

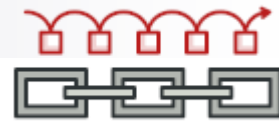
Modelos, Métodos e Técnicas de Engenharia de Software Visão e análise de projeto Padrões Prática 3 – Chain Of Responsibility(13)

Prof. Osmar de Oliveira Braz Junior

Prof. Richard Henrique de Souza

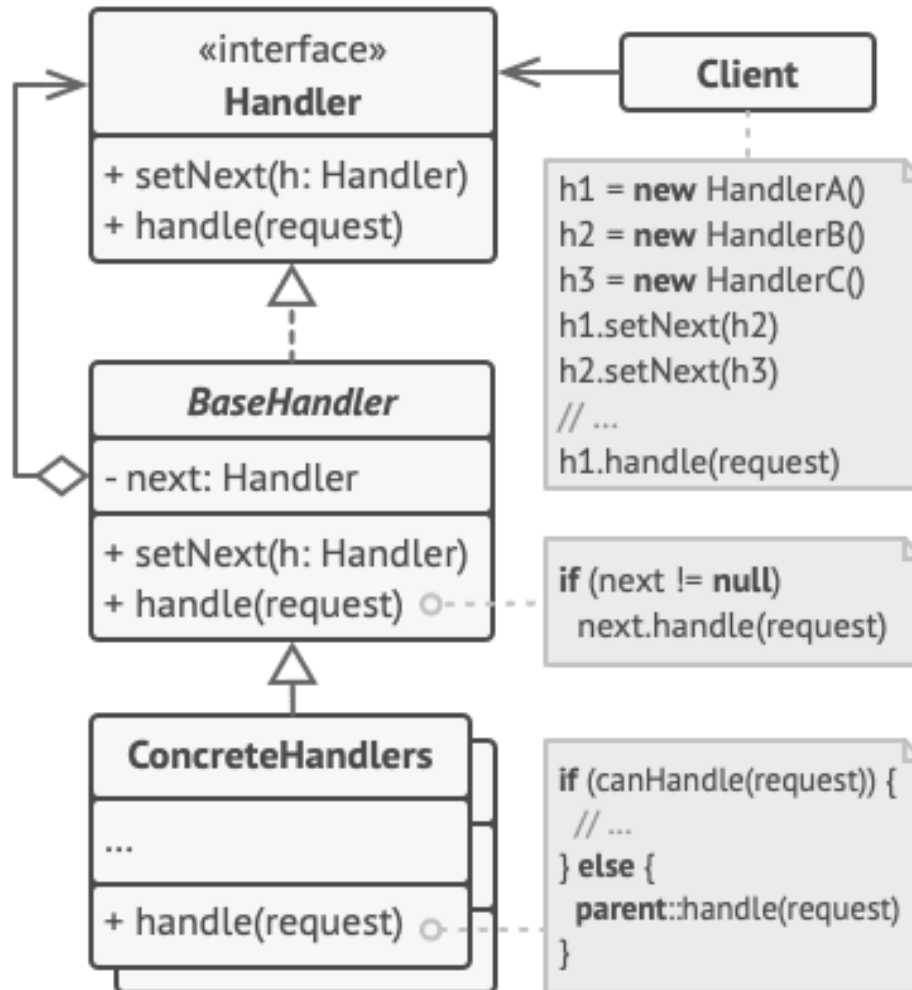
Objetivos

- Aplicar padrão comportamental ***Chain of Responsibility*** em situação problema.



13. Chain of Responsibility

Estrutura:



Importante

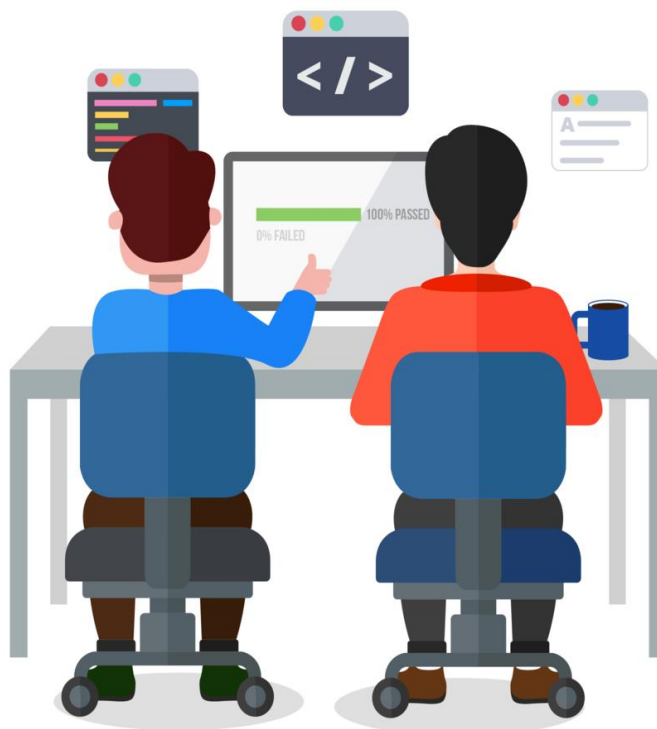
Siga os ROTEIROS !!!



