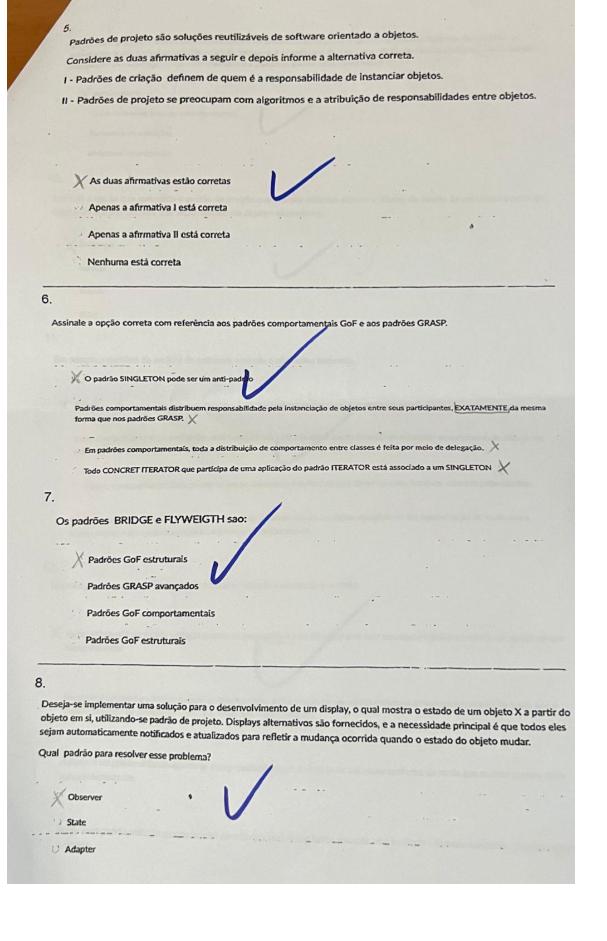
Atividade 5 $_$ DESIGN PATTERNS $_$

Aluno: Caio Gomes Alcântara glória

Assimale a opción que permite que sejam fornecidos displays alternativos. Castre Control de composito en de composito en al cutilización se paradio de projeto. Displays alternativos silo fornecidos, e a necessidade principal di que todos des sejam automaticamente notificados e atualizados para refletir a mudancia ocorrida quando o estado de objeto mudar. Qual padrão paragríceso/veyesse problema? C. Adapter O. State Concret C. Ricrator 2. Assimale a opção que apresenta o padrão de projeto que tem por objetivo separar o display de estado de um objeto a partir do objeto em si e que permite que sejam fornecidos displays alternativos. C. State O Facade Decorator C. Iterator 3. Em relação a padrãos de projeto de software, assimale a afirmativa incorreta. C. Builder é um padrão utilizado quando se deseja separar a compreção de um objeto o que o mesmo processo de construção possa oriar diferentes representações. C. Adapter é um padrão utilizado quando se deseja compor objetos em estrutura de árvore para representação de modo que o mesmo processo de construção possa oriar diferentes representações. Singleton é um padrão utilizado quando se deseja compor objetos em estrutura de árvore para representarem titerarquias partes-todo. O Provy é um padrão tratilizado quando se deseja compor objetos em estrutura de árvore para representarem titerarquias partes-todo. O Provy é um padrão tratilizado quando se deseja compor objetos em estrutura de arvore para representarem titerarquias partes-todo. O Provy é um padrão tratilizado quando se deseja compor objetos em estrutura do comportamental. Os padrões de criação de outro objeto para controlar o acesso ao mesmo. 4. Os padrões de projeto orientados a objeto podem ter finalidade de criação, estrutural ou comportamental. Os padrões de criação de outro objeto para controlar o acesso ao mesmo. Provy gualder e Mediator. O singleton. Composibe e interpreter. O Provoy, Builder e Mediator. O singleton. Composibe e interpreter.		
Designate implementar uma solução para o deservolvimento de lum display, o qual mostra o estado de um objeto X a partir do objeto est si utilizando-se partir do logito em su utilizando-se partir do logito em su utilizando-se partir do logito em su utilizando estado de primo partir do logito em su utilizando estado de primo para perimo en entificandos e atualizados para refletir a mudança ocorrida quando o estado do objeto mudar. Qual padrio para/esolveç-lesse problema? C. Adapter C. State Observer C. Iterator 2. Assinale a opção que apresenta o padrão de projeto que tem por objetivo separar o display de estado de um objeto a partir do objeto em si e que permite que sejam fornecidos displays alternativos. C. State Facade Decorator Diterator 3. Em relação a padrões de projeto de software, assinale a afirmativa incorreta. C. Builder é um padrão utilizado quando se deseja separar a constrição de um objeto complexo de sua representação de modo que o mesmo processo de construção possa criar diferentos representações. C. Adapter é um padrão utilizado quando se deseja priverter a interface de uma classe em outra interface, esperada pelos citentes. Singleton é um padrão utilizado quando se deseja compor objetos em estrutura de árvore para representarem hierarquias partes todo. O Proxy é um padrão também conhecido como surrogate utilizado quando se deseja fornecer um substituto ou marcador da localização de outro objeto para controlar o acesso ao mesmo. 4. Os padrões de projeto orientados a objeto podem ter finalidade de criação, estrutural ou comportamental. Os padrões de criação se preocupam com o processo de criação de objetos. Os padrões estruturals lidam com a composição de classes ou de objetos. Os padrões comportamentalis caracterizam as maneiras pelas quais classes ou objetos interagem e distribuem responsabilidades. Assinale a alternativa que apresenta apenas padrões de projeto comportamentalis. Mediator, interpreter e Command. Proxy, Builder e Mediator.		Taio Somos Alcantara Slerea - 763 989
peseda-se implementar uma solução para o desemvolvimento de un display, o qual mostra o estado de um objeto X a partir do objeto est un sultizando-se padrão de projeto. Displaya alternativos sel forencidos, a encessidade principal é que todos eles sejam automaticamente notificados e atualizados para refletir a mudança occorrida quando o estado do sobjeto mudar. Qual padrão para/resolveç-lesse problema? C. Adapter C. State Observer C. Iturator 2. Assinale a opção que apresenta o padrão de projeto que tem por objetivo separar o display de estado de um objeto a partir do objeto em si e que permite que sejam fornecidos displaya alternativos. C. State Facade Decorrator O Iterator 3. Em relação a padrões de projeto de software, assinale a afirmativa incorreta. C. Buildor é um padrão utilizado quando se deseja separar a consputição de um objeto complexo de sua representação de modo que o mesmo processo de construção possa criar diferentar representações. C. Adapter é um padrão utilizado quando se deseja converter a interface de uma classe em outra interface, esperada pelos dientes. Singeton é um padrão utilizado quando se deseja compor objetos em estrutura de árvore para representarem hierarquias partes-todo. Proxy é um padrão também conhecido como surrogate utilizado quando se deseja fornecer um substituto ou marcador da localização de outro objeto para controlar o acesso ao mesmo. 4. Os padrões de projeto orientados a objeto podem ter finalidade de criação, estrutural ou comportamental. Os padrões de criação se preocupam com o processo de criação de objetos. Os padrões estruturals lidam com a composição de classes ou de objetos. Os padrões comportamentalis caracterizam as maneiras pelas quais classes ou objetos interagem e distribuem responsabilidades. Assinale a alternativa que apresenta apenas padrões de projeto comportamentalis. Mediator, interpreter e Command. Proxy, Builder e Mediator.		
