

Trabalho 2 – parte 6 – Questionário sobre Aula – Slides – Padrões de Projeto

1- A ideia inicial de Padrões veio da área de Software? Explique qual foi a origem ou inspiração para os Padrões de Projeto de software?

Não, a ideia surgiu quando cientistas da computação entraram em contato com o trabalho de um arquiteto de prédios, assim observaram padrões de repetição que ocorriam nos prédios compararam com os padrões de repetição que ocorriam para se produzir um software, ou seja, problemas que ocorrem em várias situações, porém a solução era a mesma.

2- O livro Design Patterns - Elements of Reusable object-oriented Software dos autores Gama, Helm, Johnson e Vlissides, tem exemplos de implementação em quais linguagens de programação?

O livro possui implementações em linguagem C++ e Smalltalk.

3- Conforme o livro Design Patterns - Elements of Reusable object-oriented Software dos autores Gama, Helm, Johnson e Vlissides, qual os itens para se descrever um padrão (dica: primeiro item: Nome do padrão)?

Nome, Problema, Solução e consequências/Forças

4-Sobre o padrão Strategy, no vídeo qual os exemplos de usos conhecidos desse padrão?

Os usos conhecidos são verificação ortográfica multilíngue; Separação silábica; Sistemas Adaptativos; e algoritmos de ordenação conectados a bandos de dados.

5- O Padrão Strategy é enquadrado em qual tipo: comportamental, estrutural ou de criação?

O Strategy se enquadra no padrão comportamental.

6- No Padrão Strategy qual o papel da Classe Abstrata e de suas subclasses?

O papel da classe abstrata é comandar as subclasses encaminhando-as para um objetivo, as subclasses são diferentes estratégias que tratam o strategy de diferentes formas.