Desafio 09

Respostas

1. Design patterns ou padrão de projetos são soluções comuns baseadas em códigos reais e visam oferecer uma melhor manutenção da aplicação tanto para quem as aplica no presente , como também para aqueles que necessitarem no futuro. Uma obra pioneira na área foi **Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software”** em 1994.
2. I. Os padrões de criação , por exemplo, permitem a abstração do uso de objetos já prontos em determinado sistema. Comparando à vida real, uma empresa de ciclismo precisa de amortecedores e os terceiriza sem se preocupar com a criação dos componentes e os aplica em suas bikes.

II. Os padrões estruturais organizam melhor o relacionamento entre classes e objetos dentro da aplicação.

III. Os padrões comportamentais, por sua vez, se preocupam em delegar as devidas responsabilidades e comportamentos dos objetos influenciando dessa forma , na maneira como eles se comunicam.

1. A arquitetura de software se bem planejada antes da criação de uma aplicação, pode ajudar a melhorar a performance, desempenho, escalabilidade e outros componentes da mesma, conferindo assim uma maior automação para o uso do desenvolvedor.
2. O padrão de arquitetura usado até agora em nossa aplicação foi o em camadas.