

Mediator

Daniel Costa Valerio
danielvalerio@alunos.utfpr.edu.br

Classificação do Mediator

- Esse padrão de projeto pode ser classificado como parte dos padrões cujos comportamentos estão diretamente relacionados à comunicação entre objetos

Design Pattern – Mediator

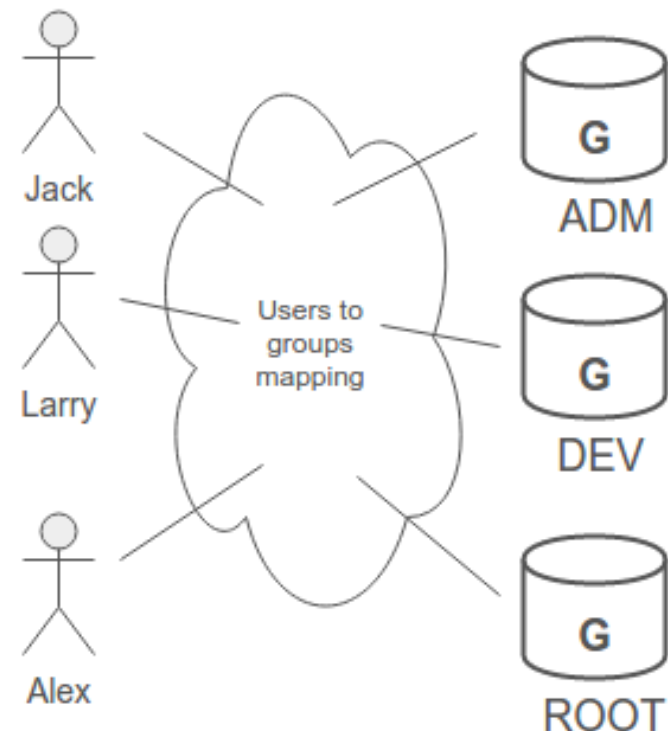
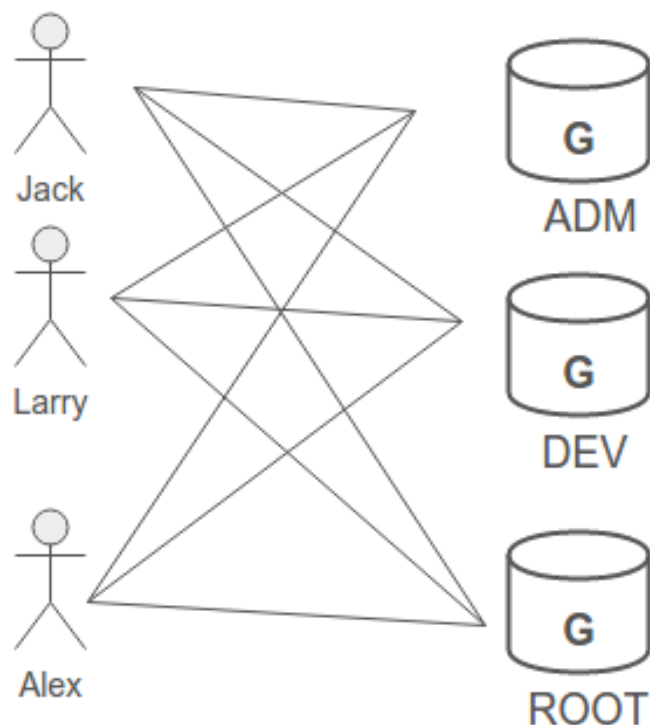
- Nome: Mediator (Mediador)
- Problema:
 - Intenção:
 - “Definir um objeto que encapsula a forma como um conjunto de objetos interage. O Mediator promove o acoplamento fraco ao evitar que os objetos se refiram uns aos outros explicitamente e permitir variar suas interações independentemente.”
 - Portabilidade
 - Manutenção
 - Reutilização

Design Pattern - Mediator

- Problema:
 - Objetivo:
 - Definir um objeto que encapsule como as interações entre os outros objetos são feitas. O mediator promove um acoplamento fraco entre os objetos que o utilizam, além de manter as referências entre eles implícitas.
 - Criar objeto que sirva de intermédio para vários colegas.
 - Promover uma relação muitos para muitos utilizando um objeto intermediador (BD)

Design Pattern - Mediator

- Contexto
 - Quando diversas classes têm muitos relacionamentos entre si. (Relação muito para muitos)



Design Pattern – Mediator

- Forças
 - Solucionar problemas de comunicação entre classes
 - Viabilizar a manutenção do código
 - Convergir as funções de comunicação para uma única classe

Design Pattern – Mediator

- Solução
 - Estrutura
 - Classe intermediária, que implementa os métodos de interação entre os objetos.
 - Participantes
 - Simplificadamente temos apenas dois participantes.
 - Mediator, é o “gerenciador” da comunicação
 - Colleagues, os objetos que utilizam o mediator para se comunicarem

Design Pattern - Mediator

- Exemplos
 - Android, Symbian, iOS
 - Debate político
 - Torre de controle

Fontes

- <https://pt.wikipedia.org/wiki/Mediator>
- https://sourcemaking.com/design_patterns/mediator
- <https://brizenno.wordpress.com/2011/10/26/mao-na-massa-mediator/>