

Departamento de Informática
Escola de Engenharia
Universidade do Minho

Arquiteturas Aplicacionais

Análise de *Design Patterns*

- JORGE CALDAS A67691
- JOSÉ CORTEZ A67716
- MARCELO GONÇALVES A67736
- JOSÉ FRANCISCO A67724

Estrutura da Apresentação

- ❑ *Patterns* criacionais:

- ❑ *Prototype*;

- ❑ *Patterns* estruturais:

- ❑ *Facade*;

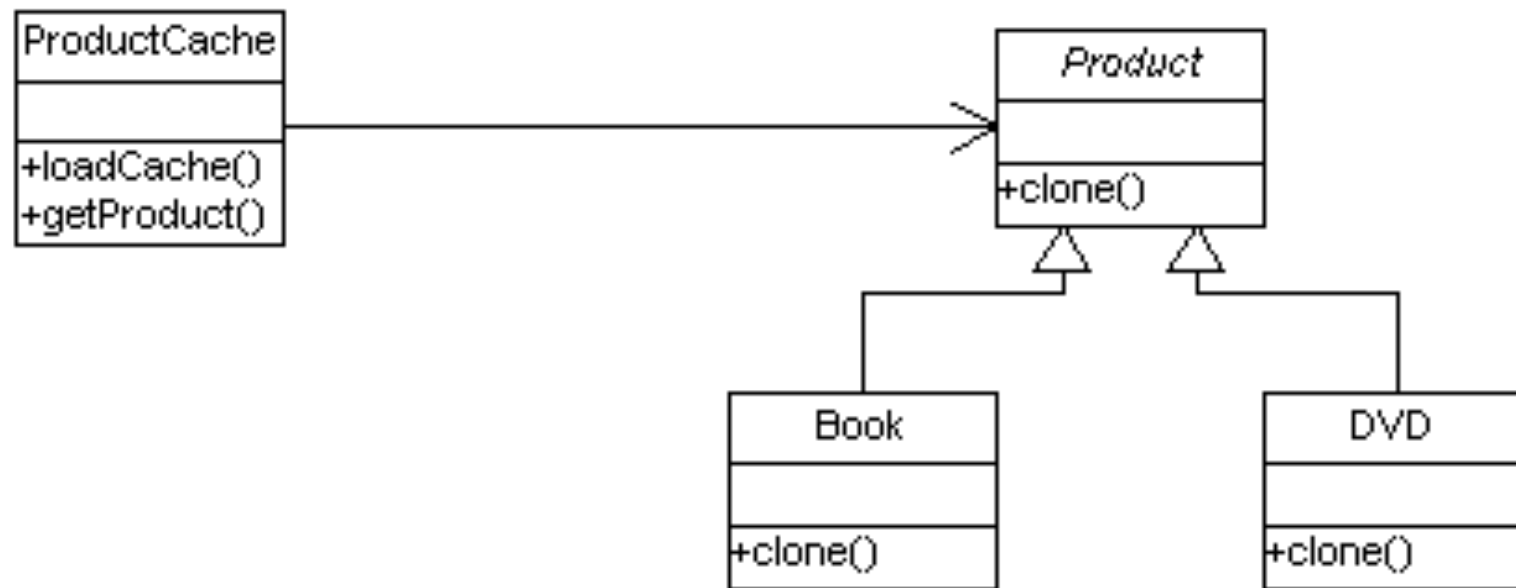
- ❑ *Patterns* comportamentais:

- ❑ *Visitor*;

Prototype

- ❑ Padrão de desenvolvimento creacional;
- ❑ Cria objetos através da clonagem de uma instância protótipo ;
- ❑ Usado quando a criação de novos objetos é cara;

