

Laboratório 04 Design Patterns 2

Instruções:

- A resolução dos exercícios deverá ser entregue através do GitHub.
- Todos os programas entregues deverão ser adequadamente comentados.
- Apresentar para cada solução, execuções que comprovam a correção da implementação,

- 1) Como parte de um simulador de estradas, será necessário o desenvolvimento de uma classe de veículos, com subclasses para diferentes tipos de veículos (Caminhões, automóveis, etc). Cada veículo poderá ter motorização elétrica, híbrida e motor de combustão. Utilize o Design Pattern Bridge para modelar estas classes. Implemente este modelo de classes em Python. Utilize o design pattern fábrica para instanciar diferentes tipos de veículos.
- 2) Utilizando o exemplo do CoffeeShop com o padrão decorator. Crie um exemplo que construa Pizzas. Ao invés de itens para um café, usar ingredientes de pizza.