**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 codigo   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.

**Obrigado por utilizar Wondershare PDF Converter Pro.**

**Você pode converter somente 5 páginas com a versão de teste.**

**Para conseguir converter todas as páginas você precisa efetuar a compra do software em:**

[*http://cbs.wondershare.com/go.php?pid=883&m=db*](http://cbs.wondershare.com/go.php?pid=883&m=db)