a partir do objeto en si, utilizando-se padrão de projeto. Displays alternativos são formacidos, e a necessidade principal é que todos eles sejam automaticamente notificados e atualizados para refletir a mudança ocorrida quando e estado do objeto mudar. Qual padrão para (resolve)-esse problema? C. Adapter C. State Observer C. Rerator 2. Assinale a opção que apresenta o padrão de projeto que tem por objetivo separar o display de estado de um objeto a partir do objeto em si e que permite que sejam formecidos displays alternativos. C. State Facade Decorator O Iterator 3. Em relação a padrões de projeto de software, assinale a afirmativa incorreta. O Buildor é um padrão utilizado quando se deseja separar a consplição de um objeto complexo de sua representação de modo que o mesmo processo de construção possa cira diferentar representações. Adopter é um padrão utilizado quando se deseja genverter a interface de uma classe em outra interface, esperada pelos dicientes. S. Singleton é um padrão utilizado quando se deseja genverter a interface de uma classe em outra interface, esperada pelos dicientes. S. Singleton é um padrão utilizado quando se deseja genverter a interface de uma classe em outra interface, esperada pelos dicientes. S. Singleton é um padrão utilizado quando se deseja proverter a interface de uma classe em outra interface, esperada pelos dicientes. S. Singleton é um padrão utilizado quando se deseja proverter a interface de uma classe em outra interface, esperada pelos dicientes. S. Singleton é um padrão utilizado quando se deseja proverter a interface de uma classe em outra interface, esperada pelos dicientes. S. Singleton é um padrão também conhecido como surrogate utilizado quando se deseja fornecer um substituto ou marcador da localização de outro objeto para controlar o acesso ao mesmo. 4. Os padrões de projeto orientados a objeto podem ter finalidade de criação, estrutural ou comportamental. Os padrões de criação se preocupam com o processo de criação de objetos. Os padrões e		eja-se implementar uma solução para o desenvolvimento de um display, o qual mostra o estado de um objeto X
Cual padrão para resolver lesse problema? C. Adapter State Cheretor 2. Assinale a opção que apresenta o padrão de projeto que tem por objetivo separar o display de estado de um objeto a partir do objeto em si e que permite que sejam fornecidos displays alternativos. State Facade Decorator Iterator 3. Em relação a padrões de projeto de software, assinale a afirmativa incorreta. Buider é um padrão utilizado quando se deseja separar a construção de um objeto complexo de sua representação de modo que o mesmo processo de construção possa criar diferentes representações. Adapter é um padrão utilizado quando se deseja separar a construção de um aclasse em outra interface, esperada pelos clientes. Singleton é um padrão utilizado quando se deseja compor objetos em estrutura de árvore para representarem hierarquias partes-todo. Provy é um padrão também conhecido como surrogate utilizado quando se deseja fornecer um substituto ou marcador da localização de outro objeto para controlar o acesso ao mesmo. 4. Os padrões de projeto orientados a objeto podem ter finalidade de criação, estrutural ou comportamental. Os padrões de criação se preocupam com o processo de criação de objetos. Os padrões estruturais lidam com a composição de dasses ou de objetos. Os padrões comportamentais caracterizam as maneiras pelas quais classes ou objetos interagem e distribuem responsabilidades. Assinale a alternativa que apresenta apenas padrões de projeto comportamentais. Mediator, Interpreter e Command. Provy, Builder e Mediator.	a pai	rtir do objeto em si, utilizando-se padrão de projeto. Displays alternativos são fornecidos, e a necessidade cipal é que todos eles sejam automaticamente notificados e atualizados para refletir a mudança ocorrida
C Adapter C State C Observer C Iterator 2. Assinale a opção que apresenta o padrão de projeto que tem por objetivo separar o display de estado de um objeto a partir do objeto em si e que permite que sejam fornecidos displays alternativos. C State F Facade D Decorator C Iterator 3. Em relação a padrões de projeto de software, assinale a afirmativa incorreta. C Builder é um padrão utilizado quando se deseja separar a conspleção de um objeto complexo de sua representação de modo que o mesmo processo de construção possa criar diferentas representações. C Adapter é um padrão utilizado quando se deseja ofinverter a interface de uma classe em outra interface, esperada pelos clientes. Singleton é um padrão utilizado quando se deseja compor objetos em estrutura de árvore para representarem hierarquias partes-todo. C Proxy é um padrão também conhecido como surrogate utilizado quando se deseja fornecer um substituto ou marcador da localização de outro objeto para controlar o acesso ao mesmo. 4. Os padrões de projeto orientados a objeto podem ter finalidade de criação, estrutural ou comportamental. Os padrões de criação se precupam com o processo de criação de objetos. Os padrões estruturais lidam com a composição de classes ou de objetos. Os padrões comportamentals caracterizam as maneiras pelas quais classes ou objetos interagem e distribuem responsabilidades. Assinale a alternativa que apresenta apenas padrões de projeto comportamentals. Mediator, interpreter e Command. Proxy, Builder e Mediator. Singleton, Composite e Interpreter.		
