



Geek University

Evolua seu lado geek!

www.geekuniversity.com.br

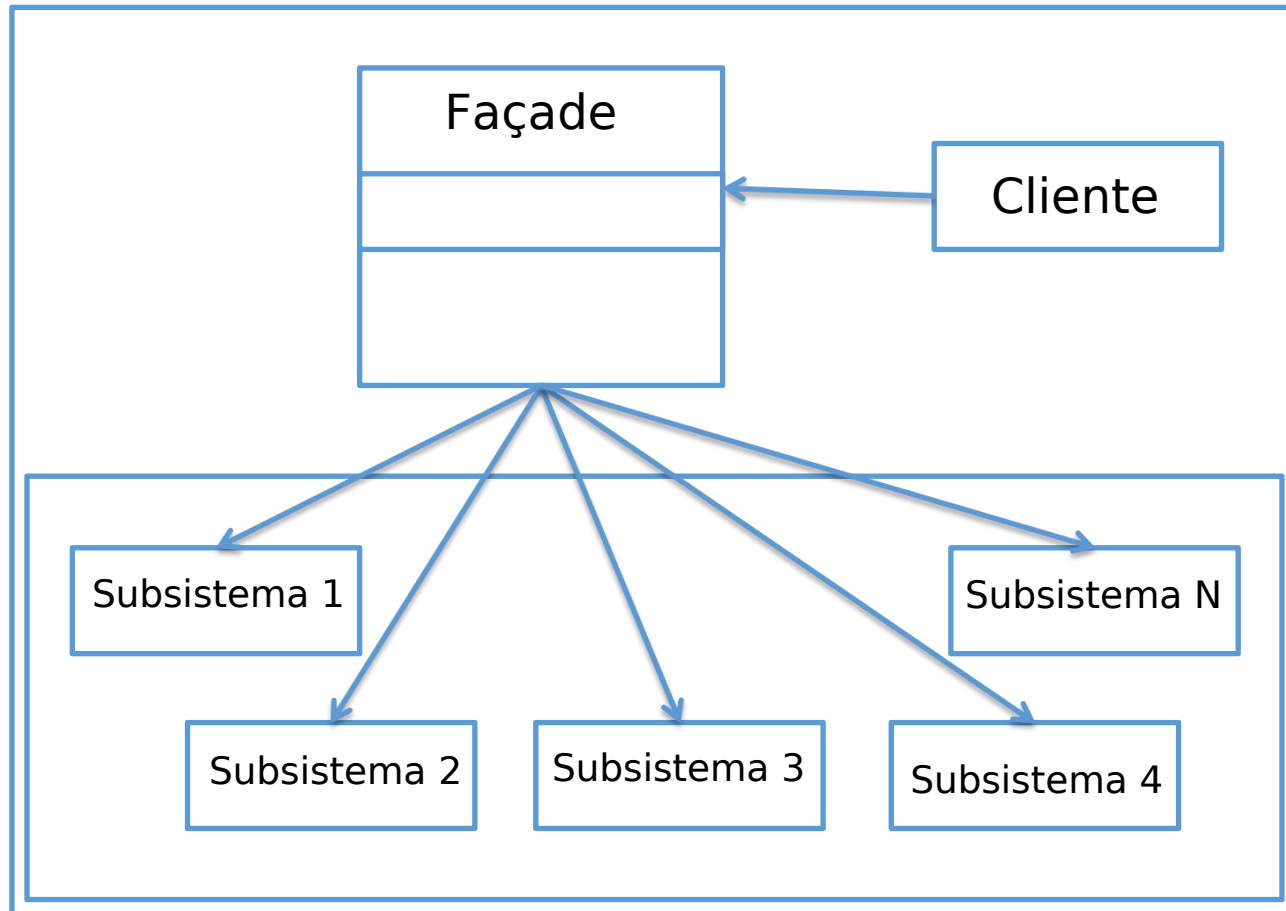
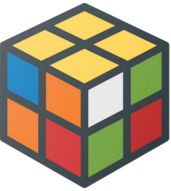
O padrão Façade em um diagrama UML



