**RELATÓRIO – CAPÍTULO 4**

**DISCIPLINA: ANÁLISE E PROJETO DE SISTEMAS**

**TÍTULO DA AULA: DESIGN DE SOFTWARE**

Aluno: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Turma: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Data: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_\_\_\_\_

**1. Resumo Teórico**

(Escreva aqui um resumo de 8 a 10 linhas abordando:)  
- O que são padrões de design e sua importância.  
- Exemplos de padrões (Factory, Singleton, Observer, etc.).  
- Como a arquitetura multicamadas se relaciona ao design de software.

**2. Código Desenvolvido**

(Cole aqui o código desenvolvido em Python ou C, comentando as principais partes que aplicam o padrão de projeto escolhido.)

**3. Diagrama UML**

(Inserir aqui o diagrama UML criado para representar a implementação do padrão de design.)

**4. Reflexões Finais**

- Quais foram as dificuldades na implementação do padrão?  
- Como os padrões de design ajudam na manutenção do software?  
- O que você aprendeu nesta prática?

**5. Referências**

(Inclua pelo menos 1 referência do livro-texto e outras fontes utilizadas.)