Cobserver C Iterator 2. Assinale a opção que apresenta o padrão de projeto que tem por objetivo separar o display de estado de um objeto a partir do objeto em si e que permite que sejam fornecidos displays alternativos. C State Facade Decorator Iterator 3. Em relação a padrões de projeto de software, assinale a afirmativa incorreta. Builder é um padrão utilizado quando se deseja separar a construção posa criar diferenta representações. Adapter é um padrão utilizado quando se deseja separar a construção de um objeto complexo de sua representação de modo que o mesmo processo de construção posas criar diferentas representações. Adapter é um padrão utilizado quando se deseja semverter a interface de uma classe em outra interface, esperada pelos clientes. Singleton é um padrão utilizado quando se deseja compor objetos em estrutura de árvore para representarem hierarquias partes-todo. Proxy é um padrão também conhecido como surrogate utilizado quando se deseja fornecer um substituto ou marcador da localização de coutro objeto para controlar o acesso ao mesmo. 4. Os padrões de projeto orientados a objeto podem ter finalidade de criação, estrutural ou comportamental. Os padrões de criação se preocupam com o processo de criação de objetos. Os padrões estruturais lidam com a composição de classes ou de objetos. Os padrões comportamentais caracterizam as maneiras pelas quais classes ou objetos interagem e distribuem responsabilidades. Assinale a alternativa que apresenta apenas padrões de projeto comportamentais. Mediator, interpreter e Command. Proxy, Builder e Mediator.	1	
C Iterater 2. Assinale a opção que apresenta o padrão de projeto que tem por objetivo separar o display de estado de um objeto a partir do objeto em si e que permite que sejam fornecidos displays alternativos. C State C Facade Decorator C Iterator 3. Em relação a padrões de projeto de software, assinale a afirmativa incorreta. Builder é um padrão utilizado quando se deseja separar a conspréção de um objeto complexo de sua representação de modo que o mesmo processo de construção posas criar distrentas representações. C Adapter é um padrão utilizado quando se deseja semverter a interface de uma classe em outra interface, esperada pelos clientes. Singleton é um padrão utilizado quando se deseja compor objetos em estrutura de árvore para representarem hierarquias partes-todo. O Proxy é um padrão utilizado quando se deseja compor objetos em estrutura de árvore para representarem hierarquias partes-todo. O Proxy é um padrão também conhecido como surrogate utilizado quando se deseja fornecer um substituto ou marcador da localização de outro objeto para controlar o acesso ao mesmo. 4. Os padrões de projeto orientados a objeto podem ter finalidade de criação, estrutural ou comportamental. Os padrões de criação se preocupam com o processo de criação de objetos. Os padrões estruturais lidam com a composição de classes ou de objetos. Os padrões comportamentals caracterizam as maneiras pelas quais classes ou objetos interagem e distribuem responsabilidades. Assinale a alternativa que apresenta apenas padrões de projeto comportamentals. Mediator, interpreter e Command. Praxy, Builder e Mediator, Singleton, Composite e Interpreter.	C Ada	apter
2. Assinale a opção que apresenta o padrão de projeto que tem por objetivo separar o display de estado de um objeto a partir do objeto em si e que permite que sejam fornecidos displays alternativos. C. State O. Facade O. Decorator O. Iterator 3. Em relação a padrões de projeto de software, assinale a afirmativa incorreta. C. Builder é um padrão utilizado quando se deseja separar a conspréção de um objeto complexo de sua representação de modo que o mesmo processo de construção possa criar discrentar este presentações. O. Adapter é um padrão utilizado quando se deseja offiverter a interface de uma classe em outra interface, esperada pelos clientes. Singleton é um padrão utilizado quando se deseja compor objetos em estrutura de árvore para representarem hierarquias partes-todo. O. Proxy é um padrão utilizado quando se deseja compor objetos em estrutura de árvore para representarem hierarquias partes-todo. O. Proxy é um padrão também conhecido como surrogate utilizado quando se deseja fornecer um substituto ou marcador da localização de outro objeto para controlar o acesso ao mesmo. 4. Os padrões de projeto orientados a objeto podem ter finalidade de criação, estrutural ou comportamental. Os padrões de criação se preocupam com o processo de criação de objetos. Os padrões estruturais lidam com a composição de classes ou de objetos. Os padrões comportamentals caracterizam as maneiras pelas quais classes ou objetos interagem e distribuem responsabilidades. Assinale a alternativa que apresenta apenas padrões de projeto comportamentals. Mediator, interpreter e Command. O. Proxy, Builder e Mediator.	○ Stat	e /
2. Assinale a opção que apresenta o padrão de projeto que tem por objetivo separar o display de estado de um objeto a partir do objeto em si e que permite que sejam fornecidos displays alternativos. C. State O. Facade O. Decorator O. Iterator 3. Em relação a padrões de projeto de software, assinale a afirmativa incorreta. C. Builder é um padrão utilizado quando se deseja separar a conspréção de um objeto complexo de sua representação de modo que o mesmo processo de construção possa criar discrentar este presentações. O. Adapter é um padrão utilizado quando se deseja offiverter a interface de uma classe em outra interface, esperada pelos clientes. Singleton é um padrão utilizado quando se deseja compor objetos em estrutura de árvore para representarem hierarquias partes-todo. O. Proxy é um padrão utilizado quando se deseja compor objetos em estrutura de árvore para representarem hierarquias partes-todo. O. Proxy é um padrão também conhecido como surrogate utilizado quando se deseja fornecer um substituto ou marcador da localização de outro objeto para controlar o acesso ao mesmo. 4. Os padrões de projeto orientados a objeto podem ter finalidade de criação, estrutural ou comportamental. Os padrões de criação se preocupam com o processo de criação de objetos. Os padrões estruturais lidam com a composição de classes ou de objetos. Os padrões comportamentals caracterizam as maneiras pelas quais classes ou objetos interagem e distribuem responsabilidades. Assinale a alternativa que apresenta apenas padrões de projeto comportamentals. Mediator, interpreter e Command. O. Proxy, Builder e Mediator.	Wobs	erver
