.

Strategy: Regras de ordenação do feed principal.