**Padrão Facade**

*Aplicação prática:*

No desenvolvimento de jogos é comum a utilização de subsistemas de um Framework/API. Por exemplo, para reproduzir um determinado som é utilizado o subsistema de Audio, que normalmente provê funcionalidades desde a configuração da reprodução de audio, até a reprodução de um determinado arquivo.

Antes de iniciar o jogo de fato é necessário realizar ajustes em todos os subsistemas que serão utilizados, por exemplo, é necessário configurar a resolução do subsistema de Video para que este possa renderizar imagens corretamente.

Nesse sentido o Facade vai definir operações a serem realizadas com estes subsistemas. Assim, é possível definir uma operação padrão para configurar o subsistema de audio, evitando a necessidade de chamar os métodos de configuração de audio a cada novo arquivo de audio que precise ser reproduzido.