Assinale a opção que apresenta o padrão de projeto que tem por objetivo separar o display de estado de um objeto a partir do objeto em si e que permite que sejam fornecidos displays alternativos. C. State O. Facade OEccorator O titerator 3. Em relação a padrões de projeto de software, assinale a afirmativa incorreta. O Builder é um padrão utilizado quando se deseja separar a construção de um objeto complexo de sua representação de modo que o mesmo processo de construção posas criar diferentas representações. O Adapter é um padrão utilizado quando se deseja comperenta interface de uma classe em outra interface, esperada pelos clientes. Singleton é um padrão utilizado quando se deseja compor objetos em estrutura de árvore para representarem hierarquias partes-todo. O Proxy é um padrão também conhecido como surrogate utilizado quando se deseja fornecer um substituto ou marcador da localização de outro objeto para controlar o acesso ao mesmo. 4. Os padrões de projeto orientados a objeto podem ter finalidade de criação, estrutural ou comportamental. Os padrões de criação se preocupam com o processo de criação de objetos. Os padrões estruturais lidam com a composição de classes ou de objetos. Os padrões comportamentais caracterizam as maneiras pelas quais classes ou objetos interagem e distribuem responsabilidades, Assinale a alternativa que apresenta apenas padrões de projeto comportamentals. Mediator, Interpreter e Command. O Proxy, Builder e Mediator. O Singleton, Composite e Interpreter.	1	
Assinale a opção que apresenta o padrão de projeto que tem por objetivo separar o display de estado de um objeto a partir do objeto em si e que permite que sejam fornecidos displays alternativos. C State C Facade Decorator Iterator 3. Em relação a padrões de projeto de software, assinale a afirmativa incorreta. Buildor é um padrão utilizado quando se deseja separar a construção de um objeto complexo de sua representação de modo que o mesmo processo de construção possa criar diferentos representações. Adapter é um padrão utilizado quan o se deseja comverter a interface de uma classe em outra interface, esperada pelos clientes. Singleton é um padrão utilizado quando se deseja compor objetos em estrutura de árvore para representarem hierarquias partes-todo. Proxy é um padrão também conhecido como surrogate utilizado quando se deseja fornecer um substituto ou marcador da localização de outro objeto para controlar o acesso ao mesmo. 4. Os padrões de projeto orientados a objeto podem ter finalidade de criação, estrutural ou comportamental. Os padrões de eriação se preocupam com o processo de criação de objetos. Os padrões estruturais lidam com a composição de classes ou de objetos. Os padrões comportamentais caracterizam as maneiras pelas quais classes ou objetos interagem e distribuem responsabilidades, Assinale a alternativa que apresenta apenas padrões de projeto comportamentals. Mediator, Interpreter e Command. Proxy, Builder e Mediator.	Citta	
a partir do objeto em si e que permite que sejam fornecidos displays alternativos. C. State C. Facade Decorator Ulterator 3. Em relação a padrões de projeto de software, assinale a afirmativa incorreta. Builder é um padrão utilizado quando se deseja separar a construção de um objeto complexo de sua representação de modo que o mesmo processo de construção possa criar diferentos representações. Adapter é um padrão utilizado quando se deseja converter a interface de uma classe em outra interface, esperada pelos clientes. Singleton é um padrão utilizado quando se deseja compor objetos em estrutura de árvore para representarem hierarquias partes-todo. O Proxy é um padrão também conhecido como surrogate utilizado quando se deseja fornecer um substituto ou marcador da localização de outro objeto para controlar o acesso ao mesmo. 4. Os padrões de projeto orientados a objeto podem ter finalidade de criação, estrutural ou comportamental. Os padrões de criação se preocupam com o processo de criação de objetos. Os padrões estruturais lidam com a composição de classes ou de objetos. Os padrões comportamentais caracterizam as maneiras pelas quais classes ou objetos interagem e distribuem responsabilidades. Assinale a alternativa que apresenta apenas padrões de projeto comportamentals. Mediator, Interpreter e Command. O Proxy, Builder e Mediator. O Singleton, Composite e Interpreter,	2.	b.
