

Arquitetura de Software

Padrões de Design e Modelagem de Software

Prof. Klayton R. Castro

IDP

Instituto Brasileiro de Ensino, Desenvolvimento e Pesquisa

22 de agosto de 2024



Design Patterns

- ❑ À medida que se acumula experiência em projetos, observa-se que determinadas situações se repetem, independentemente da tecnologia ou linguagem de programação utilizada.
- ❑ Nesse cenário, Gamma et. al. catalogaram um conjunto de padrões de projeto (*design patterns*) que consideraram os mais representativos.
- ❑ Desde então, esses padrões tornaram-se uma importante referência para organizações e desenvolvedores.

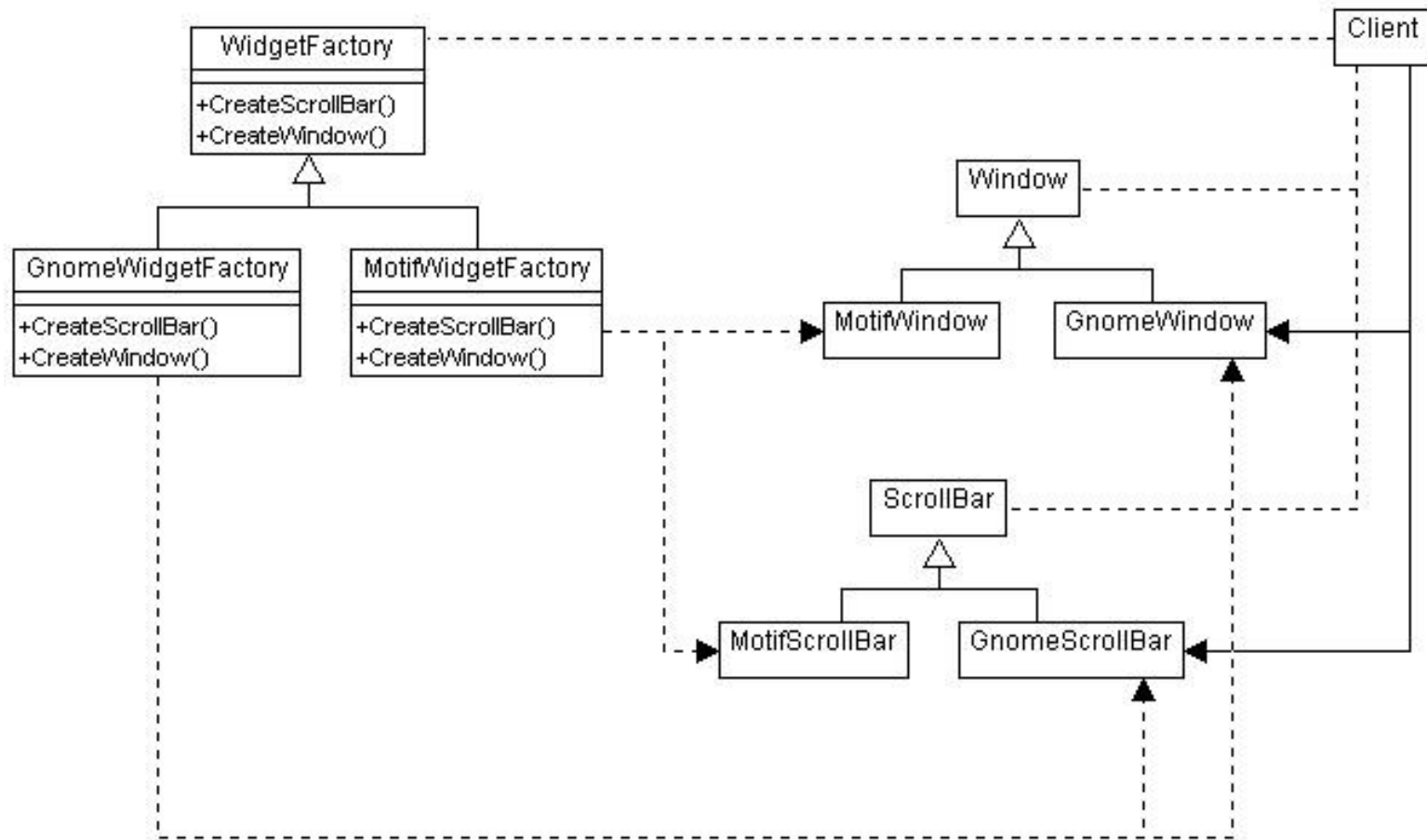
Um exemplo

- Uma aplicação com interface gráfica precisa ser implementada de forma portátil para diversas plataformas gráficas, como por exemplo, Motif e Gnome.
- O padrão *Abstract Factory* é aplicável esse tipo de situação, assim como poderia ser com Android e iOS.

