

Padrão de Projeto - Strategy

Aluno: Rodrigo dos Santos Carvalho

Problema

Em nosso sistema de ponto de venda, um cliente pode informar um cupom de desconto na hora do pagamento do seu pedido, sendo que podem existir diferentes formas para validar o cupom, i.e. um cupom é feito para pedidos acima de R\$50,00. Outro cupom funciona em quantidade de compras de determinado produto. Com isso, sem implementar um padrão de projeto, seria impraticável implementar a lógica necessária, pois teria uma cadeia muito grande de condicionais, ou mesmo um número muito alto de instanciação de objetos.

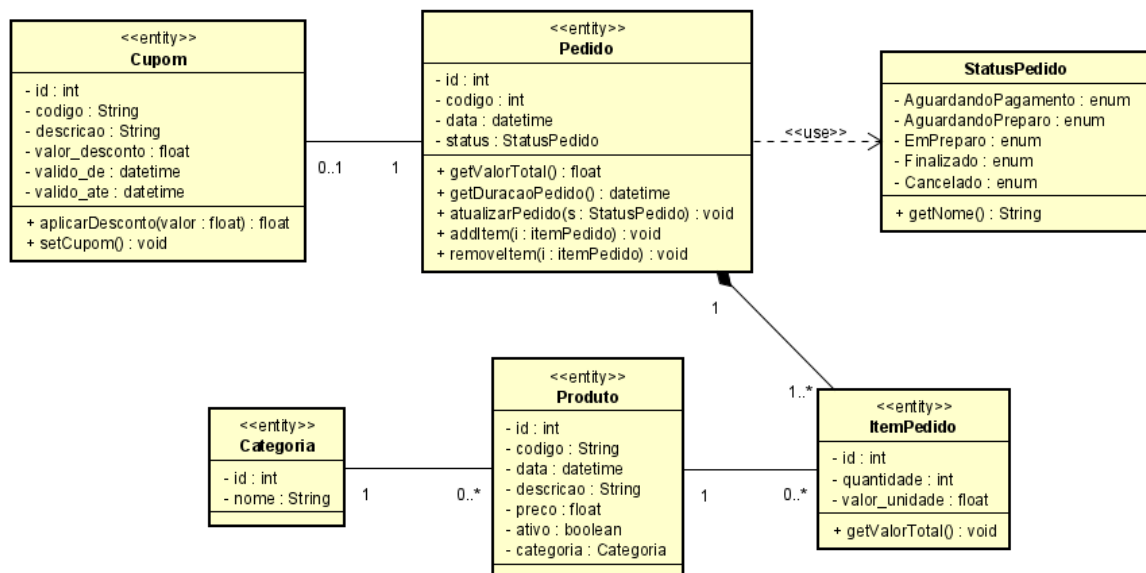


Diagrama de classes antes do padrão

Solução

Com o padrão *Strategy*, podemos separar as estratégias de cupons em diferentes classes, sem que o contexto (pedido) saiba da implementação de seu código. Com o uso do padrão podemos criar diferentes estratégias de desconto e a classe de contexto só precisa escolher a aplicável no pedido, em um sistema funcional, essa estratégia poderia ser atrelada diretamente ao código do cupom, ou alguma função parecida.

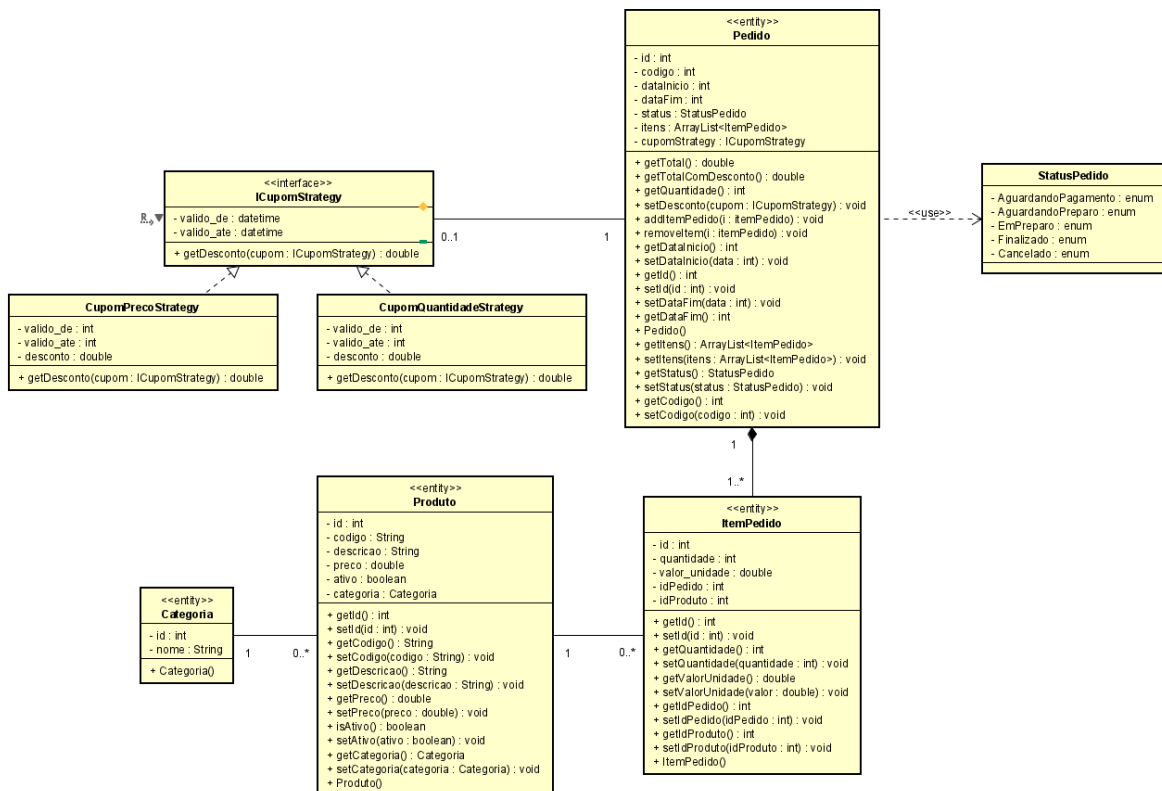


Diagrama de classes após o padrão