

Atividade 3

Contexto

A empresa na qual você atua recebeu uma demanda para criação de um sistema para uma academia de musculação/*crossfit* que apresente indicações de exercícios que podem ser divididos em várias categorias.

Utilize como base as categorias de **corrida e musculação** que possam ser divididas em exercícios de **resistência ou velocidade**.

Sabendo que os diferentes exercícios são representados por objetos, avalie qual das opções de padrão de projeto pode ser aplicada para esse código. Considere como opções: *observer*, *abstract factory* e *state*.

Atividade

Escolha entre os três padrões de projetos apresentados o que melhor se aplica neste projeto e justifique sua escolha.



Implemente um código no NetBeans (Java Ant) com a solução do desafio proposto.

Entrega

No espaço dedicado à entrega da atividade, envie um arquivo de texto (DOC, DOC(X), PDF), explicando sua escolha de padrão de projeto, e um arquivo compactado (ZIP, RAR ou 7z), contendo o projeto NetBeans com o padrão de projeto escolhido.

Dica de leitura

Para esta atividade, leia o seguinte material:

- Padrões de projeto: conceitos, principais padrões, aplicabilidade, tendências de mercado

Avaliação

Nesta atividade, você será avaliado no indicador:

- *Aplica padrões de projeto de acordo com requisitos do sistema.*