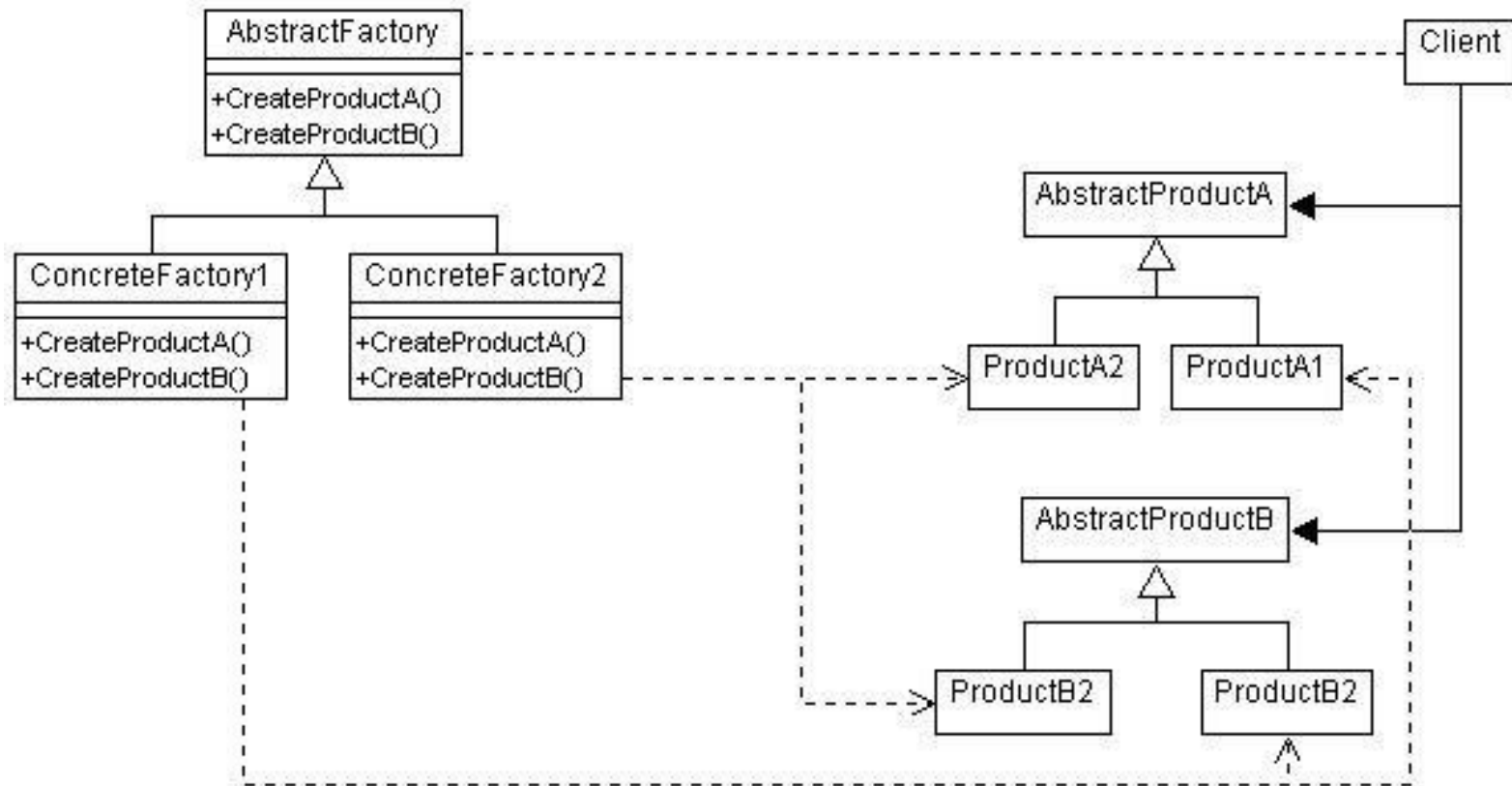
Abstract Factory

- No padrão *Abstract Factory*, ou Fábrica Abstrata, a aplicação cliente interage com uma 'fábrica genérica de objetos'
- os objetos serão gerados efetivamente pela fábrica concreta que estiver sendo utilizada no momento
- a aplicação cliente não precisa ser configurada para interagir com cada uma das fábricas concretas
- novas fábricas concretas podem ser agregadas, alteradas ou retiradas do sistema sem necessidade de alterações na aplicação cliente

Abstract Factory



Abstract Factory



Design Patterns: reuso da solução

- Ao se comparar o exemplo com a descrição genérica, a cada nova situação, um novo código deverá ser escrito, apesar da estrutura ser basicamente a mesma.
- A principal idéia por trás dos *design patterns* é o *reuso da solução* e não necessariamente o reuso do código, como acontece no caso de bibliotecas.

High Cohesion

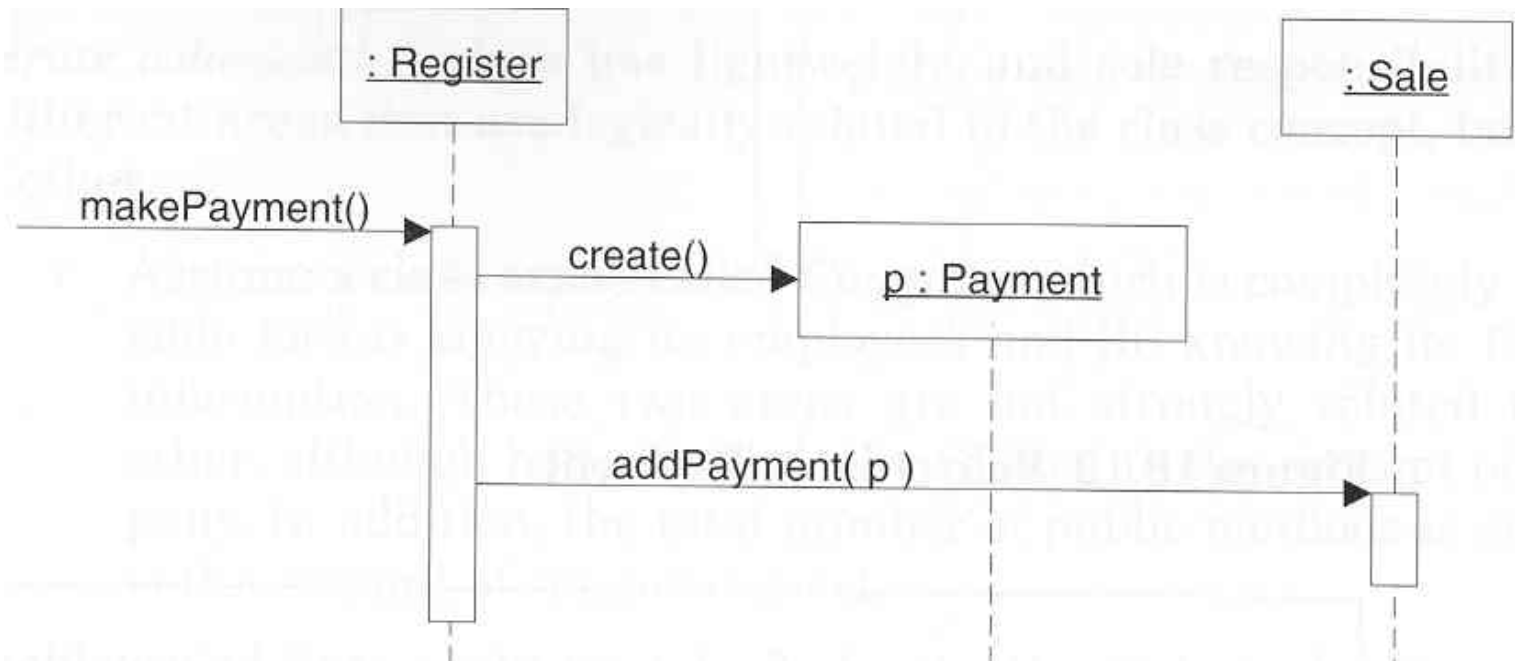
- *Problema*
 - *Como manter a complexidade sob controle?*
 - *Classes que fazem muitas tarefas não relacionadas são mais difíceis de entender, de manter e de reusar, além de serem mais vulneráveis à mudança.*
- *Solução*
 - *Atribuir uma responsabilidade para que a **coesão se mantenha alta.***

