

Projeto Padoca

Idealizadores:

Lisiane Hoffmeister
Lucca Mota Sindeaux

O tema do projeto será um sistema de delivery de tortas. A ideia é a execução de serviço que permite que o usuário confeccione tortas doces e salgadas personalizadas. Tendo isto em mente, visualizamos a criação de uma superclasse abstrata chamada “Torta”, cujas herdeiras concretas seriam as macro-classificações “Doce” e “Salgada”, que o conjunto se torna nosso objeto.

Para se tornar viável, e com a melhor execução de nossa idealização, o padrão Criacional escolhido foi Factory Method.

Pensando que nossa aplicação versará sobre a realização de um pedido de tortas, o Factory Method é ideal já que ele prevê uma lógica de fábrica para confecção/construção de produtos. Os objetos de nosso código, que são instâncias de classes, são os produtos (no nosso caso, as tortas). Estes objetos serão levados à nossa lógica de realização de um pedido, quando este for realizado.

Havendo possibilidade para escalonar o projeto, outros objetos, métodos e funcionalidades podem (e serão) implementados dentro de nossa lógica. A instância do objeto torta (doce ou salgada) é somente uma das partes da construção dos pedidos no nosso Factory; pensando que ainda haverão outros aspectos como: forma de entrega, extras, etc que serão trabalhados a partir de outros padrões de código do segmento Estrutural e Comportamental.