Padrões de Projeto

Prof. Adilson Vahldick

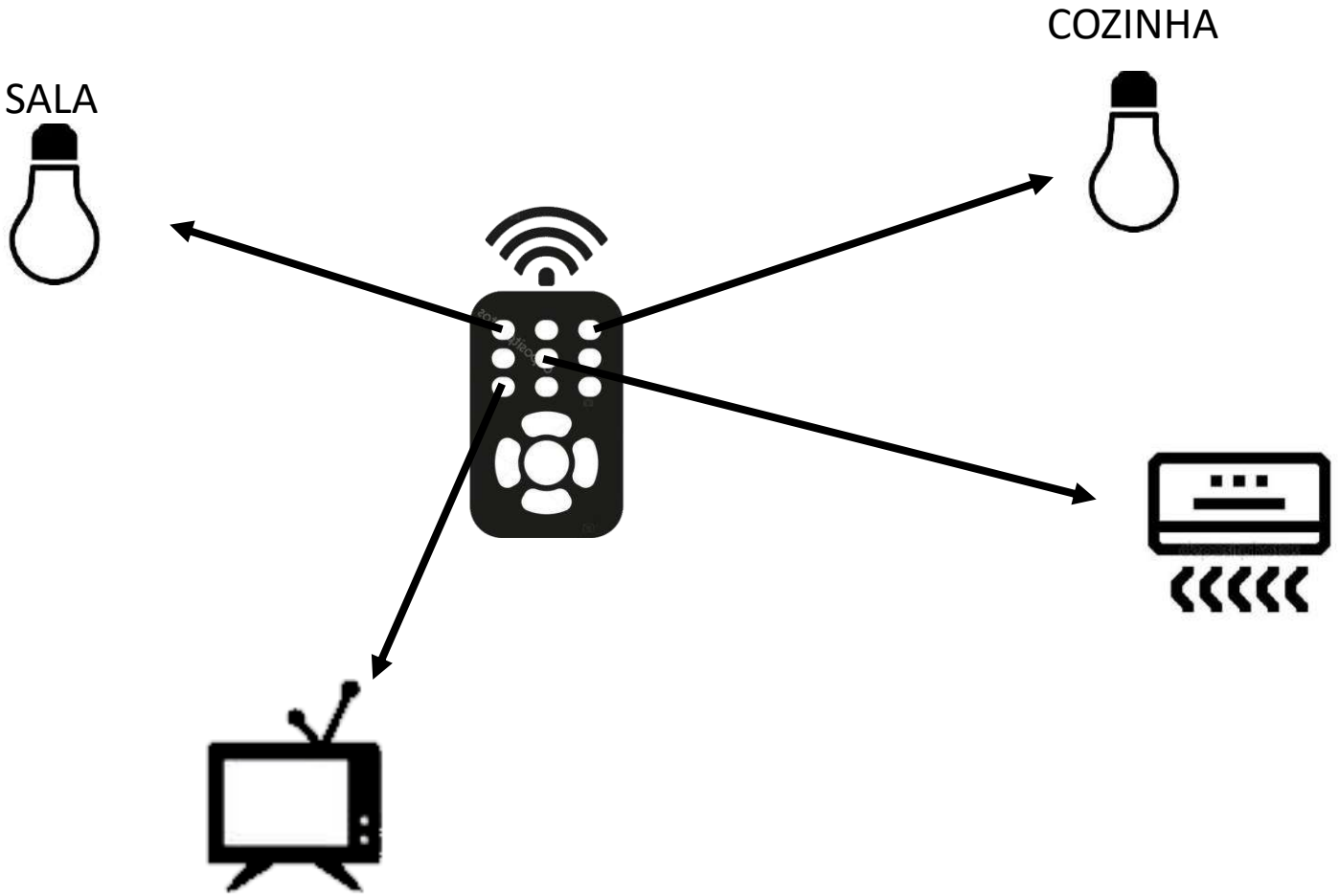
Departamento de Engenharia de Software

