



Geek University

Evolua seu lado geek!

www.geekuniversity.com.br



Introdução aos Padrões de Projetos Comportamentais





Introdução aos Padrões de Projetos Comportamentais

Em seções passadas aprendemos que os Padrões de Criação funcionam com base no modo como os objetos podem ser criados.

Vimos também que os Padrões Estruturais determinam o design da estrutura de objetos e classes para que estes possam trabalhar em conjunto a fim de alcançar resultados mais amplos, tendo como foco principal a simplificação da estrutura das aplicações.



Introdução aos Padrões de Projetos Comportamentais

Os Padrões Comportamentais, como o próprio nome sugere, têm como foco as responsabilidades de um objeto.

Eles lidam com a interação entre objetos para alcançar funcionalidades mais complexas.

Este padrão sugere ainda que, embora os objetos devam ser capazes de interagir uns com os outros, eles devem manter um **baixo acoplamento**.

O padrão Observer é um dos padrões comportamentais mais simples que existem.



Introdução aos Padrões de Projetos Comportamentais

Os Padrões Comportamentais, como o próprio nome sugere, têm como foco as responsabilidades de um objeto.

Eles lidam com a interação entre objetos para alcançar funcionalidades mais complexas.

Este padrão sugere ainda que, embora os objetos devam ser capazes de interagir uns com os outros, eles devem manter um **baixo acoplamento**.

O padrão Observer é um dos padrões comportamentais mais simples que existem.

Na próxima aula iremos começar a estudar sobre o padrão Observer...



Geek University

Evolua seu lado geek!

www.geekuniversity.com.br