

Bridge

0 Problema



Você precisa desenvolver um sistema de transmissão de lives, eventos ao vivo pela internet.

Mas em vez de conectar somente ao **YouTube**, será necessário que a mesma live seja transmitida na **TwitchTV** e no **Facebook**. Neste momento temos um problema, afinal as três plataformas trabalham com os mesmos padrões, porém cada uma com sua especificação.

Podemos criar uma classe enorme com todas os requisitos das três plataformas, mas a essa altura do curso você já percebeu que isso fere uma série de princípios, e engessa o código.

Todas as plataformas precisam de uma transmissão, conexão, configuração, streaming, endereço IP, então como podemos separar a plataforma do conceito da live, e escalar isso para qualquer quantidade de plataformas?