Udesc Ibirama

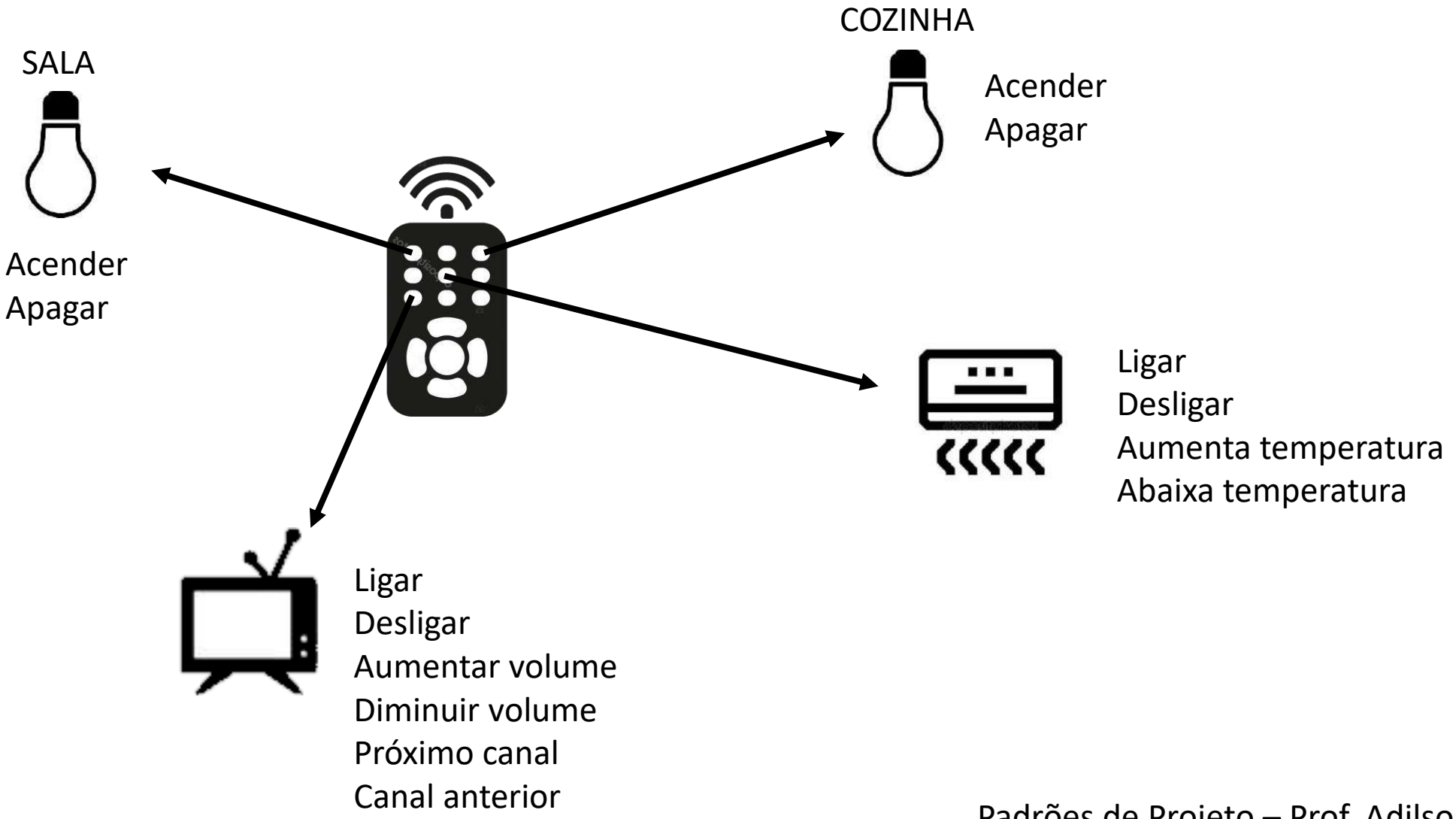
Objetivos da aula

- Conhecer e aplicar o padrão
  - Command

Problema (1)



