

Info Carona

No projeto Info Carona tentamos explorar todo o aprendizado da disciplina, Sistema de Informação, buscando uma codificação extensível, legível e flexível.

- Dos padrões de criação usamos o singleton nas classes Repositório e Id.
- Dos padrões estruturais criamos uma facade para usar nos testes do easyaccept.
- Dos padrões comportamentais criamos um observer que é utilizado nos vários sistemas do projeto.

Durante todo o desenvolvimento do projeto buscamos aplicar o conhecimento sobre os padrões GRASP:

- Information Expert
- Creator
- Controller
- Low coupling
- Polymorphism
- High cohesion