ADO 01

Participantes:

Erick Strada

Elison Nosile

Paulo Paulada

Roger Oliveira

1. O que seria um padrão de projeto? Cite dois domínios em computação no qual os padrões de projeto podem ser explorados:

Padrão de projeto é um modelo (template) para resolução de problemas. Este padrão surgiu da avaliação anterior de arquitetos que encontraram a melhor resolução possível pra um determinado tipo de problema. Dessa forma, o padrão trabalha com entidades abstratas que podem ser aplicadas a casos reais.

Os padrões de projeto podem ser explorados nos domínios x e y.

1. Em relação aos padrões de projeto na programação orientada a objetos, o que seria:
   1. Singleton:
   2. Whiale-pnt:
   3. Composite:
   4. Builder:

1. Elabore uma classe no padrão singleton que armazene dados do ambiente de execução de um determinado aplicativo (dados podem ser fictícios). A classe deve ser chamada de AppEnviroment e ter dados do processador, memória RAM e sistema operacional.
2. A persistência de dados e um aplicativo de transporte multimodal precisa ser projetador usando padrões de projeto. Elabore um diagrama de classes e sua implementação em Java referente a representação e um **TRAJETO.** Este **TRAJETO**, por sua vez, pode agregar diferentes modais de transporte **(trem, ônibus, metrô).** Para qualquer modal, o mesmo deve ter um método chamado **getInfo** que retorna os dados referente ao modal (tipo de modal, linhas, hora de partida, hora de chegada). Crie o padrão de projeto **COMPOSITE** para elaborar o modelo.
3. Crie uma classe builder que gere objetos de qualquer modal de transporte solicitado.

**\*ENTREGA ATE A PROVA P1(02/10)**

ENTREGAR NO GITHUB: GMCALIXTO/DESIGNPATTERN