pythonTM

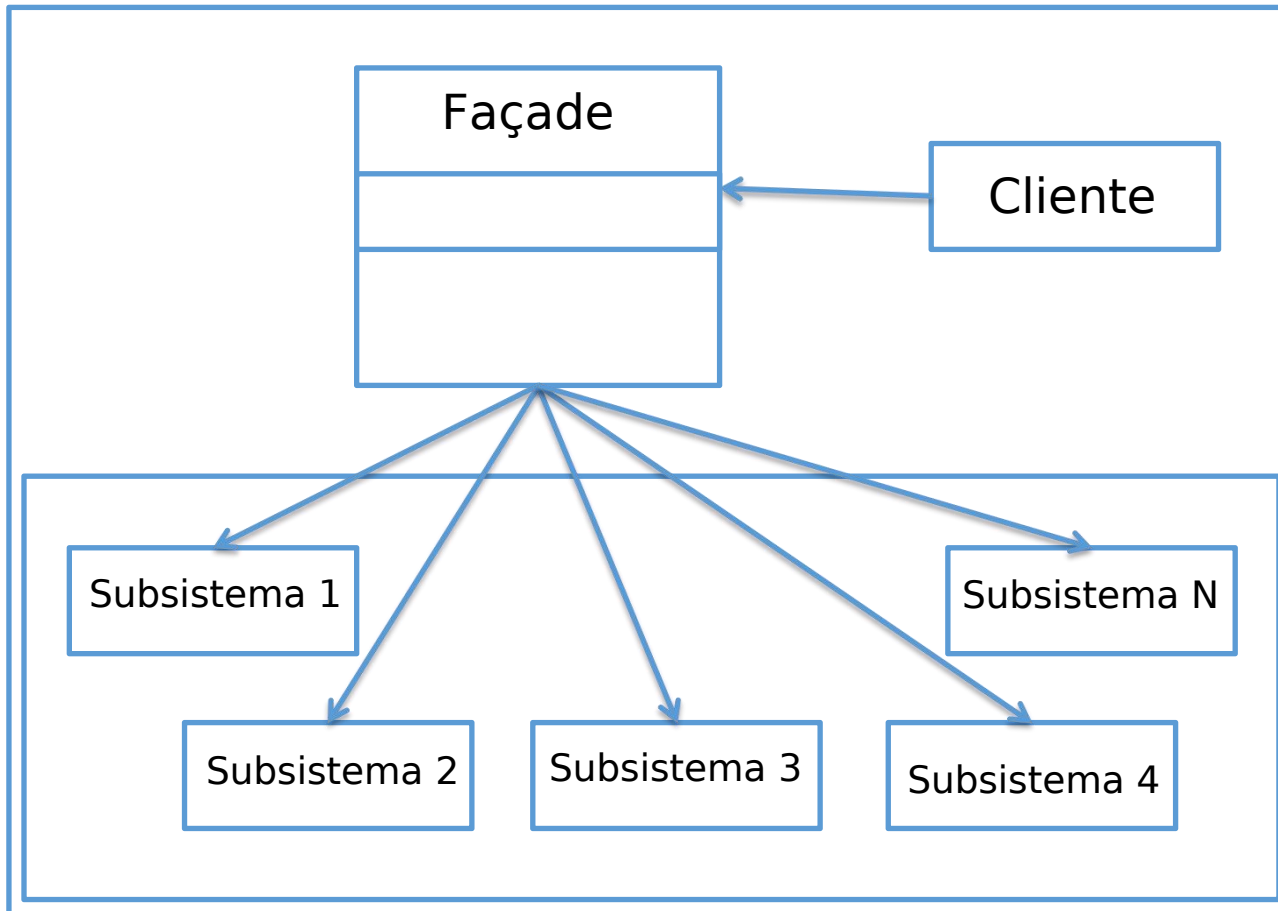
Design Patterns

O padrão Façade em um diagrama UML





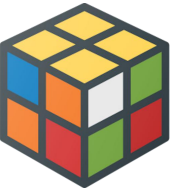
O padrão Façade em um diagrama UML



Podemos observar no diagrama ao lado que temos três participantes neste padrão:

- **Façade:** A principal responsabilidade de uma fachada é englobar um grupo complexo de subsistemas de modo que a fachada possa oferecer uma aparência agradável ao mundo externo;
- **Sistema:** Representa um conjunto de subsistemas variados que compõe o sistema como um todo, que é difícil de visualizar ou com o qual é complicado trabalhar;
- **Cliente:** Interage com o Façade para que ele possa se comunicar facilmente com o subsistema e ter uma tarefa concluída; O cliente não precisa se preocupar com a natureza complexa do sistema;

O padrão Façade em um diagrama UML



Façade:

- É uma interface que sabe quais subsistema são responsáveis por uma requisição;
- Delega as requisições do cliente para os objetos de subsistema apropriados usando composição;

Por exemplo, se o cliente quer que uma tarefa seja executada, ele não precisa acessar os subsistemas individuais, mas pode simplesmente entrar em contato com a interface (Façade), que fará o trabalho ser executado.

O padrão Façade em um diagrama UML



Sistema:

- Implementa funcionalidades de subsistema e é representado por uma classe; o ideal é que um Sistema seja representado por um grupo de classes responsáveis por diferentes operações;
- Cuida da tarefa atribuída ao objeto Façade, mas não tem nenhum conhecimento da fachada e não mantém nenhuma referência a ela.

Por exemplo, quando o cliente pede determinado serviço ao Façade, este escolhe o subsistema correto que executa o serviço de acordo com o seu tipo.

O padrão Façade em um diagrama UML



Cliente:

- O cliente é uma classe que instancia o Façade;
- Ele faz requisições ao Façace para que os subsistemas executem uma tarefa;

O padrão Façade em um diagrama UML



Cliente:

- O cliente é uma classe que instancia o Façade;
- Ele faz requisições ao Façade para que os subsistemas executem uma tarefa;

Na próxima aula iremos implementar na prática uma aplicação usando o padrão Façade...



Geek University

Evolua seu lado geek!

www.geekuniversity.com.br