Problema (2)

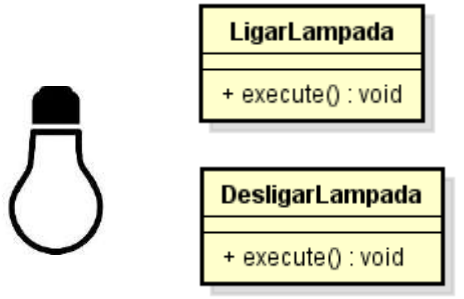

SALA
Acender
Apagar
COZINHA
Acender
Apagar
Ligar
Desligar
Aumenta temperatura
Abaixa temperatura
Ligar
Desligar
Aumentar volume
Diminuir volume
Próximo canal
Canal anterior

Solução (1)

- **Command:** encapsular uma solicitação como um objeto, desta forma permitindo parametrizar clientes com diferentes solicitações, enfileirar ou fazer o registro (log) de solicitações e suportar operações que podem ser desfeitas

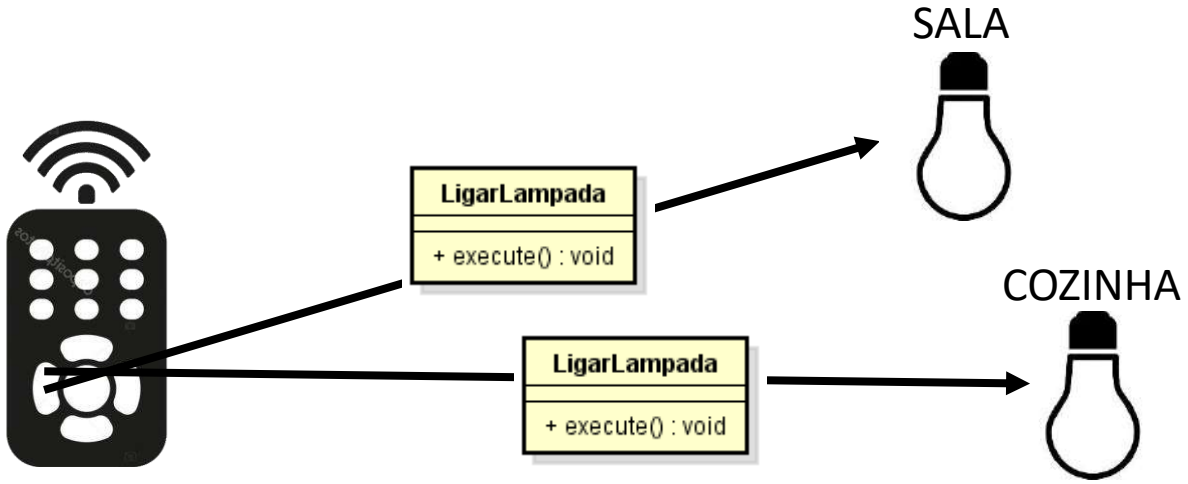
Solução (2)

- **Command:** encapsular uma solicitação como um objeto, desta forma permitindo parametrizar clientes com diferentes solicitações, enfileirar ou fazer o registro (log) de solicitações e suportar operações que podem ser desfeitas



