

FACADE

Um Design Pattern por Semana

github.com/bennersaude/UmDesignPatternPorSemana



Padrões Estruturais

Structural Patterns

Se preocupam com a forma como classes e objetos podem ser compostos, para formar estruturas maiores

Facade

Se baseia na criação de uma classe simplificada que empacota o funcionamento de um conjunto de classes mais complexas.

Pontos Positivos

- Faz uma biblioteca de software mais fácil de usar, entender e testar.
- Reduz dependências de código externo sobre o funcionamento interno de uma biblioteca.
- Capaz de envolver uma coleção mal projetada de APIs com uma única API bem projetada.

Casos de Uso

- Existe um conjunto de regras muito complexo ou difícil de entender.
- As abstrações e implementações de um sistema estão fortemente acopladas.

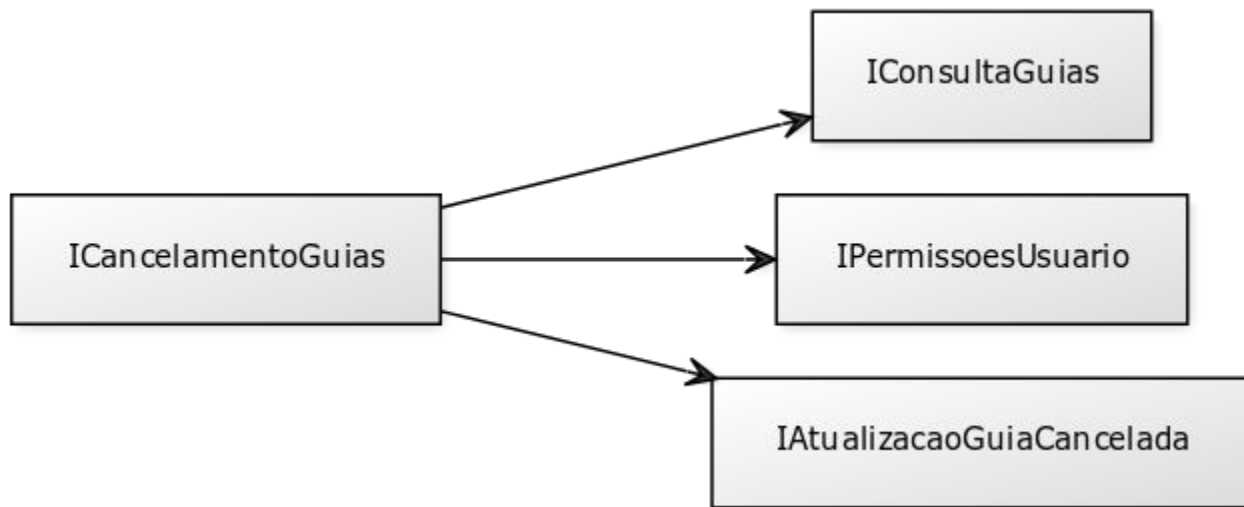
Exemplo: Cancelamento Guias

ICancelamentoGuias
CancelarGuia(long handleGuia)

IPermissoesUsuario
UsuarioPodeAlterar(long handle)

IConsultaGuias
GuiaEmDigitacao(long handleGuia)
GuiaEstaNoLote(long handleGuia)

Exemplo: Cancelamento Guias



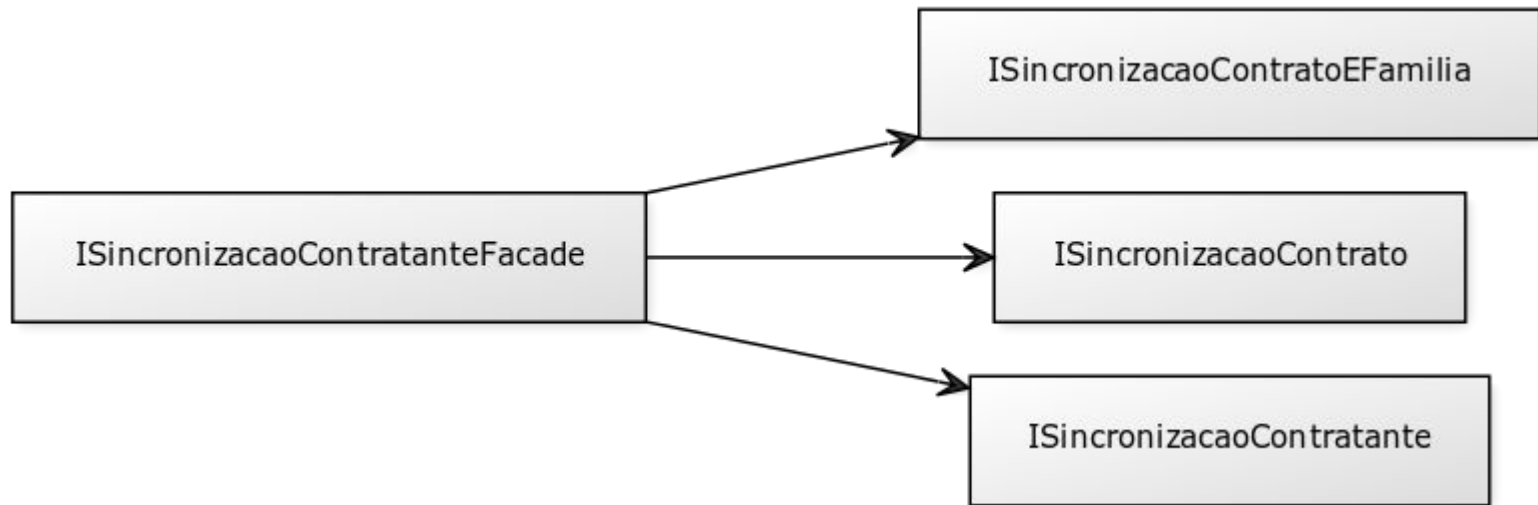
Exemplo: Sincronizacao

ISincronizacaoContratante

ISincronizacaoContrato

ISincronizacaoContratoEFamilia

Exemplo: Sincronizacao



A top-down view of a wooden desk with a warm, orange-toned overlay. On the desk is an open laptop with a silver keyboard, a white ceramic cup of dark coffee, two wooden pencils, a small rectangular notepad with horizontal lines, and several pieces of crumpled paper. The text "SHOW ME THE CODE!" is centered over the image in a large, white, sans-serif font.

SHOW ME THE CODE!