a partir do objeto em si e que permite que sejam fornecidos displays alternativos. C. State Facade Decorator terrator 3. Em relação a padrões de projeto de software, assinale a afirmativa incorreta. Builder é um padrão utilizado quando se deseja separar a construção de um objeto complexo de sua representação de modo que o mesmo processo de construção possa criar diferentos representações. Adapter é um padrão utilizado quando se deseja converter a interface de uma classe em outra interface, esperada pelos clientes. Singleton é um padrão utilizado quando se deseja compor objetos em estrutura de árvore para representarem hierarquias partes-todo. Proxy é um padrão também conhecido como surrogate utilizado quando se deseja fornecer um substituto ou marcador da localização de outro objeto para controlar o acesso ao mesmo. 4. Os padrões de projeto orientados a objeto podem ter finalidade de criação, estrutural ou comportamental. Os padrões de criação se preocupam com o processo de criação de objetos. Os padrões estruturais lidam com a composição de classes ou de objetos. Os padrões comportamentais caracterizam as maneiras pelas quais classes ou objetos interagem e distribuem responsabilidades. Assinale a alternativa que apresenta apenas padrões de projeto comportamentals. Mediator, Interpreter e Command. Proxy, Builder e Mediator. O Singleton, Composite e Interpreter.	Assinale	e a opção que apresenta o padrão de projeto que tem por objetivo separar o display de estado de um objeto
Decorator O Iterator 3. Em relação a padrões de projeto de software, assinale a afirmativa incorreta. O Builder é um padrão utilizado quando se deseja separar a construção de um objeto complexo de sua representação de modo que o mesmo processo de construção possa criar diferentes representações. O Adapter é um padrão utilizado quando se deseja softwerter a interface de uma classe em outra interface, esperada pelos clientes. Singleton é um padrão utilizado quando se deseja compor objetos em estrutura de árvore para representarem hierarquias partes-todo. O Proxy é um padrão também conhecido como surrogate utilizado quando se deseja fornecer um substituto ou marcador da localização de outro objeto para controlar o acesso ao mesmo. 4. Os padrões de projeto orientados a objeto podem ter finalidade de criação, estrutural ou comportamental. Os padrões de criação se preocupam com o processo de criação de objetos. Os padrões estruturals lidam com a composição de classes ou de objetos. Os padrões comportamentais caracterizam as maneiras pelas quais classes ou objetos interagem e distribuem responsabilidades. Assinale a alternativa que apresenta apenas padrões de projeto comportamentais. Mediator, Interpreter e Command. O Proxy, Builder e Mediator.		
Decorator O Iterator 3. Em relação a padrões de projeto de software, assinale a afirmativa incorreta. O Builder é um padrão utilizado quando se deseja separar a construção de um objeto complexo de sua representação de modo que o mesmo processo de construção possa criar diferentes representações. O Adapter é um padrão utilizado quando se deseja comverter a interface de uma classe em outra interface, esperada pelos clientes. Singleton é um padrão utilizado quando se deseja compor objetos em estrutura de árvore para representarem hierarquias partes-todo. O Proxy é um padrão também conhecido como surrogate utilizado quando se deseja fornecer um substituto ou marcador da localização de outro objeto para controlar o acesso ao mesmo. 4. Os padrões de projeto orientados a objeto podem ter finalidade de criação, estrutural ou comportamental. Os padrões de criação se preocupam com o processo de criação de objetos. Os padrões estruturais lidam com a composição de classes ou de objetos. Os padrões comportamentais caracterizam as maneiras pelas quais classes ou objetos interagem e distribuem responsabilidades. Assinale a alternativa que apresenta apenas padrões de projeto comportamentais. Mediator, Interpreter e Command. O Proxy, Builder e Mediator.		
Decorator Iterator Rem relação a padrões de projeto de software, assinale a afirmativa incorreta. Builder é um padrão utilizado quando se deseja separar a construção de um objeto complexo de sua representação de modo que o mesmo processo de construção possa criar diferentas representações. Adapter é um padrão utilizado quando se deseja compor objetos em estrutura de árvore para representarem hierarquias partes-todo. Singleton é um padrão utilizado quando se deseja compor objetos em estrutura de árvore para representarem hierarquias partes-todo. Prosy é um padrão também conhecido como surrogate utilizado quando se deseja fornecer um substituto ou marcador da localização de outro objeto para controlar o acesso ao mesmo. 4. Os padrões de projeto orientados a objeto podem ter finalidade de criação, estrutural ou comportamental. Os padrões de criação se preocupam com o processo de criação de objetos. Os padrões estruturais lidam com a composição de classes ou de objetos. Os padrões comportamentais caracterizam as maneiras pelas quais classes ou objetos interagem e distribuem responsabilidades. Assinale a alternativa que apresenta apenas padrões de projeto comportamentais. Mediator, Interpreter e Command. Proxy, Builder e Mediator. Singleton, Composite e Interpreter.	○ State	. /
Em relação a padrões de projeto de software, assinale a afirmativa incorreta. Builder é um padrão utilizado quando se deseja separar a construção de um objeto complexo de sua representação de modo que o mesmo processo de construção possa criar diferentes representações. Adapter é um padrão utilizado quando se deseja converter a interface de uma classe em outra interface, esperada pelos clientes. Singleton é um padrão utilizado quando se deseja compor objetos em estrutura de árvore para representarem hierarquias partes-todo. Proxy é um padrão também conhecido como surrogate utilizado quando se deseja fornecer um substituto ou marcador da localização de outro objeto para controlar o acesso ao mesmo. 4. Os padrões de projeto orientados a objeto podem ter finalidade de criação, estrutural ou comportamental. Os padrões de criação se preocupam com o processo de criação de objetos. Os padrões estruturais lidam com a composição de classes ou de objetos. Os padrões comportamentais caracterizam as maneiras pelas quais classes ou objetos interagem e distribuem responsabilidades. Assinale a alternativa que apresenta apenas padrões de projeto comportamentais. Mediator, Interpreter e Command. Proxy, Builder e Mediator. Singleton, Composite e Interpreter.	O Facar	de
