

Avaliação Prática

Os domínios de um sistema são representados pelos objetos, nomes e atores que compõem um ecossistema de informação, por exemplo, quando se fala em um sistema aéreo, é comum que o domínio tenha informações como vôos (número, companhia, aeroporto de origem, destino), comissários de bordo e comandantes por exemplo. Dito isto, escolha um domínio abaixo e desenvolva aplicação de padrões de projeto criacionais para este domínio:

- Corrida de Fórmula 1
- Futebol
- Laboratório de Análises Clínicas
- Hospital
- Pousada
- Aviação
- Esportes em geral

Os padrões de projeto obrigatórios que precisam estar envolvidos são

- **Dois Criacionais: Singleton e Builder**
- **Um Estrutural**
- **Um Comportamental**

A avaliação se dará da seguinte forma

1. (2,0 pontos) - Faça um documento de no máximo 2 páginas contendo informações a respeito dos design patterns escolhidos. Este documento precisa ter a aplicabilidade dos padrões escolhidos e justificativa para o uso dele (imagens são bem vindas neste texto também). Este documento precisa estar junto dos fontes no GitHub em uma pasta chamada "doc".
2. (1,0 ponto) - GitHub com os código-fontes (colocar os integrantes com nome e matrícula no README do Git)
3. (2,0 pontos) - Link do VÍDEO (youtube ou qualquer outra plataforma de vídeo contanto que seja enviado o link) incluído na página principal do GitHub.
4. (5,0 pontos) - Código-fonte

Observações:

1. O exemplo não precisa necessariamente solicitar dados de usuário, pode ser conforme fazemos em aula, uma classe Main fazendo as chamadas das classes e métodos.
2. Pode utilizar qualquer linguagem de programação que possa ser utilizada como exemplo (TypeScript, Java, C++, .NET, etc)
3. Podem escolher UMA pessoa para apresentar
4. A atividade ficará aberta para entrega de 10/10 até 24/10
5. Enviar como resposta apenas o link do github, uma vez que dentro dele deverá ter o documento e o vídeo linkado na página principal também.
6. APENAS UM ENVIO POR GRUPO.