Você sabe o que é coesão?

- *Coesão [Funcional]*
 - *Uma medida de quão relacionadas ou focadas estão as responsabilidades de um elemento.*
- *Exemplo*
 - *Uma classe Cão é coesa se tem operações relacionadas ao Cão (morder, correr, comer, latir) e apenas ao Cão (não terá por exemplo, validar, imprimirCao, listarCaes)*
 - *Alta coesão promove design modular*

High Cohesion

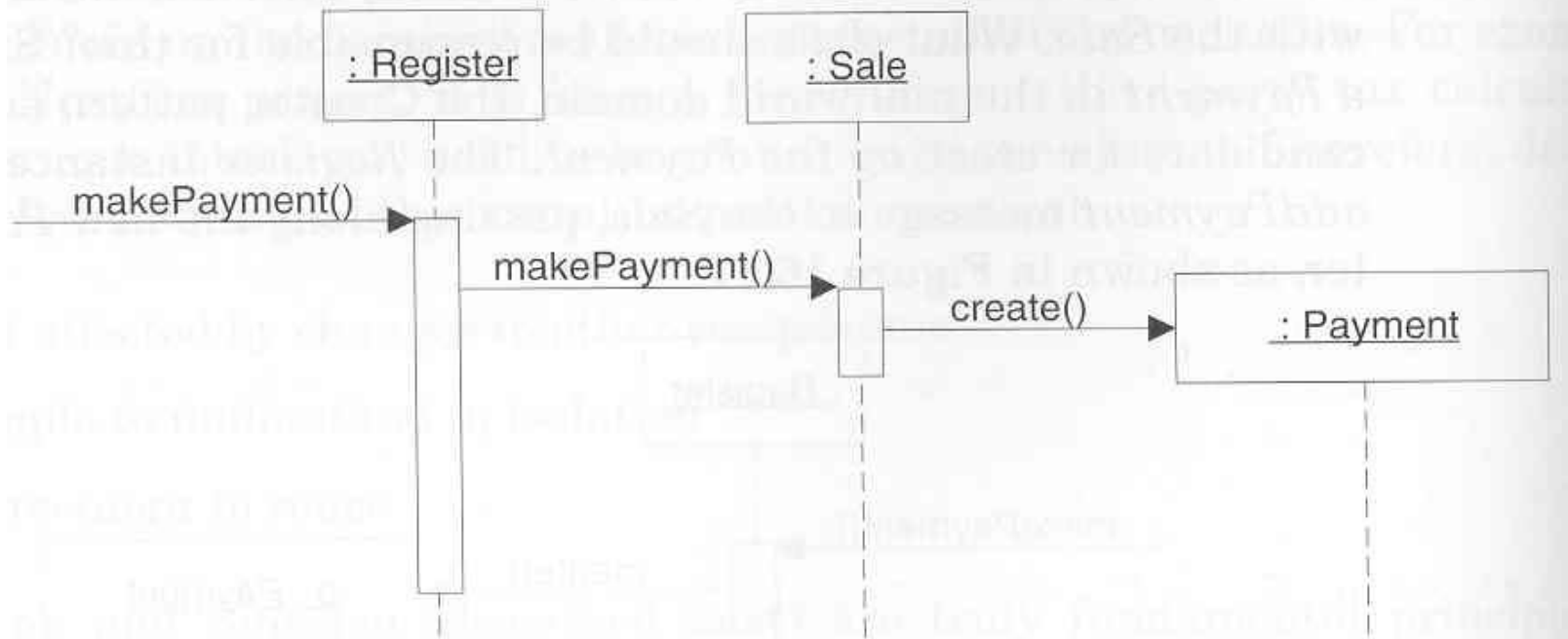
- *Que classe é responsável por criar um pagamento (Payment) e associá-lo a uma venda (Sale)?*



- *Register assumiu responsabilidade por uma coisa que é parte de Sale (fazer um pagamento não é responsabilidade de registrar)*

High Cohesion

- *Nesta solução, Register delega a responsabilidade a Sale, diminuindo aumentando a coesão de Register*
- *A criação do processo de pagamento agora é responsabilidade da venda e não do registro. Faz mais sentido pois o pagamento é parte de Sale.*



Low Coupling (baixo acoplamento)

- *Problema*

- *Como suportar baixa dependência, baixo impacto devido a mudanças e reuso constante?*

- *Solução*

- *Atribuir uma responsabilidade para que o acoplamento mantenha-se fraco.*

- *Acoplamento*

- *É uma medida de quanto um elemento está conectado a, ou depende de outros elementos*
- *Uma classe com acoplamento forte depende de muitas outras classes: tais classes podem ser indesejáveis*
- *O acoplamento está associado à coesão: maior coesão, menor acoplamento e vice-versa.*

- *Como devemos atribuir uma responsabilidade para criar Payment e associá-lo com Sale?*

