

Técnicas de Programação

Trabalho Final

Descrição dos padrões de projetos utilizados

Nesse projeto, está planejado a utilização dos seguintes padrões de projeto:

1. **VMC:** Há uma classe Model que é observada pelas classes Views. Nesse caso, o Model guarda os dados do arquivo CSV em uma matriz (ArrayList) e o View representa a interface gráfica e os gráficos (histograma, distribuição de frequências, entre outros). Além disso, controladores serão responsáveis por gerenciar os cálculos das métricas sobre o modelo e poderão gerar um novo Model, estes cálculos ocorrem no modelo a partir dos dados recebidos.
2. **Observer:** Um objeto que estende observável é observado. Se alguma modificação ocorrer no observável, essa classe notifica aos observadores que estão guardados no vetor de observadores (o que indica que a estão observando). Nesse caso, as notificações acontecem quando alguma métrica é calculada ou quando um arquivo é escolhido no começo do programa, ou quando a interface captura algum evento.
3. **Decorator:** Esse padrão é utilizado na interface. Basicamente, existe um objeto janela que é decorável. Entre os decoradores estão: gráficos, botões e tabelas.