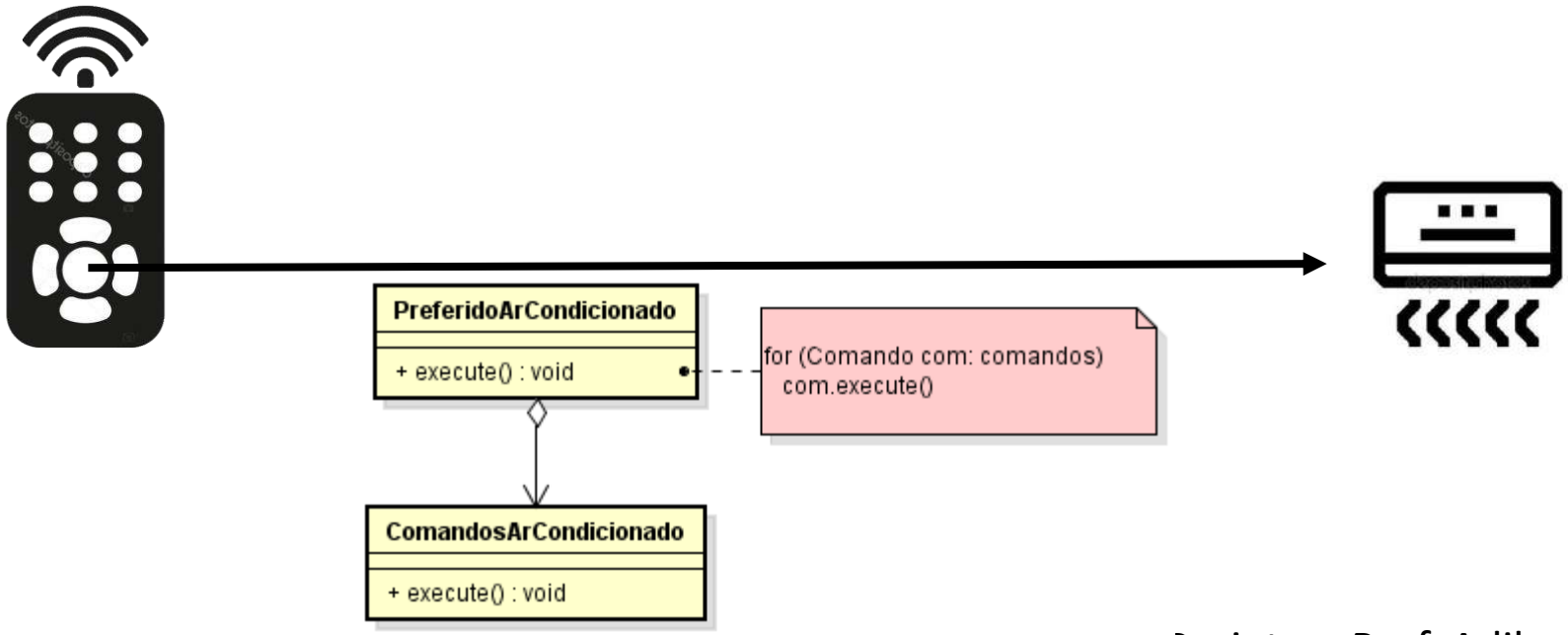
Solução (3)

- **Command:** encapsular uma solicitação como um objeto, desta forma permitindo parametrizar clientes com diferentes solicitações, enfileirar ou fazer o registro (log) de solicitações e suportar operações que podem ser desfeitas



