**Patterns Encontrados - Guilherme Carvalhão 62675**

**Template Pattern**- este pattern é utilizado para podermos definir a base de um algoritmo e depois irmos acrescentando informações ao mesmo através de sub classes, por exemplo, a classe FreeColAction serve de base a várias classes como ContinueAction, AboutAction, ChatAction .

Uma imagem com texto, diagrama, file, Tipo de letra

Descrição gerada automaticamente

**Memento Pattern** – é usado para guardar o jogo e depois poder recuperá-lo numa outra altura no mesmo estado em que ficamos, ou seja se fizermos alterações depois da gravação podemos descartá-las ao sair do jogo. Isto verifica-se por exemplo:

* Na classe FreeCool, é utilizada a classe FreeCoolClient para guardar as informações do jogo relativas ao cliente.

Uma imagem com texto, file, Tipo de letra, recibo

Descrição gerada automaticamente

**Strategy Pattern** – este pattern é utilizado para aplicar estratégias diferentes em várias situações, neste caso nas missões, por exemplo:

* Na classe AIUnit no método readChild é escolhido um tipo de missão que terá uma estratégia e dinâmica diferente.

Uma imagem com diagrama, file, Paralelo, Desenho técnico

Descrição gerada automaticamente