



VISITOR

PADRÃO DE PROJETO

PADRÕES GOF COMPORTAMENTAIS

- Mostram o processo de comunicação entre os objetos e classes.
- Buscam um baixo acoplamento apesar da comunicação entre os objetos.
- Distribuem as responsabilidades entre os elementos

PADRÃO VISITOR

- Permite definir uma nova operação sem mudar as classes dos elementos.
- Implementa uma interface
- Separa os algoritmos dos objetos
- Os novos comportamentos ficam em uma classe separada chamada visitor.

EXEMPLO LOJA

- Classes Monitor e Impressora.
- Novos métodos são implementados nas classes correspondentes VisitorPeso e VisitorPreco.
- As classes originais permanecem inalteradas.