|  |
| --- |
| Ativ 8 mod 4 problema: |
|  |  |
|  | Escolha e descreva um padrão de projetos. |
|  |  |
|  |  |
|  | A solução: |
|  |  |
|  | O Padrão escolhido foi “Behavioral Patterns” |
|  |  |
|  | No Behavioral Patterns há uma identificação dos padrões de comunicação comum entre os objetos, para que então possam ser facilitados e flexibilizados. |
|  |  |
|  | Alguns exemplos de Padrões Comportamentais: |
|  |  |
|  | Cadeia de Responsabilidade - permite passar ao longo de uma cadeia de manipuladores. Ao receber uma solicitação, cada manipulador decide processar a solicitação ou passá-la para o próximo manipulador da cadeia. |
|  |  |
|  | Comando - transforma uma solicitação em um objeto autônomo que contém todas as informações sobre a solicitação. Essa transformação permite passar por argumentos de método, atrasar ou enfileirar a execução de uma solicitação e oferecer suporte a operações reversíveis. |
|  |  |
|  | Iterator - permite percorrer elementos de uma coleção sem expor sua representação subjacente |
|  |  |
|  | Mediador - permite reduzir dependências caóticas entre objetos. O padrão restringe as comunicações diretas entre os objetos e a força a colaborar apenas por meio de um objeto mediador. |
|  |  |
|  | Memento - permite salvar e restaurar o estado anterior de um objeto sem revelar os detalhes de sua implementação. |
|  |  |