

www.geekuniversity.com.br







Como pudemos perceber nas aulas anteriores, o padrão Façade oferece um sistema unificado que facilita o uso de subsistemas.

Além disso, o Façade desacopla o cliente do subsistema.

O princípio de design de software utilizado por trás do padrão Façade é conhecido como Princípio do Conhecimento Mínimo.



O Princípio do Conhecimento Mínimo nos orienta no sentido de reduzir as interações entre os objetos a apenas alguns amigos que sejam próximos a você.

Isso signidica que:

- Quando fizermos o design de um sistema, para todo objeto criado, devemos observar o número de classes com que essa classe interage e o modo como a interação ocorre;
- Seguindo este princípio, certifique-se de evitar situações em que haja muitas classes criadas que estejam altamente acopladas umas às outras;
- Se houver muitas dependências entre as classes, o sistema será difícil de manter. Qualquer mudança em uma parte do sistema poderá resultar em alterações não intencionais em outras partes, o que significa que o sistema estará exposto a regressões, e isso deve ser evitado;



O Princípio do Conhecimento Mínimo nos orienta no sentido de reduzir as interações entre os objetos a apenas alguns amigos que sejam próximos a você.

Isso signidica que:

- Quando fizermos o design de um sistema, para todo objeto criado, devemos observar o número de classes com que essa classe interage e o modo como a interação ocorre;
- Seguindo este princípio, certifique-se de evitar situações em que haja muitas classes criadas que estejam altamente acopladas umas às outras;
- Se houver muitas dependências entre as classes, o sistema será difícil de manter. Qualquer mudança em uma parte do sistema poderá resultar em alterações não intencionais em outras partes, o que significa que o sistema estará exposto a regressões, e isso deve ser evitado;

Na próxima aula iremos conversar um pouco sobre as principais dúvidas sobre o padrão Façade...



www.geekuniversity.com.br