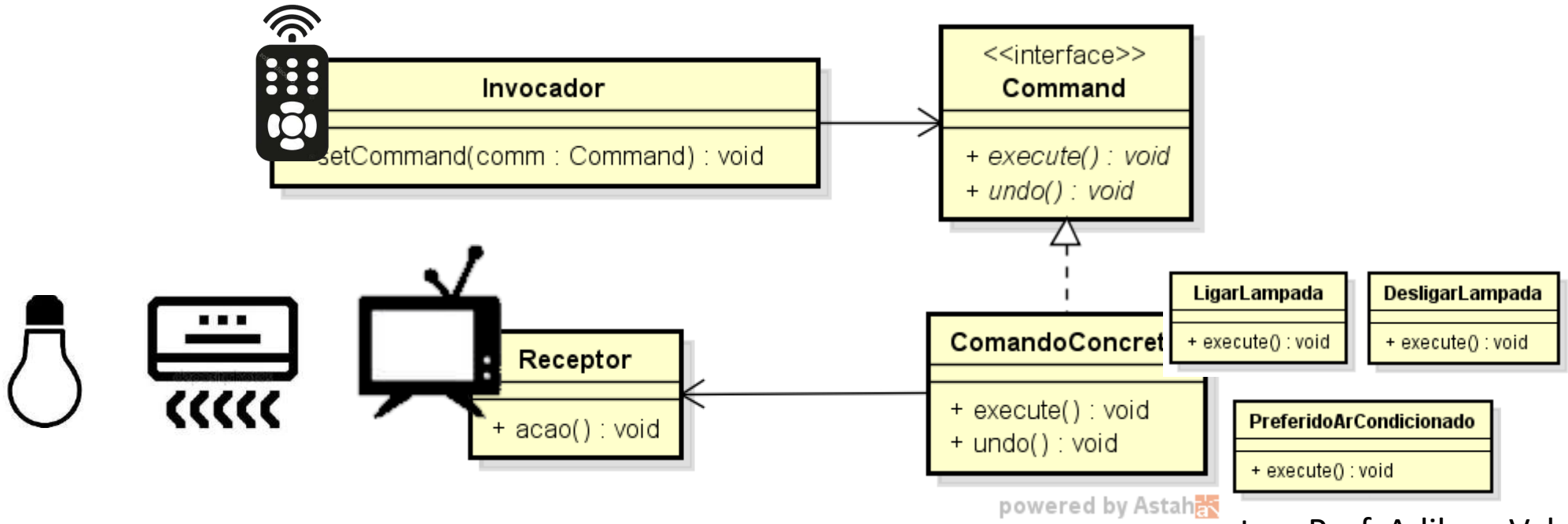
Solução (4)

- **Command:** encapsular uma solicitação como um objeto, desta forma permitindo parametrizar clientes com diferentes solicitações, enfileirar ou fazer o registro (log) de solicitações e suportar operações que podem ser desfeitas



Solução (5)

- **Command:** encapsular uma solicitação como um objeto, desta forma permitindo parametrizar clientes com diferentes solicitações, enfileirar ou fazer o registro (log) de solicitações e suportar operações que podem ser desfeitas



Solução (6)

- 9 botões para indicar que equipamento será usado

```
// vamos começar a controlar o equipamento do botão 1
controle.pressBotao(ControleRemoto.BOTAO_1);
// vamos começar a controlar o equipamento do botão 2
controle.pressBotao(ControleRemoto.BOTAO_2);
```

Solução (7)

- 5 botões para executar uma ação do equipamento

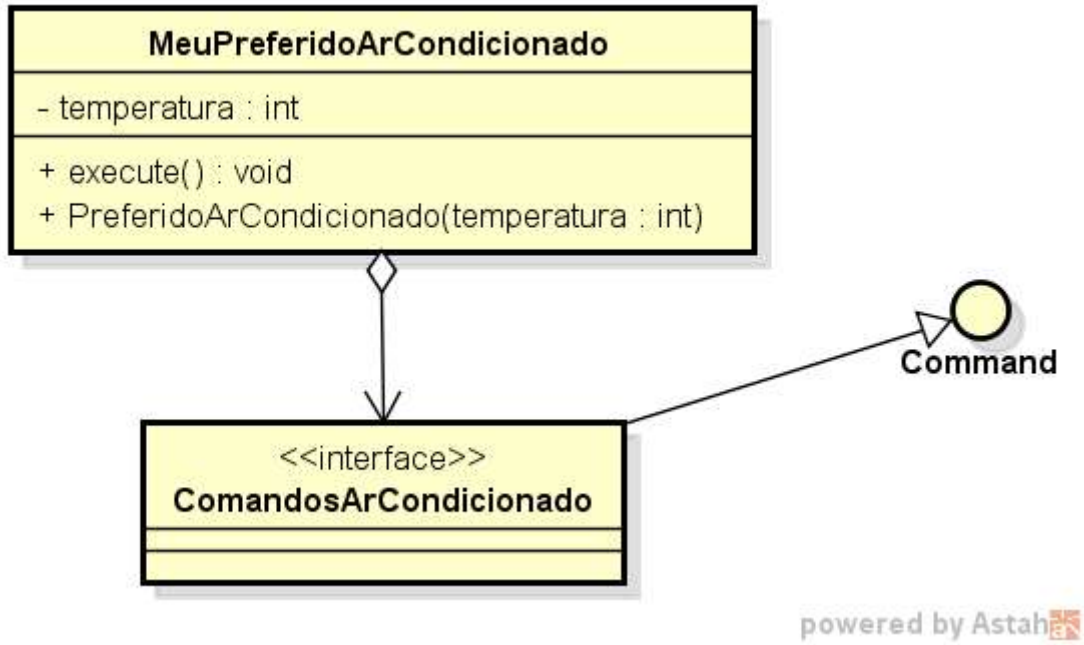
```
controle.pressBotao(ControleRemoto.BOTAO_1);

// vamos interagir com o equipamento 1
controle.pressBotao(ControleRemoto.BOTAO_CIMA);
controle.pressBotao(ControleRemoto.BOTAO_BAIXO);
```

