FURB  
PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS II – PROFESSOR MARCEL HUGO  
GABRIEL RODA, MATTHEUS SGROTT – 3º SEMESTRE BCC – 08/05/2014

# Mapeamento de classes do terceiro exercício de avaliação

1. Padrão Singleton

Singleton: Jogo.

1. Padrão Observer

Concrete Observer: Jogador.  
Concrete Subject: Jogador.  
Subject: Subject.  
Observer: Observer.

1. Padrão Strategy

Contexto: Inimigo.  
Estratégia: Comportamento.  
Implementação concreta A: ComportamentoAgressivo.  
Implementação concreta B: ComportamentoNeutro.  
Implementação concreta C: ComportamentoDefensivo.