



1-Strategy

Aula8-Padrao-Facade

Aula8-Padr...o-Observer



oi amiga, olha, vou fazer uma prova sobre o conteúdo desses arquivos pdf, me ajuda explicando o conteúdo



Análise ▼

Okay, amiga! Entendi. Vamos revisar o conteúdo desses PDFs para sua prova. Eles abordam três padrões de design de software: Observer, Facade e Strategy, além de uma introdução geral a padrões de projeto.

Vou explicar cada um detalhadamente, focando nos pontos chave que geralmente caem em provas: propósito, aplicabilidade, estrutura, participantes, colaborações e consequências.

1. Introdução a Padrões de Software (Aula 7: Introdução a Padrões com Strategy)

O que são Padrões?

Padrões de software são soluções comprovadas para problemas comuns de design que surgem repetidamente em um determinado contexto. Eles são como "receitas" para situações similares, permitindo o reuso de conhecimento abstrato sobre um problema e sua solução.



Por que usar Padrões?



Peça ao Gemini



Deep Research



Canvas





Gemini

2.5 Flash ▼

O Gemini pode cometer erros. Por isso, é l



Fazer upgrade