Atividade em Grupo

Para esta atividade crie grupos de 2 alunos, para desenvolver a atividade segundo ***Pair Programming***.

Navegador



Piloto

Pair Programming

- Um é o **piloto**, responsável por escrever o código, o outro o navegador, acompanha a escrita de código e verificar se está de acordo com os **padrões do projeto** e de encontro à solução necessária.
- A intenção desta técnica é **evitar** erros de lógica, e ter um código mais confiável e melhor estruturado, utilizando-se para isso a máxima de que “**duas cabeças pensam melhor do que uma**”.

Preparação do ambiente



- Acesso a ferramenta **draw.io**(<https://app.diagrams.net/>) para realizar a modelagem.
- Escolha a sua linguagem de programação de preferência
- Escolha uma IDE ou o **git.dev**
- Crie um repositório no github(<https://github.com/>) para que todos os membros da equipe possam colaborar no desenvolvimento.



Atividade prática

1



13. Chain of Responsibility

Propósito

- Formar uma cadeia de objetos receptores e passar uma requisição pela mesma, dando a chance a mais de um objeto a responder a requisição ou colaborar de alguma forma na resposta.
- Também conhecido como: CoR, Corrente de responsabilidade, Corrente de comando, Chain of command

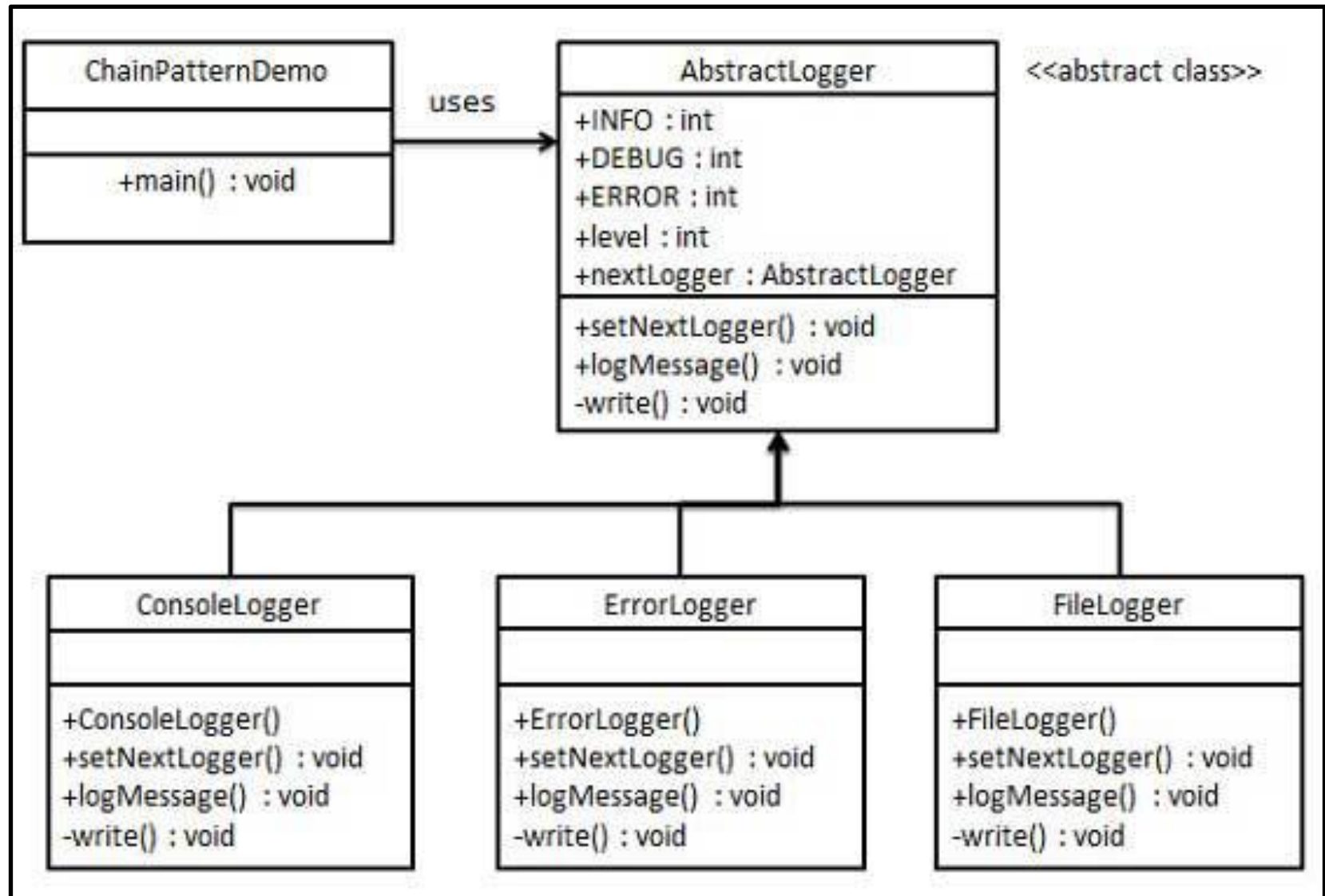
13. Chain of Responsibility

- Usar este padrão quando...
 - Mais de um objeto pode responder a uma requisição e:
 - não se sabe qual a priori;
 - não se quer especificar o receptor explicitamente;
 - estes objetos são especificados dinamicamente.

