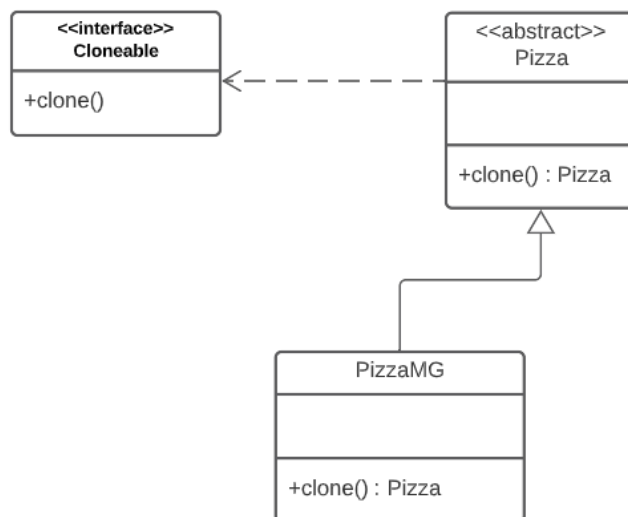


| | |
|--|------------------------|
| Curso: Sistemas de Informação | |
| Disciplina: Padrões de projeto | Período: 8 |
| Professor: Luiz Gustavo Dias | Tipo: Atividade |
| Objetivo: Aplicação prática do Design Pattern Prototype | |

1. Considere o exemplo proposto em aula que ilustra a utilização do padrão de projeto Prototype para a implementação de uma empresa automotiva. Considere a classe implementada para clonar carros GM e implemente uma nova classe para clonar carros CITROEN. Após implementá-la, realize um teste instanciando um objeto para refletir o carro C3 e outro para o carro Cactus.
2. Analise o diagrama abaixo e implemente uma solução que atenda aos requisitos apresentados:



- a. A proposta deverá fazer uso do padrão prototype, sendo necessário a implementação do método `clone()`.
- b. Considere a utilização da interface **Cloneable** para isso.
- c. A pizza deverá ser modelada considerando os atributos nome, sabor e tamanho (4, 6, 8 ou 12 fatias).
- d. Atributos e métodos adicionais poderão ser implementados, caso necessário.
- e. Implemente uma classe teste e instancie um objeto de **PizzaMG** para escolher uma pizza de 8 fatias.
- f. Crie um clone dessa mesma pizza, porém para uma versão de 4 fatias.



- g. Implemente uma nova classe PizzaSP e repita o teste anterior.
- 3. Reimplemente o exercício anterior sem a utilização da classe Cloneable.