

PADRÃO DE PROJETOS *VISITOR* e *STATE*

Itacir Ferreira Pompeu¹

¹Instituto Federal Goiano – Câmpus Morrinhos. E-mail: itacir@hotmail.com.br
 Professor: Fernando Barbosa Matos e-mail: fb.matos@ifgoiano.com.br
 Disciplina: Padrão de Projetos Semestre Primeiro 2015

Resumo

Este trabalho mostra a implementação dos padrões de projeto *Visitor* e *State*, seu diagrama de classe e ciclo de funcionamento.

Introdução

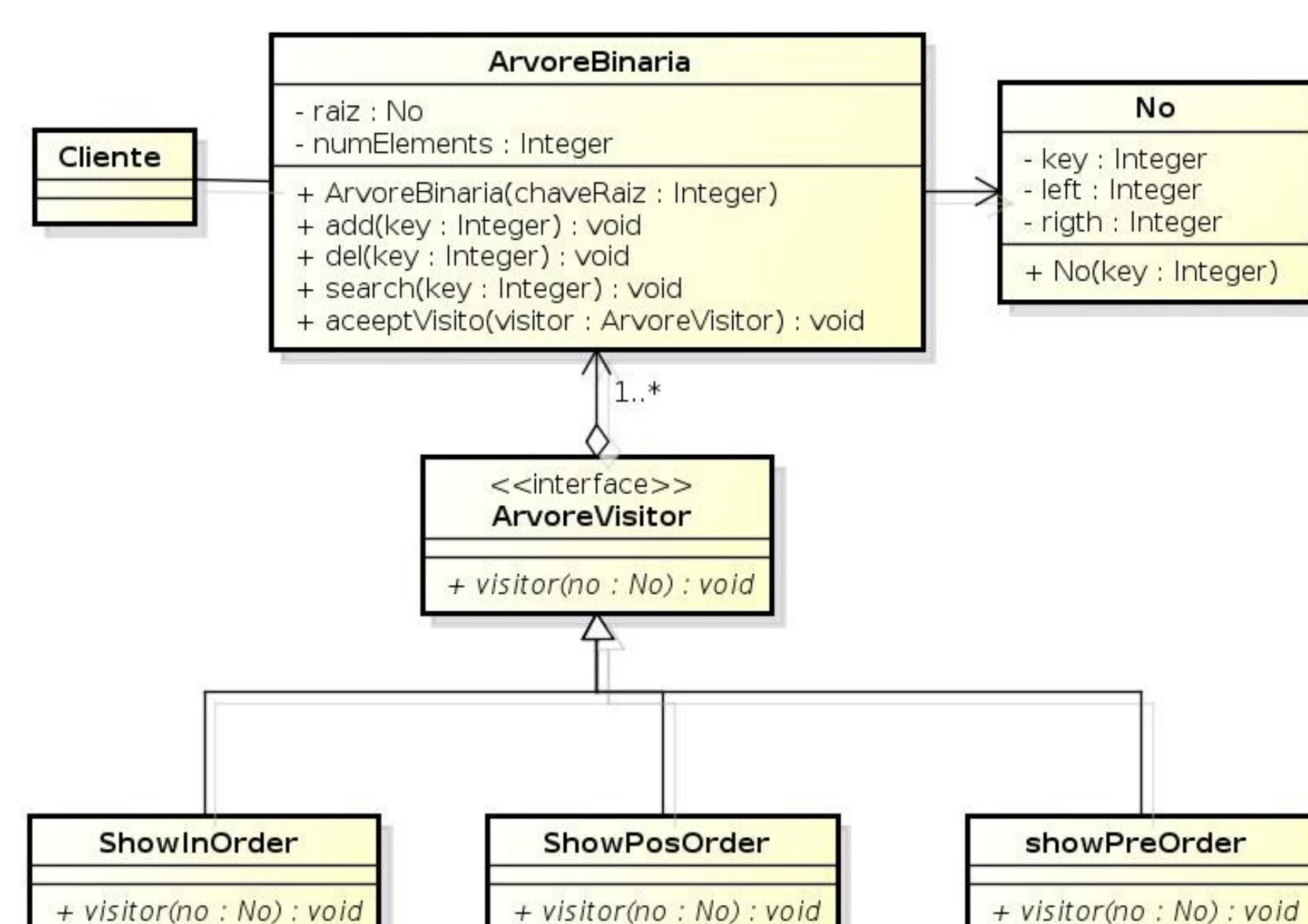
Eles são padrões comportamentais, ou seja tem como foco ajuda no reaproveitamento de comportamentos, serão usados em um abordagem baixo nível

Descrição dos Padrões

Visitor "Permite implementar uma nova operação sem mudar as classes dos elementos que constituem os agregados. " [2]

State "Permite a um objeto alterar o seu comportamento em função de alterações no seu estado interno"[2]