Solução (8)

```
public class ControleRemoto {

    private int equip = 0;

    public void configurar(int botao1_9, int botaoTeclasEspeciais, Command comando) {
        botoes[botao1_9][botaoTeclasEspeciais-10] = comando;
    }

    public void pressBotao(int botao) {
        if (botao <= 9) {
          equip = botao - 1;
        } else {
          Command comm = botoes[equip][botao-10];
          comm.execute();
        }
    }

}
```

Exercício

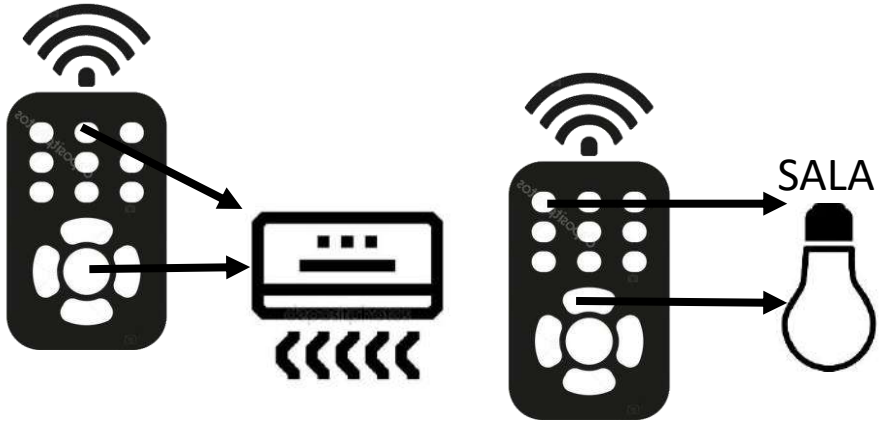
- Criar as classes:
  - DesligarLampada
  - LigarArCondicionado
  - DesligarArCondicionado
  - AumentarTempArCondicionado
  - AbaixarTempArCondicionado
  - MeuPreferidoArCondicionado



- Crie as instâncias e faça as associações na classe de Teste

Solução (9)

- **Command:** encapsular uma solicitação como um objeto, desta forma permitindo parametrizar clientes com diferentes solicitações, enfileirar ou fazer o registro (log) de solicitações e suportar operações que podem ser desfeitas




```
Selecionado Equip 2
Executado Ligar
Executado Aumentar Temp
Executado Ligar

Selecionado Equip 1
Executado Ligar
```