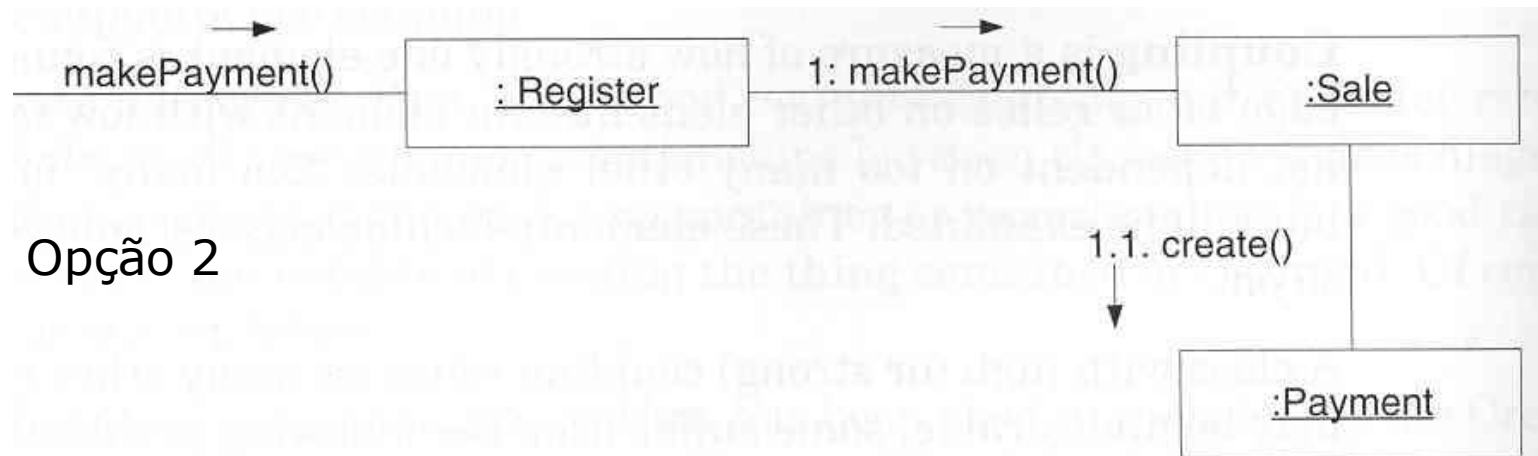
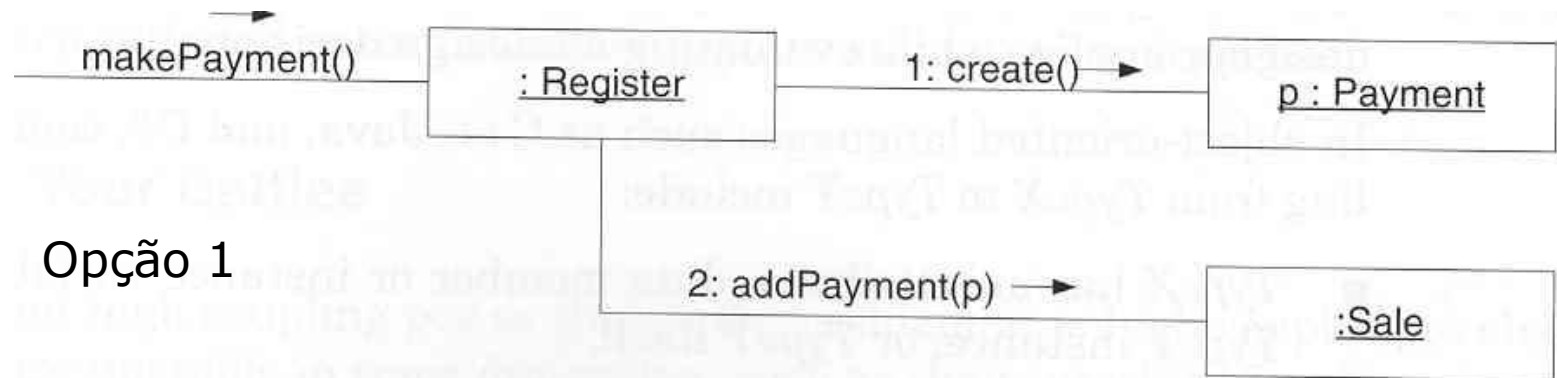
Payment

Register

Sale

Low Coupling

- Qual das opções abaixo suporta o menor acoplamento?



Design Patterns: o papel do Arquiteto

1. "Tecton" (τέκτων):

1. Na Grécia antiga, "tecton" era a palavra usada para se referir a um construtor, artesão ou trabalhador habilidoso em construir estruturas, principalmente de madeira ou pedra. Um "tecton" poderia ser um carpinteiro, um pedreiro ou qualquer outro tipo de construtor.

2. "Archi-" (ἀρχι-):

1. "Archi-" é um prefixo grego que significa "principal", "chefe" ou "líder". É usado para denotar alguém que ocupa uma posição de liderança ou superioridade em um campo específico. Por exemplo, "archon" (ἄρχων) era um título para um magistrado ou governante na Grécia antiga.

Design Patterns: o papel do Arquiteto

"Arkhitekton" (ἀρχιτέκτων):

1. O arquiteto literalmente significa "mestre construtor" ou "chefe dos construtores". Este termo era usado para descrever alguém que não apenas construía, mas que também tinha o papel de projetar, planejar e supervisionar o trabalho de construção, o que corresponde ao papel moderno do arquiteto.
2. Com o tempo, o termo arquiteto passou a ser usado para descrever pessoas que possuíam um conhecimento mais profundo e uma visão geral do processo de construção, indo além da simples execução manual do trabalho. Eles eram responsáveis por todo o planejamento e projeto das construções, o que incluía tanto a estética quanto a funcionalidade das estruturas.

