WebQuest

Aula Semana 09

Mais Sobre Padrões de Projeto Básicos:

Static Factory Method, Null Object,

Hook Methods e Hook Classes

**Introdução**

O objetivo deste WebQuest é consolidar o entendimento e implementação dos seguintes padrões básicos: Static Factory Method, Null Object, Hook Methods e Hook Classes.

Um padrão é básico se ele é usado isoladamente ou como parte de outros padrões de projeto do livro GoF [ Recurso Secundário 1].

Recomendo comprar o livro do Prof. Guerra [Recurso Secundário 2].

**Tarefa**

Conhecer, ver exemplos e exercitar o uso dos padrões de projeto básicos Static Factory Method, Null Object, Hook Methods e Hook Classes.

**Processo**

1. [Com seu colega do lado/da frente/de trás]
   1. [05min] [Recurso Primário 1] Definir o que é e para que serve o padrão básico Static Factory Method, nomes alternativos e estrutura.

Método para adequar o nome do construtor da classe.

Serve para quem facilitar a criação de objetos específicos daquela classe para o usuário.

A estrutura do Static Factory Method é a chamada do construtor da classe passando os parâmetros corretos de acordo com o nome do método.

* 1. [10min] Dada a classe RandonIntGenerator, que gera números aleatórios entre um mínimo e um máximo, implemente-a passo-a-passo:

**public** **class** RandonIntGenerator {

**public** **int** next() {**...**}

**private** **final** **int** min;

**private** **final** **int** max;

}

Como os valores min e max são final, eles devem ser inicializados na declaração ou via construtor. Vamos inicializar por meio de um construtor!

**public** RandonIntGenerator(**int** min, **int** max) {

**this**.min = min;

**this**.max = max;

}

Crie um novo construtor, supondo que o valor min é fornecido e o valor max é o maior valor inteiro do Java (Integer.MAX\_VALUE)!

**public** RandonIntGenerator(**int** min) {

**this**.min = min;

**this**.max = Integer.*MAX\_VALUE*;

}

Crie um novo construtor, supondo que o valor max é fornecido e o valor min é o menor valor inteiro do Java (Integer.MIN\_VALUE)!

**public** RandonIntGenerator(**int** max) {

**this**.min = Integer.*MIN\_VALUE*;

**this**.max = max;

}

Como resolver este problema?

* 1. [05min] Melhore a legibilidade do código abaixo:

public class Foo{

public Foo(boolean withBar){

//...

}

}

//...

// What exactly does this mean?

**Foo foo = new Foo(true);**

// You have to lookup the documentation to be sure.

// Even if you remember that the boolean has something to do with a // Bar, you might not remember whether it specified withBar or

// withoutBar.

Solução:

Public class Foo{

private Foo(boolean bar){

//....

}

public static Foo createWithBar(){

return new Foo(True);

}

public static Foo createWithoutBar(){

return new Foo(False);

}

* 1. [Exercício para Casa] Em [Recurso Primário 1], estende-se o gerador de inteiro do item b) para suportar inteiro, Double, Long e String. Mostrar uma implementação com static factory methods que resolva essa situação

1. [Com outro colega do lado/da frente/de trás][Mudar de local, se for preciso]
   1. [05min] Definir o que é e para que serve o padrão básico Null Object, nomes alternativos e estrutura.

Null Object é uma classe que possui todos os métodos em geral não implementados. Dessa forma, ele não faz nada.

Ele serve para começar a implementação de uma classe da forma mais simples possível. E comparado ao valor especial “null”, o Null Object pode implementar interfaces para não fazer nada. Assim, o Null Object pode ser substituído por objetos reais.

Null Object é chamado de Special Case por Martin Fowler.

Estrutura é que o Null Object é filho de uma classe abstrata.

* 1. [10min] Dada a classe RealCustomer abaixo, projetar e implementar um exemplo de aplicação simples, mostrando o antes (sem o padrão) e o depois (com o padrão) quando alguns clientes reais existem no repositório de clientes e outros ainda não fazem parte dele! Simular tudo o que for necessário para exemplificar a necessidade do uso do Null Object, inclusive o repositório de clientes!

public class RealCustomer {

public RealCustomer(String name) {

this.name = name;

}

@Override

public String getName() {

return name;

}

@Override

public boolean isNil() {

return false;

}

}

1. [Com outro colega do lado/da frente/de trás][Mudar de local, se for preciso]
   1. [05min] Definir o que é e para que serve o padrão básico Hook Method, nomes alternativos e estrutura. [Recursos Primários 3 e 4]

Método Hook é baseado na sobreescrita de métodos que são chamados dentro de um método que é um template, ou seja, possui códigos em comum com a lógica das suas classes filhas, porém uma parte dentro desse método é variável dependendo da classe filha.

Estrutura é um método template da classe pai que possui código em comum com as filhas e no meio desse método possui uma parte que varia dependendo da classe filha, e é essa parte que é colocado dentro de um método hook que é sobrescrito pelas classes filhas, e que é chamado no método template da classe pai.

Nome alternativo template method definido como um comportamento de design pattern que define o esqueleto de uma algoritmo de deixa algumas partes para as subclasses definirem por sobreescrita sem alterar a estrutura geral do algoritmo.

* 1. [10min] Pesquisar no [Recursos Primários 3 e 4] ou em qualquer outra fonte e projetar e implementar um exemplo de aplicação simples, mostrando o antes (sem o padrão) e o depois (com o padrão)!

1. [Com outro colega do lado/da frente/de trás][Mudar de local, se for preciso]
   1. [07min] Diferencie hook method de hook class, começando com um exemplo não operacional em Java que implementa um hook method e transforme-o em hook class.

O hook class é quando uma classe implementa um algoritmo e algumas partes do algoritmo é delegado para uma outra classe, por relação de agregação, que implementa essas partes de formas diferentes. Essa outra classe é a hook class. Portanto, a diferença entre o hook method e o hook class é que um utiliza a propriedade de herança para implementar o hook method e o outro utiliza a relação entre classes, por exemplo, agregação para implementar uma hook class.

**Recursos Primários**

1. [Static Factory Method] <http://jlordiales.me/2012/12/26/static-factory-methods-vs-traditional-constructors/>

(former link: [http://jlordiales.wordpress.com](http://jlordiales.wordpress.com/2012/12/26/static-factory-methods-vs-traditional-constructors/))

1. [Null Object] https://sourcemaking.com/design\_patterns/null\_object
2. PDF com arquivo do link desativado <https://www.cs.oberlin.edu/~jwalker/nullObjPattern/> [TIDIA – Semana 09]
3. [Hook Methods 1] Hook Methods—Livro Guerra [TIDIA – Semana 09]
4. [Hook Methods 2] <http://c2.com/cgi/wiki?HookMethod>
5. [Hook Classes] Hook Classes—Livro Guerra [TIDIA – Semana 09]

**Recursos Secundários**

1. Gamma, Erich; Richard Helm, Ralph Johnson, and John Vlissides (1995). Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software. Addison-Wesley. [“Gang of Four” or GoF]
2. Eduardo Guerra. Design Patterns com Java: Projeto Orientado a Objetos Guiado por Padrões. São Paulo: Casa do Código, 2013. [ISBN 978-85-66250-11-4][e-Book R$ 29,90]
3. Null Object apresentado como refatoração: <http://www.refactoring.com/catalog/introduceNullObject.html>
4. Null Object é chamdo de “Special Case” no catalogo “EAA” do Fowler: <http://martinfowler.com/eaaCatalog/specialCase.html>