Em relação a padrões de projeto de software, assinale a afirmativa incorreta. Builder é um padrão utilizado quando se deseja separar a construção de um objeto complexo de sua representação de modo que o mesmo processo de construção possa criar diferentes representações. Adapter é um padrão utilizado quando se deseja converter a interface de uma classe em outra interface, esperada pelos clientes. Singleton é um padrão utilizado quando se deseja compor objetos em estrutura de árvore para representarem hierarquias partes-todo. Proxy é um padrão também conhecido como surrogate utilizado quando se deseja fornecer um substituto ou marcador da localização de outro objeto para controlar o acesso ao mesmo. 4. Os padrões de projeto orientados a objeto podem ter finalidade de criação, estrutural ou comportamental. Os padrões de criação se preocupam com o processo de criação de objetos. Os padrões estruturais lidam com a composição de classes ou de objetos. Os padrões comportamentais caracterizam as maneiras pelas quais classes ou objetos interagem e distribuem responsabilidades. Assinale a alternativa que apresenta apenas padrões de projeto comportamentais. Mediator, Interpreter e Command. Proxy, Builder e Mediator. Singleton, Composite e Interpreter.	by Dose	
Em relação a padrões de projeto de software, assinale a afirmativa incorreta. Builder é um padrão utilizado quando se deseja separar a construção de um objeto complexo de sua representação de modo que o mesmo processo de construção possa criar diferentos representações. Adapter é um padrão utilizado quando se deseja converter a interface de uma classe em outra interface, esperada pelos clientes. Singleton é um padrão utilizado quando se deseja compor objetos em estrutura de árvore para representarem hierarquias partes-todo. Proxy é um padrão também conhecido como surrogate utilizado quando se deseja fornecer um substituto ou marcador da localização de outro objeto para controlar o acesso ao mesmo. 4. Os padrões de projeto orientados a objeto podem ter finalidade de criação, estrutural ou comportamental. Os padrões de criação se preocupam com o processo de criação de objetos. Os padrões estruturais lidam com a composição de classes ou de objetos. Os padrões comportamentais caracterizam as maneiras pelas quais classes ou objetos interagem e distribuem responsabilidades. Assinale a alternativa que apresenta apenas padrões de projeto comportamentais. Mediator, Interpreter e Command. Proxy, Builder e Mediator. Singleton, Composite e Interpreter.	× bett	
Em relação a padrões de projeto de software, assinale a afirmativa incorreta. © Builder é um padrão utilizado quando se deseja separar a construção de um objeto complexo de sua representação de modo que o mesmo processo de construção possa criar diferentos representações. © Adapter é um padrão utilizado quando se deseja converter a interface de uma classe em outra interface, esperada pelos clientes. © Singleton é um padrão utilizado quando se deseja compor objetos em estrutura de árvore para representarem hierarquias partes-todo. © Proxy é um padrão também conhecido como surrogate utilizado quando se deseja fornecer um substituto ou marcador da localização de outro objeto para controlar o acesso ao mesmo. 4. Os padrões de projeto orientados a objeto podem ter finalidade de criação, estrutural ou comportamental. Os padrões de criação se preocupam com o processo de criação de objetos. Os padrões estruturais lidam com a composição de classes ou de objetos. Os padrões comportamentais caracterizam as maneiras pelas quais classes ou objetos interagem e distribuem responsabilidades. Assinale a alternativa que apresenta apenas padrões de projeto comportamentais. © Proxy, Builder e Mediator. © Singleton, Composite e Interpreter.	C Iterat	ior
 Builder é um padrão utilizado quando se deseja separar a construção de um objeto complexo de sua representação de modo que o mesmo processo de construção possa criar diferentes representações. Adapter é um padrão utilizado quando se deseja compor objetos em estrutura de árvore para representarem hierarquias partes-todo. Proxy é um padrão utilizado quando se deseja compor objetos em estrutura de árvore para representarem hierarquias partes-todo. Proxy é um padrão também conhecido como surrogate utilizado quando se deseja fornecer um substituto ou marcador da localização de outro objeto para controlar o acesso ao mesmo. Os padrões de projeto orientados a objeto podem ter finalidade de criação, estrutural ou comportamental. Os padrões de criação se preocupam com o processo de criação de objetos. Os padrões estruturais lidam com a composição de classes ou de objetos. Os padrões comportamentais caracterizam as maneiras pelas quais classes ou objetos interagem e distribuem responsabilidades. Assinale a alternativa que apresenta apenas padrões de projeto comportamentais. Mediator, Interpreter e Command. Proxy, Builder e Mediator. Singleton, Composite e Interpreter. 	3.	