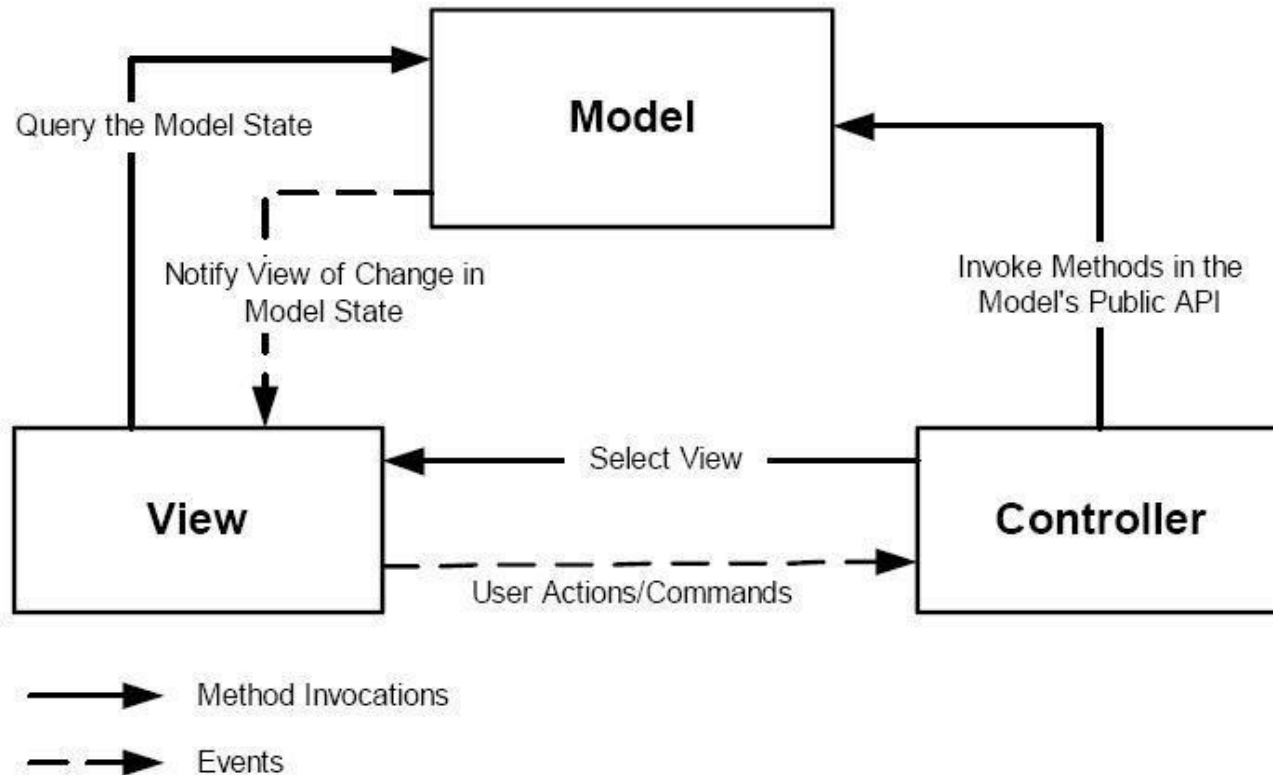
Design Patterns: a origem

- A idéia de ‘padrões de projeto’ como forma de reusar soluções recorrentes surgiu de um abordagem semelhante na área de arquitetura (Christopher Alexander).
- Um dos primeiros padrões identificados na área de software foi o modelo MVC (*model, view, controller*), que foi usado no projeto da interface de usuário da linguagem Smalltalk (Xerox).

