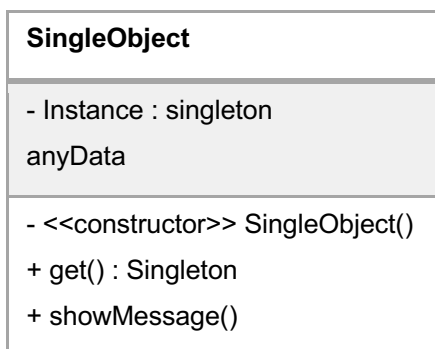


Curso: Sistemas de Informação	
Disciplina: Padrões de projeto	Período: 8
Professor: Luiz Gustavo Dias	Tipo: Atividade
Objetivo: Aplicação prática do Design Pattern Singleton	

1. Reimplemente o exemplo apresentado durante a aula de contextualização sobre o Singleton, conforme estrutura apresentada no diagrama abaixo, para sua primeira experiência com este padrão.



- a) Implementar a classe Singleton conforme o diagrama.
 - b) Utilizar o método showMessage para retornar uma mensagem qualquer e possibilitar o teste do padrão.
 - c) Implementar uma classe para testar a utilização do padrão.
2. Implemente um novo projeto inspirado no exemplo anterior para realizar um teste sobre o funcionamento do Singleton. Utilize, para isso, duas variáveis que receba o instance e realize a comparação das instâncias recebidas.
 3. Como visto anteriormente, o Singleton é um Design Pattern polêmico, pois possui uma característica que fere o princípio da singularidade do SOLID. Como alternativa ao seu uso, o Monostate (Uncle Bob) se apresenta como uma abordagem válida. Pesquise sobre o padrão Monostate, faça uma breve explicação sobre o seu funcionamento e reimplente um dos códigos anteriores com essa nova abordagem.
 4. [Questão complementar] Pesquise sobre outra abordagem para a aplicação do Singleton e crie um projeto que a implemente.