 Builder é um padrão utilizado quando se deseja separar a conspoção de um objeto complexo de sua representação de modo que o mesmo processo de construção possa criar diferentes representações. Adapter é um padrão utilizado quando se deseja comportante de uma classe em outra interface, esperada pelos clientes. Singleton è um padrão utilizado quando se deseja compor objetos em estrutura de árvore para representarem hierarquilas partes-todo. Proxy é um padrão também conhecido como surrogate utilizado quando se deseja fornecer um substituto ou marcador da localização de outro objeto para controlar o acesso ao mesmo. Os padrões de projeto orientados a objeto podem ter finalidade de criação, estrutural ou comportamental. Os padrões de criação se preocupam com o processo de criação de objetos. Os padrões estruturais lidam com a composição de classes ou de objetos. Os padrões comportamentais caracterizam as maneiras pelas quais classes ou objetos interagem e distribuem responsabilidades. Assinale a alternativa que apresenta apenas padrões de projeto comportamentais. Mediator, Interpreter e Command. Proxy, Builder e Mediator. Singleton, Composite e Interpreter. 		
Singleton é um padrão utilizado quando se deseja compor objetos em estrutura de árvore para representarem hierarquias partes-todo. O Proxy é um padrão também conhecido como surrogate utilizado quando se deseja fornecer um substituto ou marcador da localização de outro objeto para controlar o acesso ao mesmo. 4. Os padrões de projeto orientados a objeto podem ter finalidade de criação, estrutural ou comportamental. Os padrões de criação se preocupam com o processo de criação de objetos. Os padrões estruturais lidam com a composição de classes ou de objetos. Os padrões comportamentais caracterizam as maneiras pelas quais classes ou objetos interagem e distribuem responsabilidades. Assinale a alternativa que apresenta apenas padrões de projeto comportamentais. Mediator, Interpreter e Command. O Proxy, Builder e Mediator. O Singleton, Composite e Interpreter.	que o	mesmo processo de construção possa criar diferentes representações.
partes-todo. Proxy é um padrão também conhecido como surrogate utilizado quando se deseja fornecer um substituto ou marcador da localização de outro objeto para controlar o acesso ao mesmo. 4. Os padrões de projeto orientados a objeto podem ter finalidade de criação, estrutural ou comportamental. Os padrões de criação se preocupam com o processo de criação de objetos. Os padrões estruturais lidam com a composição de classes ou de objetos. Os padrões comportamentais caracterizam as maneiras pelas quais classes ou objetos interagem e distribuem responsabilidades. Assinale a alternativa que apresenta apenas padrões de projeto comportamentais. Mediator, Interpreter e Command. Proxy, Builder e Mediator. Singleton, Composite e Interpreter.		
localização de outro objeto para controlar o acesso ao mesmo. 4. Os padrões de projeto orientados a objeto podem ter finalidade de criação, estrutural ou comportamental. Os padrões de criação se preocupam com o processo de criação de objetos. Os padrões estruturais lidam com a composição de classes ou de objetos. Os padrões comportamentais caracterizam as maneiras pelas quais classes ou objetos interagem e distribuem responsabilidades. Assinale a alternativa que apresenta apenas padrões de projeto comportamentais. Mediator, Interpreter e Command. Proxy, Builder e Mediator. Singleton, Composite e Interpreter.		
localização de outro objeto para controlar o acesso ao mesmo. 4. Os padrões de projeto orientados a objeto podem ter finalidade de criação, estrutural ou comportamental. Os padrões de criação se preocupam com o processo de criação de objetos. Os padrões estruturais lidam com a composição de classes ou de objetos. Os padrões comportamentais caracterizam as maneiras pelas quais classes ou objetos interagem e distribuem responsabilidades. Assinale a alternativa que apresenta apenas padrões de projeto comportamentais. Mediator, Interpreter e Command. Proxy, Builder e Mediator. O Singleton, Composite e Interpreter.		
Os padrões de projeto orientados a objeto podem ter finalidade de criação, estrutural ou comportamental. Os padrões de criação se preocupam com o processo de criação de objetos. Os padrões estruturais lidam com a composição de classes ou de objetos. Os padrões comportamentais caracterizam as maneiras pelas quais classes ou objetos interagem e distribuem responsabilidades. Assinale a alternativa que apresenta apenas padrões de projeto comportamentais. Mediator, Interpreter e Command. Proxy, Builder e Mediator. Singleton, Composite e Interpreter.		
padrões de criação se preocupam com o processo de criação de objetos. Os padrões estruturais lidam com a composição de classes ou de objetos. Os padrões comportamentais caracterizam as maneiras pelas quais classes ou objetos interagem e distribuem responsabilidades. Assinale a alternativa que apresenta apenas padrões de projeto comportamentais. Mediator, Interpreter e Command. Proxy, Builder e Mediator. Singleton, Composite e Interpreter.	. 4.	
composição de classes ou de objetos. Os padrões comportamentais caracterizam as maneiras pelas quais classes ou objetos interagem e distribuem responsabilidades. Assinale a alternativa que apresenta apenas padrões de projeto comportamentais. Mediator, Interpreter e Command. Proxy, Builder e Mediator. Singleton, Composite e Interpreter.		
objetos interagem e distribuem responsabilidades. Assinale a alternativa que apresenta apenas padrões de projeto comportamentais. Mediator, Interpreter e Command. Proxy, Builder e Mediator. Singleton, Composite e Interpreter.		
Mediator, Interpreter e Command. C Proxy, Builder e Mediator. O Singleton, Composite e Interpreter.	objetos inte	eragem e distribuem responsabilidades. Assinale a alternativa que apresenta apenas padrões de projeto
Proxy, Builder e Mediator. Singleton, Composite e Interpreter.		
Proxy, Builder e Mediator. Singleton, Composite e Interpreter.	Mediator	Interpreter a Command
○ Singleton, Composite e Interpreter.	A Friculator,	and present a Continuental.
	C Proxy, Bui	lder e Mediator.
© Prototype, Abstract Factory e Builder.	O Singleton,	Composite e Interpreter.
	© Prototype,	Abstract Factory e Builder.



