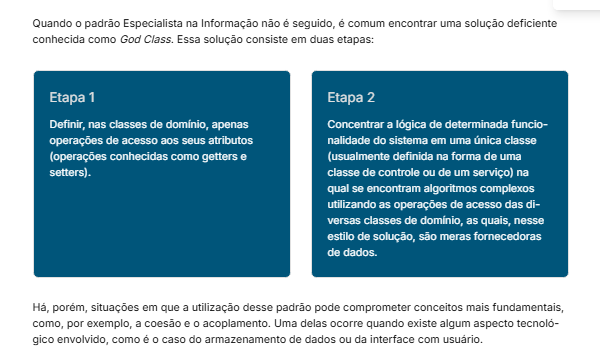
Módulo 1

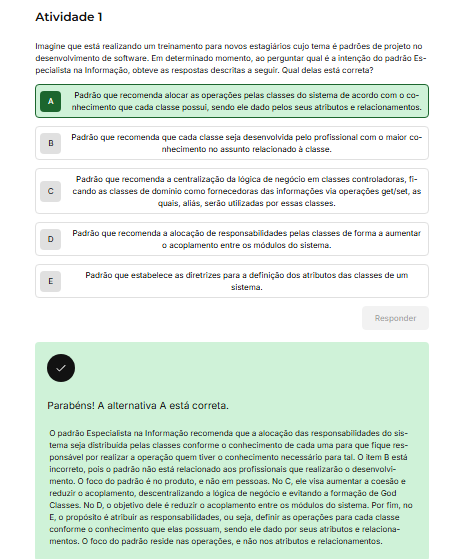
**O padrão Especialista na Informação**

Ele se concentra na atribuição de responsabilidades dentro de um sistema orientado a objetos. Ou seja, recomenda-se que a responsabilidade de realizar determinada tarefa seja atribuída à classe que possui a maior parte das informações necessárias para cumprir essa tarefa.

Atribua a **responsabilidade** ao especialista, isto é, ao módulo que possua o conhecimento necessário para realizá-la.

**Consequências do Especialista na Informação**

****



**O padrão Criador**

Atribui a responsabilidade de criar uma instância de uma classe à classe que contém, agrega, usa ou possui a informação necessária para inicializar essa nova instância. Isso promove o encapsulamento e reduz o acoplamento entre classes, pois a classe criadora tem um relacionamento estreito ou natural com aquela que será instanciada. O padrão Criador facilita a manutenção e a extensibilidade do sistema, evitando a dispersão da lógica de criação de objetos e promovendo uma organização mais clara e coesa no design orientado a objetos.

**Consequências do Criador**

O padrão Criador é especialmente indicado para a criação de instâncias que formam parte de um agregado, pois o elemento que controla o ciclo de vida das suas partes é o próprio agregado, o qual, aliás, naturalmente já está relacionado com as suas partes. Esse padrão não é apropriado em algumas situações especiais, como é o caso da criação condicional de uma instância de uma família de classes similares.

De forma geral, quando a instanciação de objetos envolver cenários mais complexos, como o compartilhamento de objetos para racionalizar o uso de memória ou a criação de uma instância de uma família de classes similares condicionada ao valor de alguma configuração externa, será mais adequado aplicar padrões de projeto específicos, como os padrões GoF **Abstract Factory**, **Builder**, **Prototype** ou **Factory Method**.