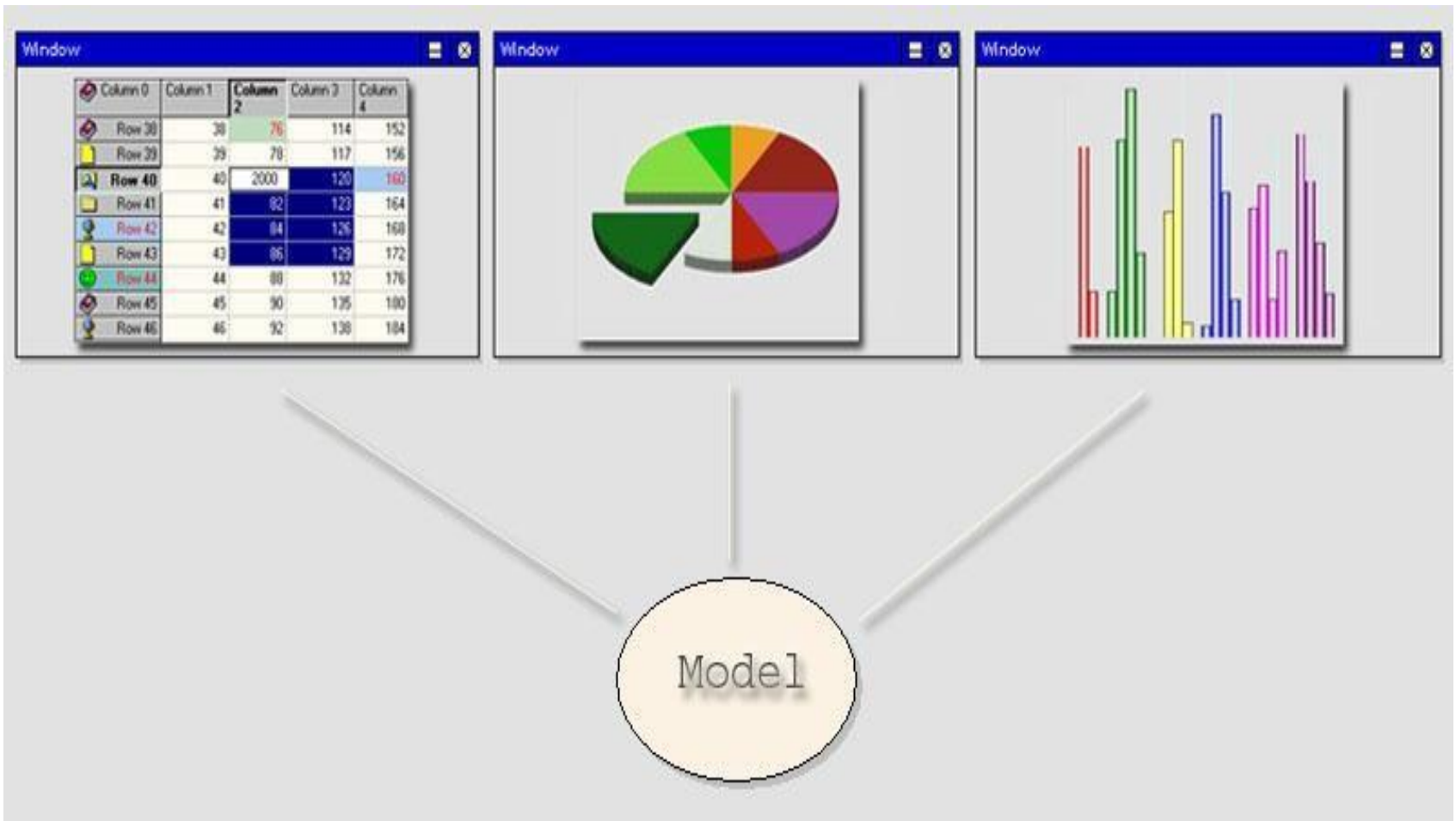
Exemplo: O modelo MVC

- No modelo MVC de arquitetura, o software é organizado em três camadas:
 - *model* – responsável pelo armazenamento e manutenção dos dados utilizados pela aplicação.
 - *view* – é a camada responsável pela interface com o usuário
 - *controller* – é a camada responsável pelo tratamento de eventos e implementação das regras de negócio (que normalmente implicam em mudanças nos dados através dos serviços de *model*)