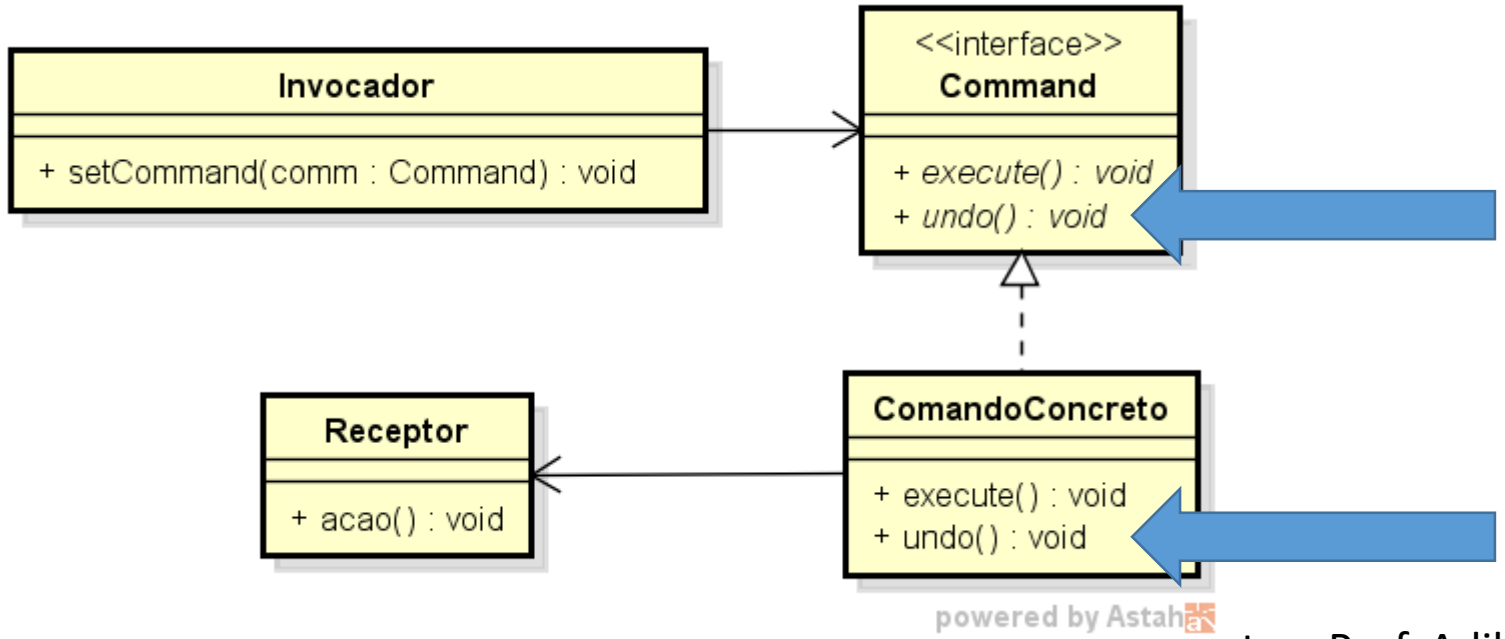
Solução (10)

```
public void pressBotao(int botao) {
    if (botao <= 9) {
        equip  = botao - 1;
        System.out.println("Selecionado Equip " + botao);
    } else {
        Command comm = botoes[equip][botao-10];
        System.out.println(comm);
        comm.execute();
    }
}
```

- Implementar os método toString()

Solução (11)

- **Command:** encapsular uma solicitação como um objeto, desta forma permitindo parametrizar clientes com diferentes solicitações, enfileirar ou fazer o registro (log) de solicitações e suportar operações que podem ser desfeitas



Solução (12)

- **Command:** encapsular uma solicitação como um objeto, desta forma permitindo parametrizar clientes com diferentes solicitações, enfileirar ou fazer o registro (log) de solicitações e suportar operações que podem ser desfeitas

```
public interface Command {
  void execute();
  void undo();
}
```

```
public class LigarLampada implements Command {

    public void undo() {
      lampada.apagar();
    }
...

}
```

Exercício

- Aplique o método undo() em todos os Commands
- Implemente um novo método desfazer() no ControleRemoto

Exercício

- Classe PaintFixo
  - Aplicar padrão Command
  - Command deve ser o responsável por desenhar
  - Implementar Undo
  - Implementar Redo