



Programação Avançada

Bruno Salgado





Design Patterns



O que são Design Patterns?

São modelos de como resolver um determinado problema que ocorre com frequência durante o desenvolvimento de software.

Em 1995 o Gof, ou Gang of Four, escreveu um livro iniciando os padrões mais conhecidos de hoje.

Prototype

Prototype

O *Prototype* é um padrão de criação.

Este padrão nos possibilita a criação de objetos a partir de um objeto protótipo.

Sendo assim, ele nos permite clonar um objeto herdando todas as suas características (atributos e comportamentos) do objeto pai e em tempo de execução.

Exemplo

AntiPatterns

O que são AntiPatterns

É uma solução comum e muito usada por desenvolvedores, mas que pode ser ineficiente e causar efeitos negativos.

Null Flag

Null Flag

Ocorre quando usamos *null* como *flags*.

Em casos onde se retorna *null*, a aplicação pode receber um `NullPointerException`.

Exemplo

Referências

https://sourcemaking.com/design_patterns

<https://www.devmedia.com.br/introducao-design-pattern/18838>

<https://www.devmedia.com.br/anti-padroes-de-projeto-o-que-sao-como-identificar-e-evitar/32008>