

Universidade Federal do Ceará  
Campus de Quixadá  
Projeto Detalhado de Software  
Paulyne M Jucá

1. Modele e implemente, utilizando o padrão **Observador**, uma solução que permite que clientes de um restaurante possam se inscrever para receber notificações sobre a saída do entregador do restaurante e que o restaurante possa se inscrever para receber notificações sobre a chegada da comida na casa do cliente. (2,5 pontos)
2. Uma cafeteria vende cafés feitos na hora conforme o desejo do cliente. Os cafés podem ser feitos a partir de uma das bases existentes (café coado ou café expresso). Depois de escolher um dos cafés, o cliente pode escolher um ou mais ingredientes entre: chantili, ovomaltine, chocolate e creme para criar seu próprio café. É um requisito do sistema que guardar o histórico dos cafés vendidos. Implemente também a(s) classe(s) para guardar todos os pedidos feitos no ano (em uma lista única no sistema). Use os padrões **Decorator**, **Fábrica** e **Singleton** para construir sua solução. (5 pontos)
3. Em um jogo de MMORPG uma guerreira pode escolher entre duas armas. Uma espada de duas mãos, mais lenta, mas com ataque que dá 100 de dano a cada ataque. A outra é uma espada de uma mão apenas mais ágil que permite ataques mais rápidos, mas com apenas 50 de dano. Modele esse problema usando o padrão **Estratégia**. Dica: pode desconsiderar a velocidade da arma e apenas usar o dano. (2,5 pontos)

**As respostas devem ser enviadas pelo MOODLE em um arquivo ZIP com seu nome (NOME.zip). Façam os testes com o arquivo, pois arquivos corrompidos não serão aceitos.**