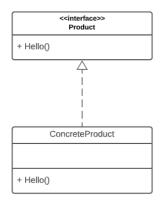
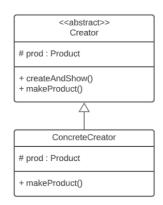


Curso: Sistemas de Informação	
Disciplina: Padrões de projeto	Período: 8
Professor: Luiz Gustavo Dias	Tipo: Atividade
Objetivo: Aplicação prática do Design Pattern Factory Method	

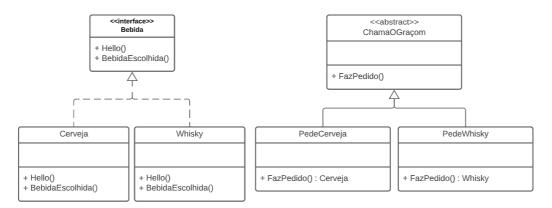
 Reimplemente o exemplo apresentado durante a aula de contextualização sobre o Factory Method, conforme estrutura apresentada no diagrama abaixo, para sua primeira experiência com este padrão.





- a) Product é uma interface que declara um médoto público Hello;
- b) ConcreteProduct é uma classe concreta que implementa a interface Product e os produtos gerados por ela;
- c) Creator é uma classe abstrata que cria objetos do tipo Product e implementa a abstração do Factory Method. Ela também possui um método que exemplifica a funcionalidade do padrão – armazena makeProduct na variável prod; imprime uma mensagem indicando que o padrão funcionou e a instância criada.
- d) ConcreteCreator é a classe concreta que estende de Creator e implementa o método makeProduct que apenas cria a instância de ConcrectProduct.
- 2. Implemente um novo projeto considerando as orientações abaixo:

UNIVAS



- a. Bebida é uma interface que declara os métodos Hello e BebidaEscolhida.
- b. Certeja e Whisky são classes que implementam bebida. Ao reescrever os métodos, imprima mensagens que estejam relacionados com o tipo de bebida escolhida.
- c. ChamaOGarçom é uma classe abstrata que de declara a abstração do Factory Method FazPedido.
- d. PedeCerveja e PedeWhisky são classes concretas que estendem ChamaOGarçom e sobrescrevem o Factory Method crindo as instâncias das classes respectivas.
- e. Crie uma classe teste que permita visualizar este projeto:
 - i. Crie uma instância de PedeCerveja;
 - ii. Crie uma instância de PedeWhisky;
 - iii. Crie uma instância em b de Bebida que recebe uma nova instância de Cerveja – utilize o Factory Method;
 - iv. Crie uma instância em b2 de Whisky que recebe uma nova instância de Whisky – utilize o Factory Method;
 - v. Execute os métodos Hello e Bebida escolhida a partir de b;
 - vi. Execute os métodos Hello e Bebida escolhida a parir de b2.