

AULAS

- A grande variedade de impostos e o padrão Strategy
- Muitos Descontos e o Chain of Responsibility
- Códigos parecidos e o Template Method
- Comportamentos compostos por outros comportamentos e o Decorator
- Estados que variam e o State
- Criação de objetos e o Builder
- Executando diferentes ações e o Observer

Foram feitas 66 de 66 atividades.

- Além dos padrões de projeto