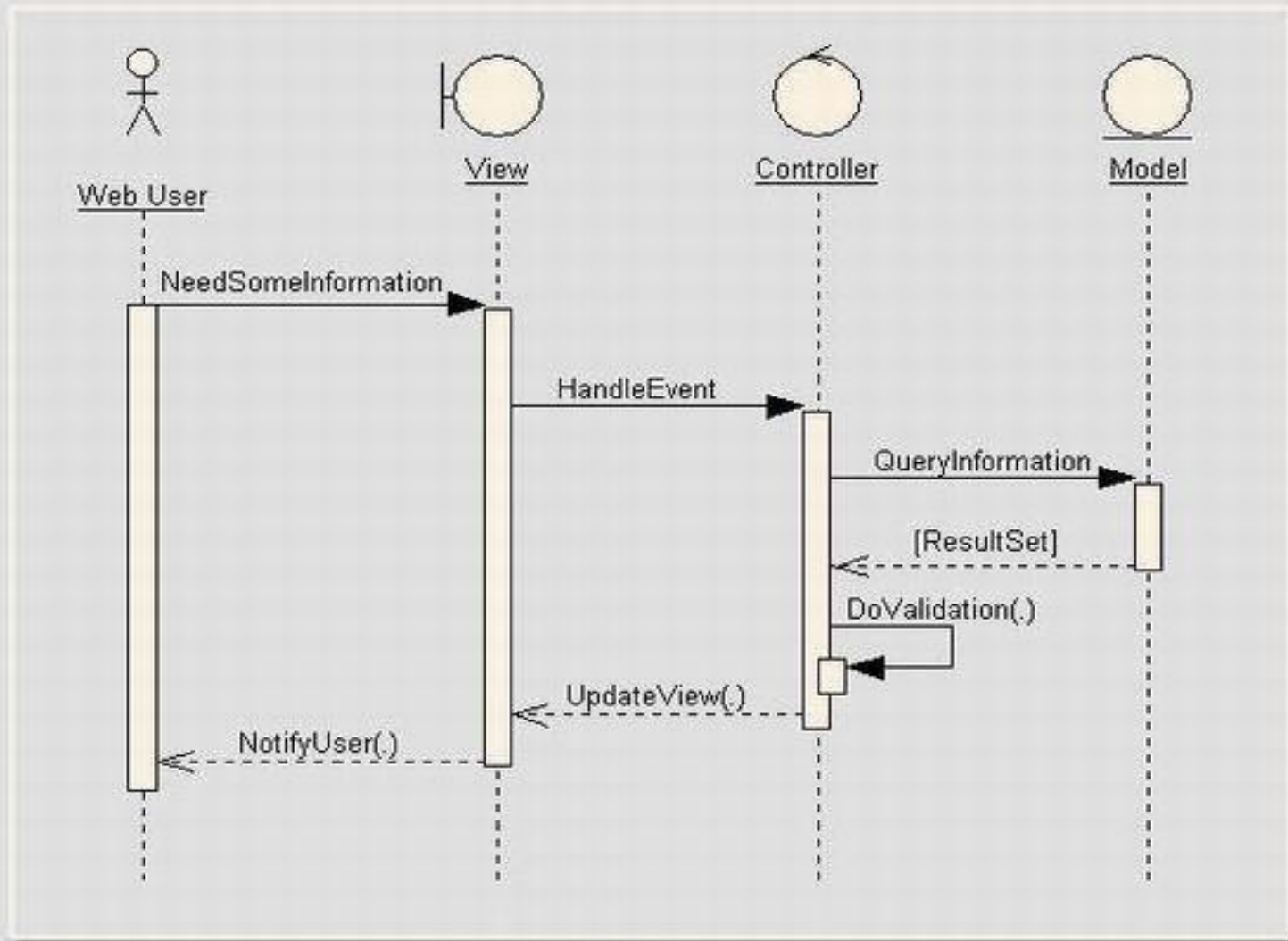
O modelo MVC



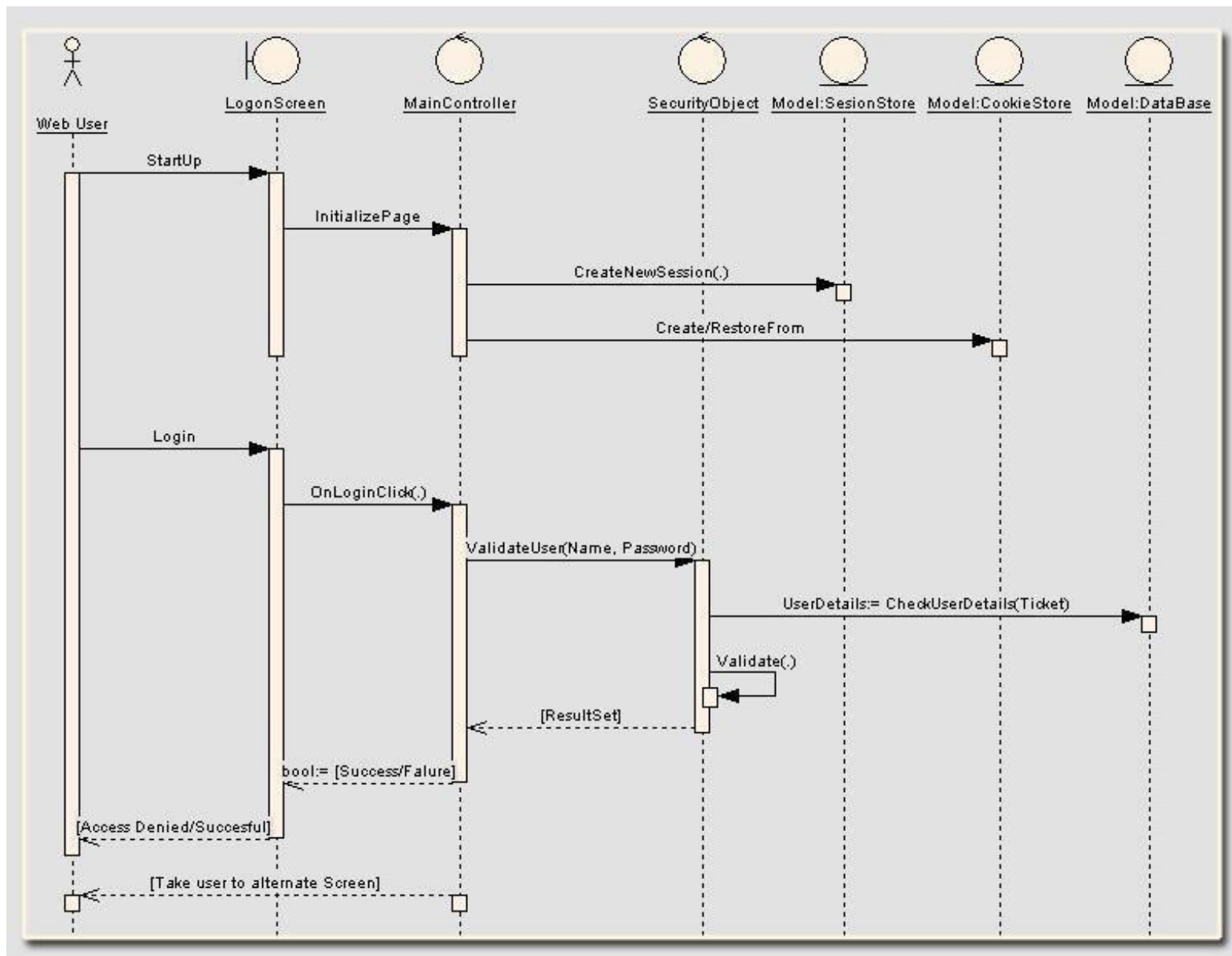
MVC - motivação inicial



MVC numa aplicação web



MVC numa aplicação web



MVC - consequências

- Vantagens
 - O mesmo modelo pode ser usado com diferentes visões (ou aplicações diferentes).
 - Novos tipos de clientes podem ser agregados à aplicação, sem nenhum impacto para o modelo.
 - Clareza e modularidade de projeto.
- Desvantagens
 - Complexidade adicional, só justificável em aplicações de médio e grande porte.

Design Patterns: classificação

- para facilitar o estudo e uso dos *design patterns*, os autores os classificaram segundo dois critérios: *finalidade* e *escopo*
- A *finalidade* diz respeito ao que a solução faz ou se propõe a fazer.
- O *escopo* de um padrão especifica se o padrão se aplica primariamente a classes ou a objetos.

O que é um padrão?

- *Maneira testada ou documentada de alcançar um objetivo qualquer*
 - *Padrões são comuns em várias áreas da engenharia*
- *Design Patterns, ou Padrões de Design**
 - *Padrões para alcançar objetivos na engenharia de software usando classes e métodos em linguagens orientadas a objeto*
 - *Inspirado em "**A Pattern Language**" de Christopher Alexander, sobre padrões de arquitetura de cidades, casas e prédios*

Responsabilidades

- Booch e Rumbaugh “**Responsabilidade** é um contrato ou obrigação de um tipo ou classe.”
- Dois tipos de responsabilidades dos objetos:
 - De conhecimento (**knowing**): sobre dados privativos e encapsulados; sobre objetos relacionados; sobre coisas que pode calcular ou derivar.
 - De realização (**doing**): fazer alguma coisa em si mesmo; iniciar uma ação em outro objeto; controlar e coordenar atividades em outros objetos.
- Responsabilidades são atribuídas aos objetos durante o design

Responsabilidades e Métodos

- *A tradução de responsabilidades em classes e métodos depende da granularidade da responsabilidade*
- *Métodos são implementados para cumprir responsabilidades*
 - *Uma responsabilidade pode ser cumprida por um único método ou uma coleção de métodos trabalhando em conjunto*
- *Responsabilidades do tipo **knowing** geralmente são inferidas a partir do modelo conceitual (são os atributos e relacionamentos)*

Responsabilidades e Diagramas de Interação

- Diagramas de interação mostram escolhas ao atribuir responsabilidades a objetos

- No diagrama de colaboração ao lado objetos **Order** têm a responsabilidade de se prepararem: método **prepare()**
- O cumprimento dessa responsabilidade requer colaboração com objetos **Order Line** e **Stock Item**

