

	UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAIBA - CAMPUS I		
	CENTRO DE INFORMÁTICA		
	DISCIPLINA	MÉTODOS DE PROJETO DE SOFTWARE	
	PROFESSOR	Raoni Kulesza	

Laboratório 1 de Padrões de Projeto. Entrega: 03/05/2017-23:55h

- 1- De acordo com o padrão Adapter, identifique e implemente um cenário de uso no seu projeto
- 2- Separe o seu projeto em três camadas view, business e infra. Implemente utilizando Factory Method ou Abstract Factory a comunicação entre as camadas business e infra.
- 3- Na camada business implemente, utilizando Template Method, uma regra de negócio que permita tipos de consultas de formas diferentes, por exemplo: Um sistema de banco pode ter tipos de taxas diferentes dependendo apenas do tipo da conta.

```

1 public abstract class Conta {
2     private double saldo;
3
4     public void deposita(double valor) {
5         this.saldo += valor;
6         this.saldo -= this.calculaTaxa();
7     }
8
9     public void saca(double valor) {
10        this.saldo -= valor;
11        this.saldo -= this.calculaTaxa();
12    }
13
14    public abstract double calculaTaxa();
15 }

```

Código Java 4.62: Conta.java

```

1 public class ContaPoupanca extends Conta {
2     public double calculaTaxa() {
3         return 0.5;
4     }
5 }

```

Código Java 4.63: ContaPoupanca.java

```

1 public class ContaCorrente extends Conta {
2     public double calculaTaxa() {
3         return 0.1;
4     }
5 }

```

Figura 1- Template Method

Fonte: K19 Treinamentos: Design Patterns em Java

- 4- Crie uma fachada (Facade) para os serviços de cadastro de uma entidade (diferente de usuário) do seu projeto e implemente testes unitários para cada um de seus métodos.