

## Atividade 28

### Módulo 4 – atividade 8

Sobre os padrões de projetos estudados, escolha um padrão para cada uma das seguintes categorias e explique o seu funcionamento. As categorias são:

*creational patterns;*  
*structural patterns;*  
*behavioural patterns.*

**Creational patterns:** O padrão de Criação **Singleton** cria uma instância de uma classe e fornece apenas um ponto de acesso ao objeto.

**Structural patterns:** O padrão estrutural **Decorator**, permite adicionar funcionalidades a um objeto dinâmico, sem precisar alterar sua estrutura básica. Ele permite estender ou modificar o comportamento de um objeto existente, adicionando novas responsabilidades, sem alterar sua classe original.

**Behaviourista patterns:** O padrão comportamental **State**, permite alteração no seu comportamento dependendo do seu estado, ajudando a organizar de forma mais clara.