

Curso: Superior em Ciência da Computação	
Professor: Luis Guisso	
Disciplina: Programação Orientada a Objetos	
Data limite de entrega: 15/06/2023	Valor: 20 pontos

SEMINÁRIOS

Saudações, Estudante.

A presente tarefa objetiva promover contato e produção de material para uso coletivo sobre Padrões de Projeto (*Design Patterns*) aplicados na Engenharia de *Software* para Modelagem Orientada a Objetos com aplicação de Java.

A tarefa será valorada em **20 pontos** distribuídos conforme indicado na seção Estrutura e sua data de entrega limite é o dia **15 de junho de 2023**.

Você deverá pesquisar sobre o ponto específico indicado no quadro da seção Pontos e produzir material apresentando os conceitos e os resultados conforme indicado na seção Estrutura.

Estrutura

O seminário deverá ser composto por:

1. Material de referência para apresentação dos conceitos e resultados em formato PDF incluindo o diagrama de classes do padrão de projeto implementado (15%);
2. Apresentação dos conceitos e resultados, com duração máxima de 20 minutos, publicada em uma plataforma de compartilhamento de vídeos de sua escolha, tal como o YouTube™:
 - 2.1. Contextualização, breve histórico e introdução dando uma visão geral sobre as motivações e o que são padrões de projeto, bem como quais as vantagens de sua aplicação (10%);
 - 2.2. Apontar quais são as categorias dos padrões de projeto, descrição breve sobre os objetivos de cada categoria e quais são os padrões de projeto classificados em cada uma (5%);
 - 2.3. Para os padrões sob sua responsabilidade apresentados no quadro Pontos:
 - 2.3.1. Apresentar o seu objetivo, qual problema ele resolve, quais os conceitos envolvidos, qual seu funcionamento e aplicação (20%);
 - 2.3.2. Explanação do diagrama de classes UML (15%);
 - 2.3.3. Explanação dos códigos-fonte Java com aplicação do padrão de projeto selecionado (25%).
3. Códigos-fonte do(s) exemplo(s) em *site* de controle de versionamento de códigos com acesso público, tal como o GitHub™, por exemplo (10%).

As indicações das referências consultadas para embasar a elaboração da apresentação devem constar na última seção de seu material, bem como referências complementares para aprofundamento caso haja.

Você deverá disponibilizar o material de suporte à apresentação em formato PDF (incluindo-se o diagrama de classes UML), o *link* do vídeo e o *link* do repositório do respectivo código-fonte utilizado para os exemplos apresentados por meio do formulário:

<https://forms.gle/cV1iSau6X4VBp46L7>

Pontos

O quadro a seguir apresenta a lista de pontos de apresentação sorteados para cada estudante.

<i>Id</i>	<i>Discente</i>	<i>Padrões de Projeto</i>
1	Alberto Henrique Mauricio	Decorator e Prototype
2	Alexandre da Fonseca Cardoso Filho	Factory method e Abstract factory
3	Anne Karolinne Dias Santos	Builder e Mediator
4	Artur Pereira Neto	Iterator e Observer
5	Bruno Vinícius Alves Nogueira	Flyweight e Proxy
6	Cláudio Juliano Santos Alcântara	Memento e Visitor
7	Dijalmir Barbosa de Oliveira Júnior	Abstract factory e Chain of responsibility
8	Emerson Eustáquio Santos Rodrigues Versiani	Bridge e Builder
9	Flavio Rodrigo Silveira Santos	Template method e Adapter
10	Graciely Duarte Dias	Proxy e Facade
11	Ivanderlei Mendes Silva Filho	Facade e Bridge
12	José Francelino Giordani de Oliveira	Chain of responsibility e Iterator
13	Lorena Avelino de Oliveira	Mediator e Template method
14	Lucas Felipe Felício Santos	Observer e Command
15	Maicon Pedro Macedo Leles	Command e Strategy
16	Patrick Duarte Pimenta	Visitor e Flyweight
17	Paulo Filipe Moreira da Silva	Prototype e Decorator
18	Rafael Karele Teixeira de Souza	Composite e State
19	Suellen Karolainy Fonseca Santos	Adapter e Memento
20	Warley Ramires Gonçalves	State e Interpreter

Bons estudos.

Luis Guisso.