**Facade**

**Definição:** é um Design Pattern muito útil e recomendado para projetos de software. É um padrão de projeto estrutural.

**Histórico:** É um padrão de design de software usado comumente com programação orientada a objetos. Este nome é uma analogia para uma fachada arquitetural. Um Facade é um objeto que provê uma interface simplificada para um corpo de código maior, como por exemplo, uma biblioteca de classes. Tipicamente envolve uma única classe responsável por englobar uma série de membros requeridos pelo cliente. Estes membros acessam o sistema em nome do Facade e escondem os detalhes de implementação.

**Para que seve:** É usado quando um sistema é muito complexo ou difícil de entender, já que possui um grande número de classes independentes ou se trechos de código fonte estão indisponíveis. Este padrão esconde as complexidades de um sistema maior e provê uma interface simplificada ao cliente. Tipicamente envolve uma única classe responsável por englobar uma série de membros requeridos pelo cliente. Estes membros acessam o sistema em nome do Façade e escondem os detalhes de implementação.

**Formas de utilização/Exemplo:** Quando existir um sistema complexo, na qual o cliente não precisa entender todo o sistema, o Façade possibilita um uso simplificado do sistema. **Exemplo:** Um cliente ("você") interage com um Facade (o "computador") para um sistema complexo (as partes internas do computador como o processador e o disco rígido).

**Mercado de trabalho:**

**Resumo de padrões similares:** Mediator - O Mediator é muito semelhante ao Facade, pois abstrai a funcionalidade de classes pré-existentes. O Mediator é um padrão de projeto comportamental que permite que você reduza as dependências caóticas entre objetos. O padrão restringe comunicações diretas entre objetos e os força a colaborar apenas através do objeto mediador.