

Arquitetura e Padrões de Projeto

- **Princípios de Orientação a Objetos**
 - Conceitos de classes
 - Herança
 - Interfaces
 - Polimorfismo
- **Princípios de Padrões de Projeto**
 - **Open-Closed Principle**
 - princípio aberto fechado - um componente ou classe é fechado para mudanças mas ao mesmo tempo flexível para herança
 - **Inversion of Controller**
 - Inversão de chamadas e dependências de classes e módulos, muito usado em Frameworks
 - **Separation of Concern**
 - separação de interesses - quando uma classe é isolada e fortemente focada em seu conceito de desenvolvimento
- **Design Patterns - GoF**
 - Conceitos
 - Catálogos de padrões
 - Padrões vistos em aula até o momento
 - Singleton
 - Facade
- **Referência**
 - <https://refactoring.guru/design-patterns/catalog>

Questões de Revisão

1. Acesse o endereço eletrônico - <http://butunclebob.com/ArticleS.UncleBob.PrinciplesOfOod> – e então faça um resumo sobre os princípios de orientação a objetos.

SRP	<u>The Single Responsibility Principle</u>
OCP	<u>The Open Closed Principle</u>
LSP	<u>The Liskov Substitution Principle</u>
ISP	<u>The Interface Segregation Principle</u>
DIP	<u>The Dependency Inversion Principle</u>

2. Acesse o endereço eletrônico - <https://refactoring.guru/design-patterns/catalog> – e comente os seguintes pontos:
 - Os padrões do GoF são divididos em quais categorias
 - Quantos são os padrões
 - Qual a finalidade de um padrão Singleton
 - Qual a finalidade de um padrão Singleton em ambiente multithread
 - Em que situação você poderia usar o padrão Facade