**Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais**

Anna Laura Reis, Vinicius Levi, João Pedro Mayrink

**Laboratório de Programação Modular: Trabalho Final**

Padrões de projeto

Belo Horizonte

12 de dezembro de 2021

1. **Introdução**

Levando em consideração o projeto apresentado era de se esperar que algumas melhorias fossem feitas para que alguns problemas pontuais fossem consertados. Estes foram a criação de dois new Classe() ao utilizar o menu de um restaurante em que possuo mais de um tipo de comida, a criação de uma operação em que se é possível criar um molho extra **e outra coisa que vou colocar aqui.**

1. **Padrões de projeto implementados**

Os padrões de projetos escolhidos foram: Factory Method, Flyweight e Observer. A Factory Method foi escolhida pois mudaria a necessidade de se instanciar dentro do main qual seria a subclasse instanciada,

1. **Factory Method**

Quando for escolhido o tipo de lanche da lanchonete no menu que temos no método main não seria feito desnecessariamente a criação de duas classes, com o new.

Se foi criada a classe ComidaSimpleFactory, que dependendo se for o caso 1, vai se adicionar ao pedido a Pizza(nova = new Pizza(aux)) e se farão algumas perguntas necessárias como se é necessário adicionar borda, já se o caso 2 for escolhido vai ser adicionado ao pedido o sanduíche(nova = new Sanduiche(aux)) e outras perguntas serão feitas, como por exemplo, se vai se utilizar o dobro de hambúrguer.

1. **Flyweight**
2. **Observer**