Estrutura

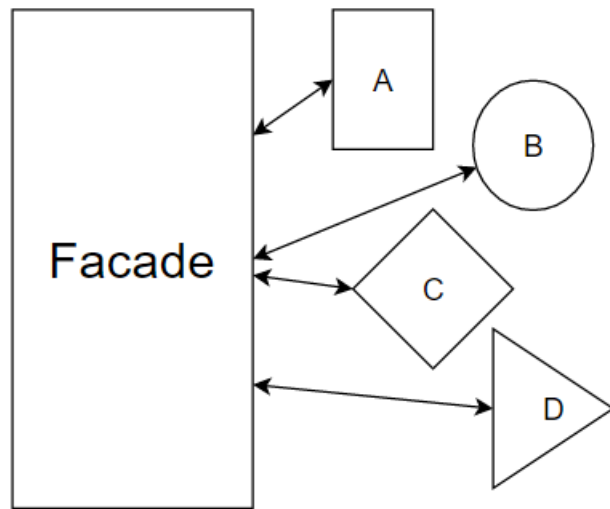


Facade

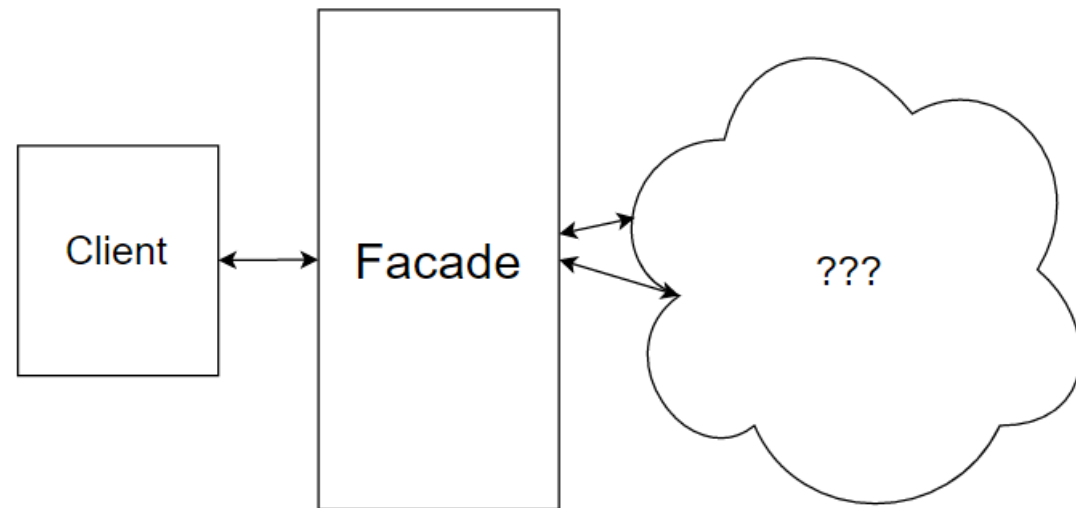
❑ Descrição

❑ Objectivos

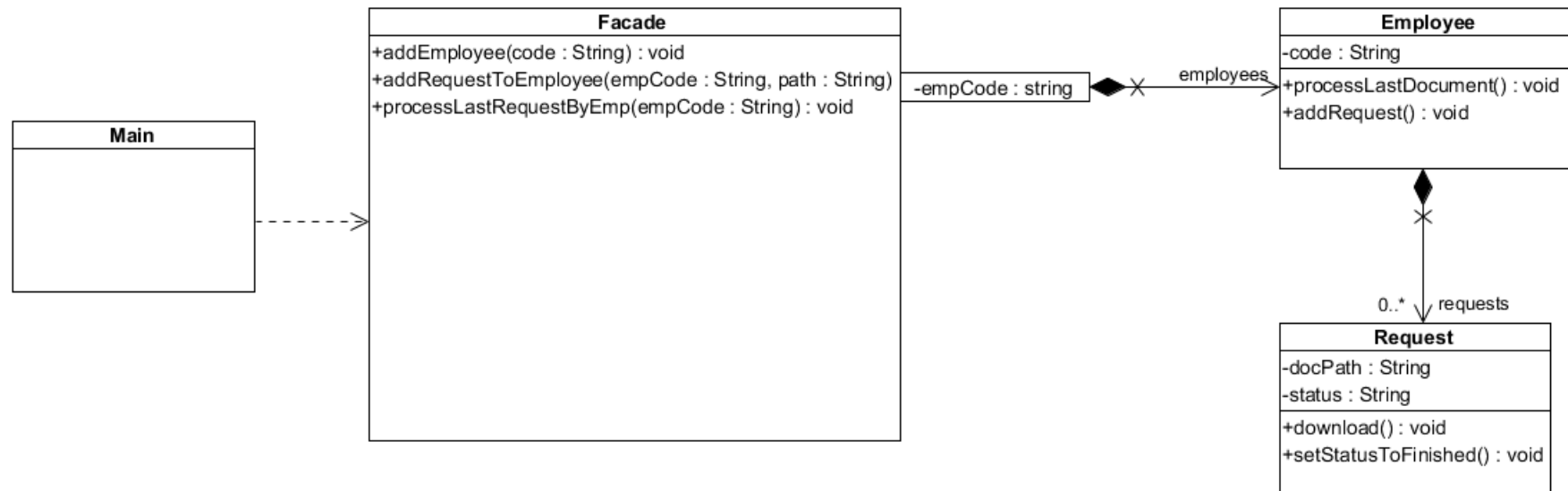
Arquitectura



Vista do cliente



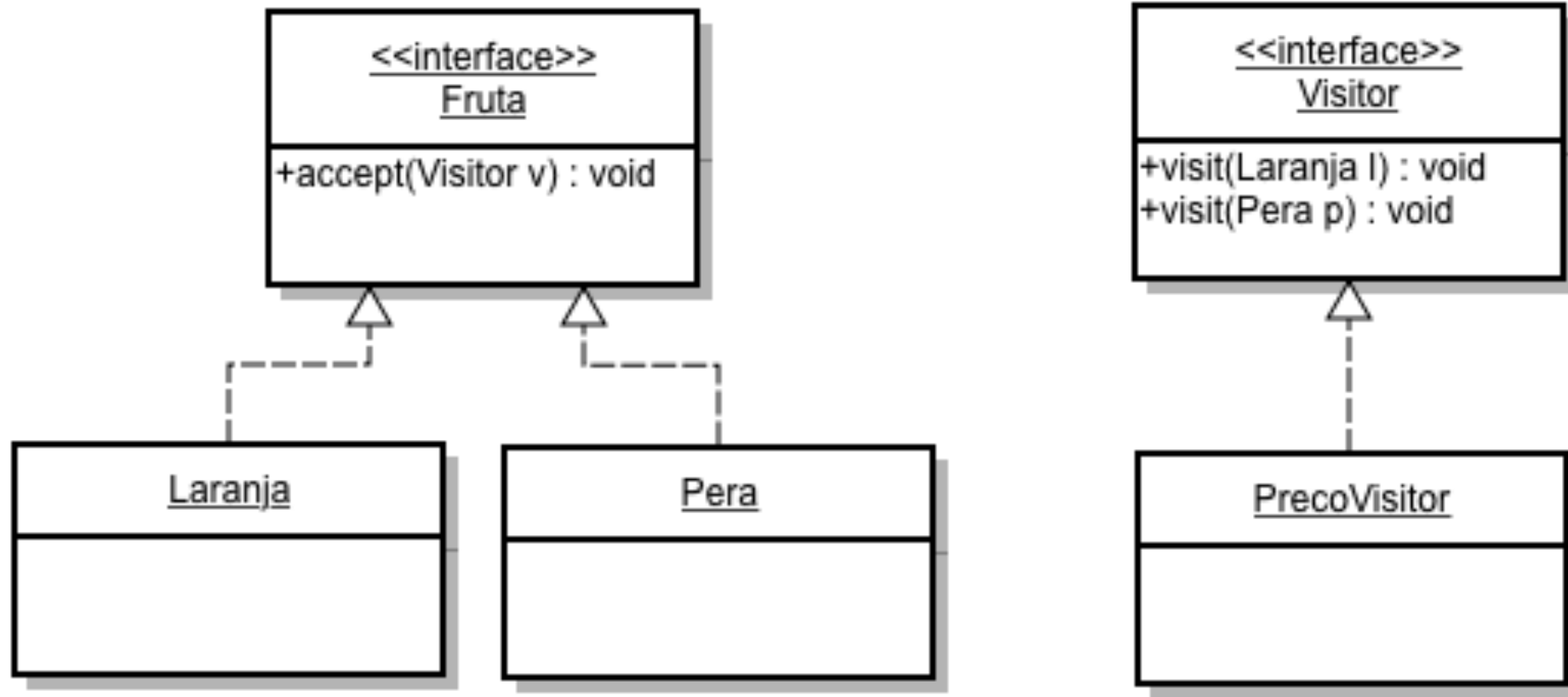
Facade



Visitor

- ❑ Padrão de desenvolvimento comportamental;
- ❑ Permite separar um algoritmo da estrutura do objeto onde este atua;
- ❑ Permite adicionar novas operações à implementação de um objeto sem alterar a sua implementação;

Estrutura



Conclusão

- ❑ Abstração e independência do problema;
- ❑ Acelerar o processo de desenvolvimento de software;
- ❑ Tornar o software mais robusto;
- ❑ Reutilização de software;
- ❑ Otimizar comunicação e melhorar legibilidade;

Departamento de Informática
Escola de Engenharia
Universidade do Minho

Arquiteturas Aplicacionais

Análise de *Design Patterns*

- JORGE CALDAS A67691
- JOSÉ CORTEZ A67716
- MARCELO GONÇALVES A67736
- JOSÉ FRANCISCO A67724