

<b>Curso:</b> Sistemas de Informação	
<b>Disciplina:</b> Padrões de projeto	<b>Período:</b> 8
<b>Professor:</b> Luiz Gustavo Dias	<b>Tipo:</b> Atividade
<b>Objetivo:</b> Aplicação prática do Design Pattern Abstract Factory	

1. Considere o exemplo de aula sobre o padrão Abstract Factory, que considera a implementação de botões e formulários aplicáveis à sistemas operacionais distintos, e proponha uma nova aplicação com temática livre que apresente as mesmas características e o padrão Abstract Factory.
  - a. Proponha um diagrama UML utilizando a ferramenta Lucidchart.
  - b. Implemente sua proposta em Java.