Diante da crescente demanda por automatização de processos de negócio, o gerente de desenvolvimento de sistemas de informação busca a maximização do reúso de software. A abordagem de reúso que utiliza abstrações genéricas, não incluindo detalhes de implementação, que mostram objetos abstratos e concretos e interações, é:

design pattern:

desenvolvimento baseado em componentes;

framework de aplicação:

biblictecas de programas.

10.

Assinale a opção que apresenta o padrão de projeto que tem por objetivo separar o display de estado de um objeto a partir do objeto em si e que permite que sejam fornecidos displays alternativos.

Decorator

Iterator

Facade

State

11.

Em relação a padrões de projeto de software, assinale a afirmativa incorreta.

X Singleton é um padrão utilizado quando se deseja compor objetos em estrutura de árvore para representarem hierarquias partes-todo.

Proxy é um padrão também conhecido como surrogate utilizado quando e deseja fornecer um substituto ou marcador da localização de outro objeto para controlar o acesso ao mesmo.

Adapter é um padrão utilizado quando se deseja converter a interface de uma classe em outra interface, esperada pelos clientes.

Builder é um padrão utilizado quando se deseja separar a construção de um objeto complexo de sua representação de modo que o mesmo processo de construção possa criar diferentes representações.

12.

Em relação aos padrões de projeto de software assinale a alternativa correta.

Factory Method é um padrão utilizado quando se deseja definir uma interface para criar um objeto e deixar as subclasses decidirem que classe instanciar.

Singleton é um padrão utilizado quando se deseja separar a construção de um objeto complexo de sua representação de modo que o mesmo processo de construção possa criar diferentes representações.

Adapter é um padrão utilizado quando se deseja desacoplar uma abstração de sua implementação, de modo que as duas possam variar independentemente.

Proxy é um padrão utilizado quando se quer garantir que uma classe tenha somente uma instância e fornecer um ponto global de acesso a mesma.

Os padrões de projeto orientados a objeto podem ter finalidade de criação, estrutural ou comportamental. Os padrões de criação se preocupam com o processo de criação de objetos. Os padrões estruturais lidam com a composição de classes ou de objetos. Os padrões comportamentais caracterizam as maneiras pelas quais classes ou objetos interagem e distribuem responsabilidades. Assinale a alternativa que apresenta apenas padrões de projeto comportamentais.

Mediator, Interpreter e Command.

Proxy, Builder e Mediator.

Singleton, Composite e Interpreter.

Prototype, Abstract Factory e Builder.

14.

O Instituto Nacional do Clima (INC) utilizará uma biblioteca de simulações de Clima fabricada por uma empresa americana. Porém, após a aquisição, percebeu-se que as interfaces disponibilizadas pelas classes dessa biblioteca são incompatíveis com as interfaces das classes de outros sistemas do INC. A maneira correta de contornar esse problema é a utilização do padrão de projetos.

adapter.
singleton.
memento.

decorator.

15. Troque a implementacao do programa abaixo para que a classe Incremental seja Singleton:

16

Escreva um programa que conte até 10 e envie os números para uma ferramenta de log. Esta ferramenta de log deve ser construída por uma fábrica. Utilize Factory Method para permitir a escolha entre dois tipos de log: em arquivo (

) ou diretamente no console. A escolha deve ser por um parâmetro passado ao programa ("arquivo "ou "console").

```
15) Public Class Incremental {
          Private static Incremental instance;
Private static int count = 0;
Private int number
          Private Incremental () {
               number = + + count.
          Public static Incremental get Instance () {
             if (instance = = null) {
                 instance = new Incremental ()
                 return instance; }
         @ Override
Public String to String () {
    return "Incremental" + number; }
      main ... for (int i= 0; i < 10; i++) {
                      Incremental inc = Incremental get Instance ();
                      System. out. println (inc); ?
16) 222> Pagina Anterior Para valur =>
```

16) bibiotecos Arguno chuffer

Public Class logger {

Private static final String LOG_File = "log_txt";

Public static void log (String palayra) {

try (buffered Writer whiter = new bufferW (New FileW(1)),

Writer. Write (palavra),

Writer. New Lines

3

catch (I Dexector e) {

e. printStack Traces };

}

... main ... for (int i=1, i <= 10; i++) {

Logger. log ("Contador:" + i);

}