

Padrão Flyweight

Innan Plínio

Flyweight

- A intenção deste padrão é usar o compartilhamento para suportar uma grande quantidade de objetos que têm parte de seu estado interno em comum onde a outra parte do estado pode variar.

Flyweight

- Pode ser usado quando vários objetos devem ser manipulados em memória.
- Quando os custos de armazenamento são altos por causa da grande quantidade de objetos.

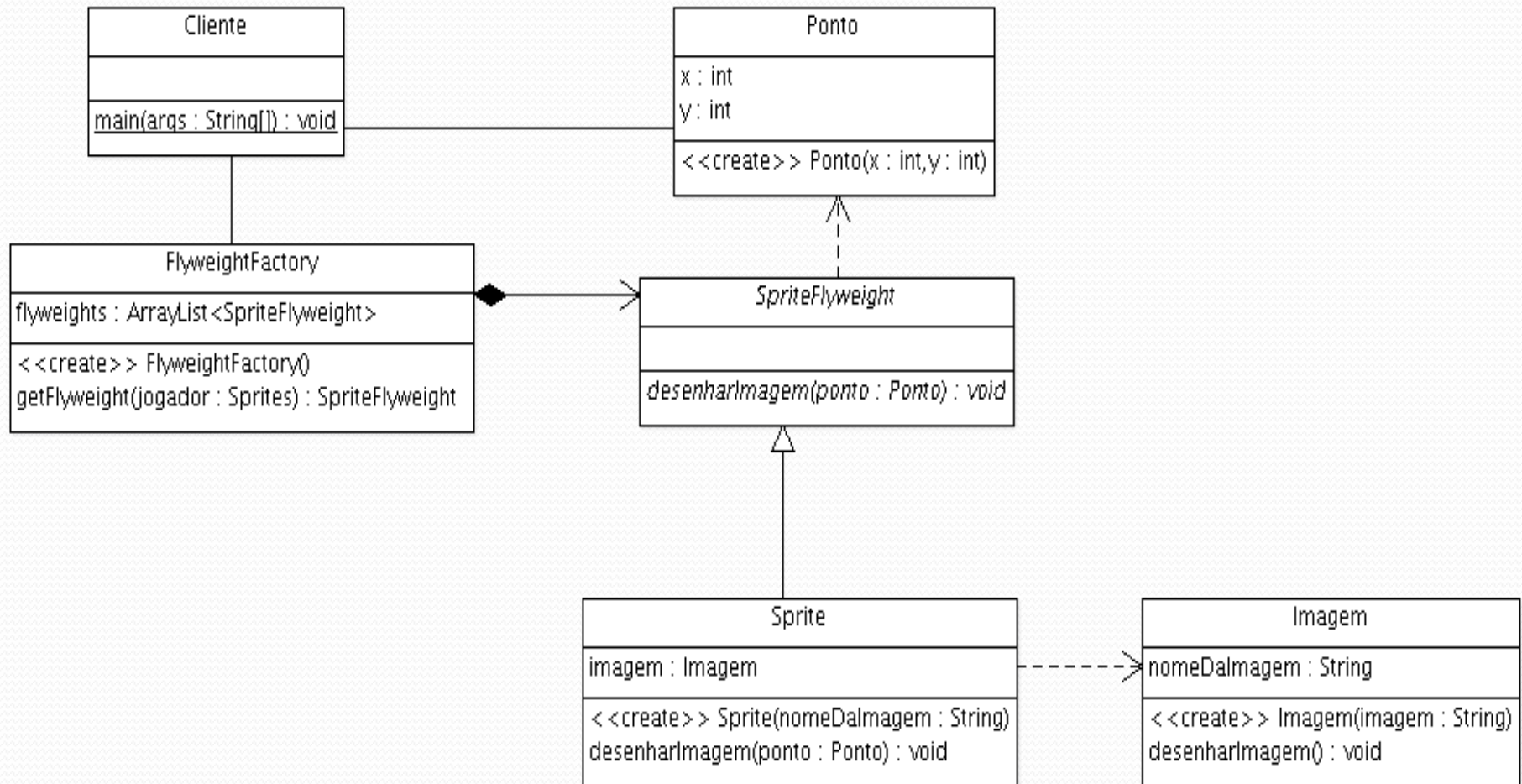
Flyweight

- Problemas:

Desenvolvimento de jogos e a utilização de varias imagens.

Processador de texto.

Flyweight



Flyweight

- Ponto fraco:
Pode haver grande custo para procura de objetos compartilhados a depender da quantidade de objetos

Flyweight

- Referências;
 - GAMMA, Erich et al. Padrões de Projeto: Soluções reutilizáveis de software orientado a objetos.