

PLANO DE AULA

Professor: João Vitor Campõe Galescky

Público Alvo: Programadores

Previsão de Tempo: 10 minutos

Tema: *Design Patters - Behaviour Patterns*

Título da Aula: *Strategy*

Objetivos de Aprendizagem

Geral

Compreender a aplicação e o funcionamento do Padrão de Design do tipo Comportamental, *Strategy*, bem como seus benefícios em seu emprego no desenvolvimento de *software*.

Específicos

- Identificar sua utilização como padrão de projeto no desenvolvimento de *software*.
- Identificar os procedimentos decorridos em seu uso como padrão de projeto.
- Identificar suas vantagens como padrão de projeto a um projeto de *software*.
- Identificar suas desvantagens como padrão de projeto a um projeto de *software*.

Conteúdo Programático

- Contextualização: como, por quê e quando utilizar o padrão de projeto *Strategy*? Ou, Existe um *Design Pattern* de encapsulamento de comportamentos intercambiáveis?
- Conceito de *Behaviour Pattern* e do *Strategy*.
- Problema de uso.
- Solução ao problema.
 - o Diagrama da estrutura.
 - o Código.
- Aplicação.
- Benefícios adquiridos e contraposta em seu uso.

Metodologia

- Aula expositiva e dialogada estimulando a participação ativa dos alunos através de exemplos e questionamentos.
- Utilização do quadro branco para esquemas visuais representando o

motivo de uso desse tipo de padrão de design.

- Analogias sobre o padrão de design.



INSTITUTO FEDERAL
Paraná

- Formulação de perguntas rápidas ao longo da aula a fim de medir a participação e a compreensão da turma.

Recursos e Materiais didáticos

- Quadro e canetões.
- Slides de apresentação.
- Perguntas Kahoot.
- Diagramas do padrão de projeto.
- Exemplo de código.

Procedimentos de Avaliação

Avaliação formativa durante a aula e levando em consideração: • Participação dos alunos e envolvimento com questionamentos e respostas.

- Entendimento dos conceitos apresentados.
- Implementação do *Strategy* nas atividades propostas.

Referências Bibliográficas

GURU, REFACTORING. Strategy. 2025. Disponível em:

<https://refactoring.guru/design-patterns/strategy>. Acesso em: 18. agost. 2025.

GEEKS FOR GEEKS. Strategy Design Pattern. 2025. Disponível em:

<https://www.geeksforgeeks.org/system-design/strategy-pattern-set-1/>. Acesso em: 18. agost. 2025.

SOURCE MAKING. Strategy Design Pattern. 2025. Disponível em:

https://sourcemaking.com/design_patterns/strategy. Acesso em: 18. agost. 2025.

MEDIUM. Strategy design pattern with real based example. 2024.

Disponível em:

<https://medium.com/@willianggbatista/strategy-design-pattern-with-real-based-example-f0c375c463e1>. Acesso em: 18. agost. 2025.