O Flyweight é um padrão cujo objetivo é permitir a representação de um número grande de objetos de forma eficiente. Ele é aplicável em cenários onde existem diversas instâncias da mesma classe em memória que são similares. Dessa forma, a solução proposta pelo padrão é reutilizar a mesma instância em todos os locais onde objetos semelhantes precisarem ser usados

Class Edificação Class Bloco **Atributos Atributos** -Área Área Bloco Class TaxaHabitese Class TaxaFuncionamento <u>Atributos</u> **Atributos** Edificação Bloco Métodos Métodos gerarTaxa gerarTaxa Class abstract Taxa <u>Atributos</u>