13. Chain of Responsibility

- Vantagens e desvantagens
 - Acoplamento reduzido:
 - Não se sabe a classe ou estrutura interna dos participantes. Pode usar Mediator para desacoplar ainda mais.
 - Delegação de responsabilidade:
 - Flexível, em tempo de execução.
 - Garantia de resposta:
 - Deve ser uma preocupação do desenvolvedor!
 - Não utilizar identidade de objetos.

13. Chain of Responsibility



13. Chain of Responsibility

Passo 1

Crie uma classe abstrata de agente de log.
AbstractLogger.java

```
public abstract class AbstractLogger {
    public static int INFO = 1;
    public static int DEBUG = 2;
    public static int ERROR = 3;

    protected int level;

    //next element in chain or responsibility
    protected AbstractLogger nextLogger;

    public void setNextLogger(AbstractLogger nextLogger){
        this.nextLogger = nextLogger;
    }

    public void logMessage(int level, String message){
        if(this.level <= level){
            write(message);
        }
        if(nextLogger != null){
            nextLogger.logMessage(level, message);
        }
    }

    abstract protected void write(String message);
}
```

13. Chain of Responsibility

Passo 2

Crie classes concretas estendendo o logger.

ConsoleLogger.java

```
public class ConsoleLogger extends AbstractLogger {  
  
    public ConsoleLogger(int level){  
        this.level = level;  
    }  
  
    @Override  
    protected void write(String message) {  
        System.out.println("Standard Console::Logger: " + message);  
    }  
}
```

13. Chain of Responsibility

Passo 2 - Continuação

ErrorLogger.java

```
public class ErrorLogger extends AbstractLogger {  
  
    public ErrorLogger(int level){  
        this.level = level;  
    }  
  
    @Override  
    protected void write(String message) {  
        System.out.println("Error Console::Logger: " + message);  
    }  
}
```

FileLogger.java

```
public class FileLogger extends AbstractLogger {  
  
    public FileLogger(int level){  
        this.level = level;  
    }  
  
    @Override  
    protected void write(String message) {  
        System.out.println("File::Logger: " + message);  
    }  
}
```



13. Chain of Responsibility

Passo 3

Crie diferentes tipos de registradores. Atribua os níveis de erro e defina o próximo registrador em cada registrador. O próximo registrador em cada registrador representa a parte da cadeia.

13. Chain of Responsibility

Passo 3 - Continuação

ChainPatternDemo.java

```
public class ChainPatternDemo {  
  
    private static AbstractLogger getChainOfLoggers(){  
  
        AbstractLogger errorLogger = new ErrorLogger(AbstractLogger.ERROR);  
        AbstractLogger fileLogger = new FileLogger(AbstractLogger.DEBUG);  
        AbstractLogger consoleLogger = new ConsoleLogger(AbstractLogger.INFO);  
  
        errorLogger.setNextLogger(fileLogger);  
        fileLogger.setNextLogger(consoleLogger);  
  
        return errorLogger;  
    }  
  
    public static void main(String[] args) {  
        AbstractLogger loggerChain = getChainOfLoggers();  
  
        loggerChain.logMessage(AbstractLogger.INFO,  
            "This is an information.");  
  
        loggerChain.logMessage(AbstractLogger.DEBUG,  
            "This is an debug level information.");  
  
        loggerChain.logMessage(AbstractLogger.ERROR,  
            "This is an error information.");  
    }  
}
```

13. Chain of Responsibility

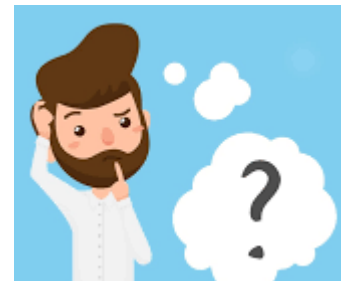
Passo 4

- Terminamos
 - Teste sua implementação



Compile e **Mostre** o código para o professor

- Pense, o que você fez aqui ?



Lembre de salvar no seu github





Conclusão

Os padrões comportamentais tem como principal função designar responsabilidades entre objetos.

Referências

- PRESSMAN, Roger; MAXIM, Bruce. Engenharia de software: uma abordagem profissional. 8.ed. Bookman, 2016. E-book. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/books/9788580555349>
- SOMMERVILLE, Ian. Engenharia de software. 9. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2011. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/2613/epub/0>
- LARMAN, Craig. Utilizando UML e padrões: uma introdução à análise e ao projeto orientados a objetos e desenvolvimento iterativo. 3. ed Porto Alegre: Bookman, 2007. E-book. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/books/9788577800476>





Fim