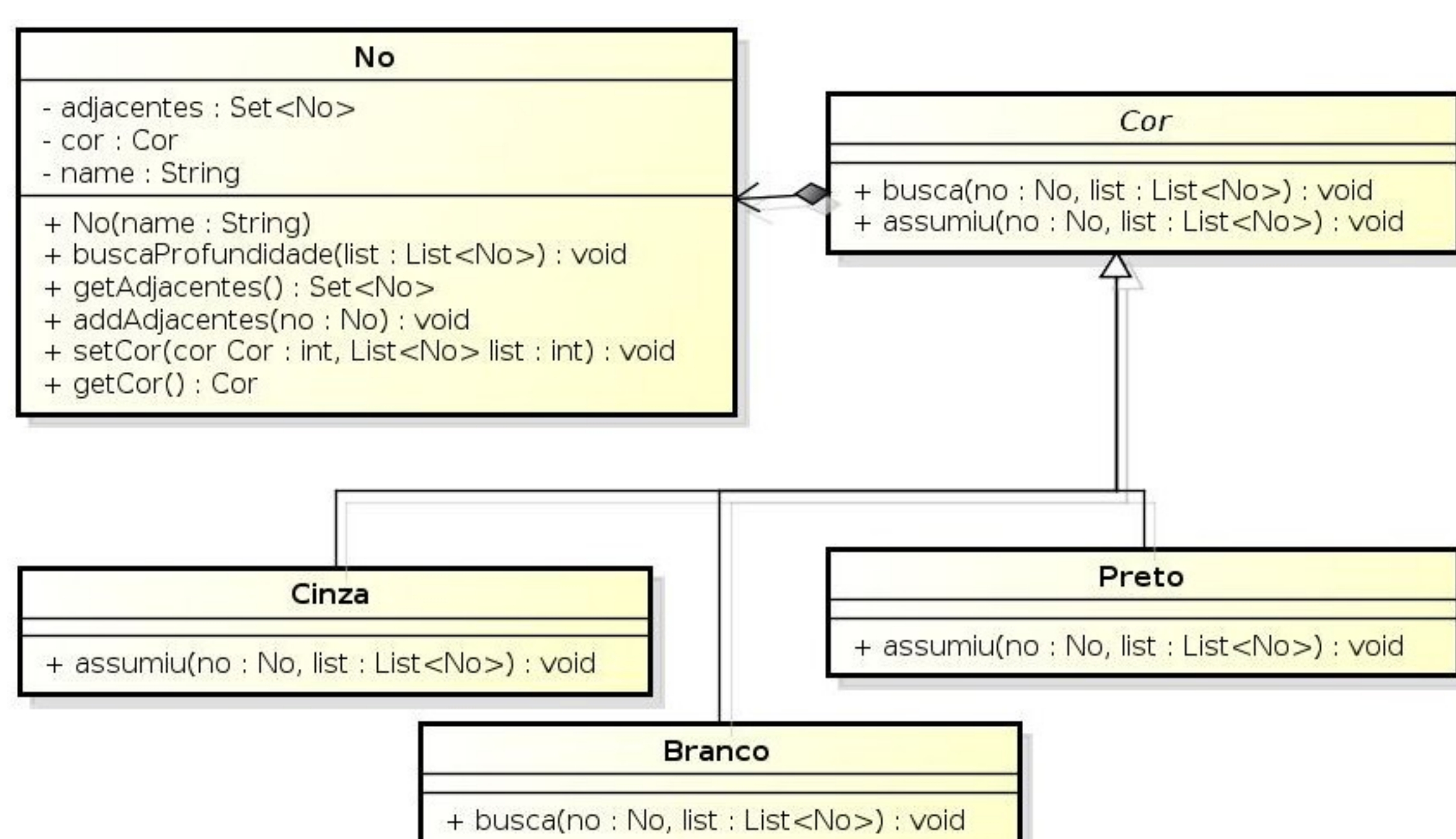
UML do Padrão *Visitor*



Descrição UML do *Visitor*

- ArvoreBinaria classe usada pelo cliente.
- No : Representa classe com os dados.
- ArvoreVisitor : Abstração usada na Árvore e cada filho implementa operações únicas.

UML do Padrão *State*



Descrição UML do *State*

- No: Representa cada elemento do grafo
- Cor e a abstração que representa o estado
- todas sua filhas compartilham esse estado nelas pode-se as modificações

Resultados e discussão

A implementação desses padrões em um ambiente de estrutura de dados mostra que padrão de projeto podem ser usados em diversas situações.

Visitor : É uma alternativa quando existe a necessidade quanto à realização enumeras operações em determinado conjunto de dados. Geralmente passam constantemente por mudanças. Um exemplo que evidencia o uso do padrão é a construção de compiladores, como mostrado em [3 apude 4], pelo motivo de existir muitos nós na árvore abstrata de sintaxe com operações indefinidas .

State : É usado quando existe a a prioridade de isolar um ou mais comportamentos, tem como dependência o estado interno. Ele elimina o uso condicionais complexos e repetitivos. Com o padrão cada “ramo” do condicional acaba se tornando um novo objeto, como isso pode-se tratar cada estado como se fosse um objeto , diminuindo a complexidade.[3]

Conclusão

Conclui-se que o uso de padrões de projetos é essencial, no desenvolvimento de sistemas principalmente quando tem-se como objetivos que outras desenvolvedores reusam esse código,

Porem o conhecimento concreto e sabedoria de onde e qual padrão usar é o diferencial, para que isso possa evitar mal uso dos mesmos.

Agradecimentos

Ao Dr. Fernando Barbosa Matos, que proporcional através do ensino dos Padrões de Projetos a importância do seus uso no desenvolvimento de sistema e ao professores do curso TSI materem esse curso sempre forte

Referências

- [1] PHILIPPE, Jacques Sauvé . Acessado 26 de junho em <http://www.dsc.ufcg.edu.br/~jacques/cursos/map/html/pat/visitor.htm>. 2015
- [2] VANINI, Fernando. Acessado 26 de junho em <http://www.ic.unicamp.br/~vanini/mc302/> 2015
- [3] BRIZENO, Marcos Brizenno. Acessado 26 de junho em <https://brizenno.wordpress.com/> 2011
- [4] GAMMA, Erich et al. Padrões de Projeto: Soluções reutilizáveis de software orientado a objetos.