Instituto Federal Catarinense *(Campus Blumenau)*

Professor: Ricardo de La Rocha Ladeira

Matéria: Padrões de Projeto

Nomes: Gabrielli Danker

Turma: BCC 2025.1

Data de entrega: 06 de Março de 2025

Exercícios

1. (FCC - 2021 - TJ-SC - Analista de Sistemas) Considerando o catálogo GoF.
2. Bridge.
3. Mediator.
4. Proxy.

Os padrões de projeto são, respectivamente, do tipo

1. comportamental, estrutural e comportamental.
2. criacional, estrutural e comportamental.
3. estrutural, comportamental e criacional.
4. **estrutural, comportamental e estrutural.**
5. criacional, comportamental e criacional.
6. (CESPE / CEBRASPE - 2024 - CNPQ - Analista em Ciência e Tecnologia Pleno I - Especialidade: Desenvolvimento e Arquitetura de Software) Na visão GoF, o padrão singleton define que cada classe pode ser instanciada em um único objeto. Certo ou errado?

**RESPOSTA: Certo**

1. (adaptada de FUMARC - 2011 - PRODEMGE - Analista de Tecnologia da Informação) São padrões de projeto GoF (design patterns), EXCETO:
   1. Strategy.
   2. **Workfow.**
   3. Adapter.
   4. Facade.
   5. Chain of Responsibility.
2. (FCC - 2011 - TRT - 4ª REGIÃO (RS) - Analista Judiciário - Tecnologia da Informação) O catálogo de padrões de projeto (design patterns) do GoF contém
   1. 20 padrões e está basicamente dividido em duas seções: Structural e Behavioral.
   2. 21 padrões e está basicamente dividido em duas seções: Creational e Behavioral.
   3. 23 padrões e está basicamente dividido em duas seções: Structural e Behavioral.
   4. **23 padrões e está, basicamente, dividido em três seções: Creational, Structural e Behavioral.**
   5. 24 padrões e está basicamente dividido em três seções: Creational, Spectral e Behavioral.
3. (adaptada de IDECAN - 2021 - IF-CE - Analista de Tecnologia da Informação) No que diz respeito aos padrões de projeto em Java, GoF é a sigla para um dos conhecidos pela engenharia de software, que tem como objetivo solucionar problemas comuns de softwares que tenham algum envolvimento com a orientação a objetos. Entre os três tipos de padrões Gof, dois são descritos a seguir:
4. Descrevem os aspectos de elaboração, associação e a organização entre objetos e classes/interfaces, permitindo combinar objetos em modalidades mais complexas, ou descrever como as classes são herdadas ou compostas a partir de outras.
5. Mostram o processo de como os objetos ou classes se comunicam, em geral, buscando um baixo acoplamento entre os objetos, apesar da comunicação que existe entre eles. Os padrões de projeto Gof descritos em I e II são conhecidos, respectivamente, como
6. comportamentais e interativos.
7. estruturais e comportamentais.
8. interativos e procedurais.
9. procedurais e temporais.
10. **estruturais e criacionais.**