

INFORMATION EXPERT

O objetivo do GRASP - General Responsibility Assignment Principles é definir padrões fundamentais para evitar acidentes na criação de objetos, auxiliando no entendimento da essência do design de objetos e na criação de maneira racional, baseando-se em definição de responsabilidades. Um desses padrões é o Information Expert, ou Expert, o mesmo visa atribuição de responsabilidades, como: iniciar ações, controle e coordenação de atividades em outros objetos, criar outro objeto, conhecer objetos relacionados, dados privados e encapsulados.

O Expert é um princípio utilizado para guiar continuamente o desenvolvimento orientado a objetos, ele designa responsabilidade a classe que contém as informações necessárias para cumprir a responsabilidade, em outros termos, a classe que tem conhecimento sobre determinado assunto deve inicializá-lo.

Como exemplo de utilização do Information Expert pode-se imaginar uma estação rodoviária que faz viagens e essas viagens contém um determinado numero de lugares disponíveis. Nesse caso poderiam ser criadas três classes: Viagens, Rodoviária e Passagens. Onde a Rodoviária seria a classe responsável por criação das viagens e venda das passagens e teria informações sobre a classe Viagens, que por sua vez teria as informações acerca da classe Passagens e seria a responsável por inicializar a mesma.

Utilizando o exemplo anterior poderíamos imaginar uma violação do Expert caso a classe Passagem fosse a responsável pela inicialização da classe Viagem, que é uma classe a qual a mesma compõe.

REFERENCIAS:

LARMAN, C. APPLYING UML AND PATTERNS: An Introduction to Object-Oriented Analysis and Design And The Unified Process. Prentice-Hall Inc, 2nd edition - 2002;

BARANAUSKAS, M.C.C. - GRASP: Designing Objetos com Responsabilidades. Unicamp.