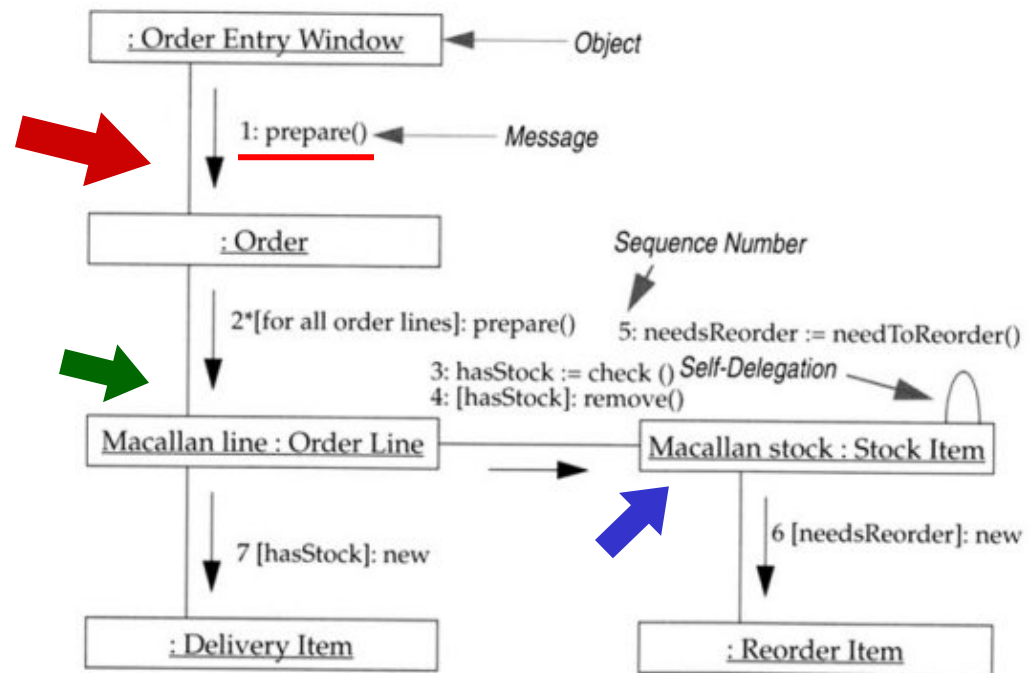


Figure 5-4: Collaboration Diagram with Simple Numbering

Padrões GRASP

- *Introduzidos por Craig Larman em seu livro “Applying UML and Patterns” [4]*
- *GRASP: General Responsibility and Assignment Software Patterns*
 - *Os padrões GRASP descrevem os princípios fundamentais da atribuição de responsabilidades a objetos, expressas na forma de padrões*
- *Esses padrões exploram os princípios fundamentais de sistemas OO*
 - *5 padrões fundamentais*
 - *4 padrões avançados*
- *Se você conhece os padrões GRASP, pode dizer que compreende o paradigma orientado a objetos*

Padrões clássicos ou padrões GoF

- O livro "*Design Patterns*" (1994) de Erich Gamma, John Vlissides, Ralph Jonhson e Richard Helm, descreve 23 padrões de design [2]
 - São soluções genéricas para os problemas mais comuns do desenvolvimeto de software orientado a objetos
 - O livro tornou-se um clássico na literatura orientada a objeto e continua atual
 - Não são invenções. São documentação de soluções obtidas através da experiência. Foram coletados de experiências de sucesso na indústria de software, principalmente de projetos em C + + e SmallTalk
 - Os quatro autores, são conhecidos como "The Gang of Four", ou GoF

Mais padrões?

- *Há vários catálogos de padrões em software*
 - *Muitos são específicos a uma determinada área (padrões J2EE, padrões de implementação em Java, em C#, padrões para concorrência, sistemas distribuídos, etc.)*
 - *Os padrões apresentados aqui são aplicáveis em Java e outras linguagens*
- *Dois outros padrões serão apresentados*
 - *Dependency Injection: um caso particular de um dos padrões GRASP (Indirection) bastante popular no momento (também conhecido como Inversão de Controle)*
 - *Aspectos: uma extensão ao paradigma orientado a objetos que ajuda a lidar com limitações dos sistemas OO*

Por que aprender padrões?

- Aprender com a *experiência* dos outros
 - *Identificar* problemas comuns em engenharia de software e utilizar *soluções testadas* e bem documentadas
 - Utilizar soluções que têm um *nome*: facilita a comunicação, compreensão e documentação
- Aprender a programar bem com *orientação a objetos*
 - Os 23 padrões de projeto "clássicos" utilizam as melhores práticas em OO para atingir os resultados desejados
- Desenvolver software de melhor *qualidade*
 - Os padrões utilizam eficientemente polimorfismo, herança, modularidade, composição, abstração para construir código reutilizável, eficiente, de alta coesão e baixo acoplamento


Por que aprender padrões?

- Vocabulário comum
 - Faz o sistema ficar menos complexo ao permitir que se fale em um *nível mais alto de abstração*
- Ajuda na documentação e na aprendizagem
 - Conhecendo os padrões de projeto torna mais fácil a *compreensão de sistemas existentes*
 - "As pessoas que estão aprendendo POO frequentemente reclamam que os sistemas com os quais trabalham usam herança de forma complexa e que é *difícil de seguir o fluxo de controle*. Geralmente a causa disto é que eles não entendem os padrões do sistema" [GoF]
 - Aprender os padrões ajudam um novato a *agir mais como um especialista*

Elementos de um padrão

- *Nome*
- *Problema*
 - *Quando aplicar o padrão, em que condições?*
- *Solução*
 - *Descrição abstrata de um problema e como usar os elementos disponíveis (classes e objetos) para solucioná-lo*
- *Consequências*
 - *Custos e benefícios de se aplicar o padrão*
 - *Impacto na flexibilidade, extensibilidade, portabilidade e eficiência do sistema*

Padrões GoF: Formas de classificação

- Há várias formas de classificar os padrões. Gamma et al [2] os classifica de duas formas
 - Por propósito: (1) **criação** de classes e objetos, (2) alteração da **estrutura** de um programa, (3) controle do seu **comportamento**
 - Por escopo: **classe** ou **objeto**
 - Metsker [1] os classifica em 5 grupos, por intenção (problema a ser solucionado):
 - (1) oferecer uma **interface**,
 - (2) atribuir uma **responsabilidade**,
 - (3) realizar a **construção** de classes ou objetos
 - (4) controlar formas de **operação**
 - (5) implementar uma **extensão** para a aplicação
- Padrões GRASP focam neste objetivo
- 

Classificação dos 23 padrões segundo GoF*

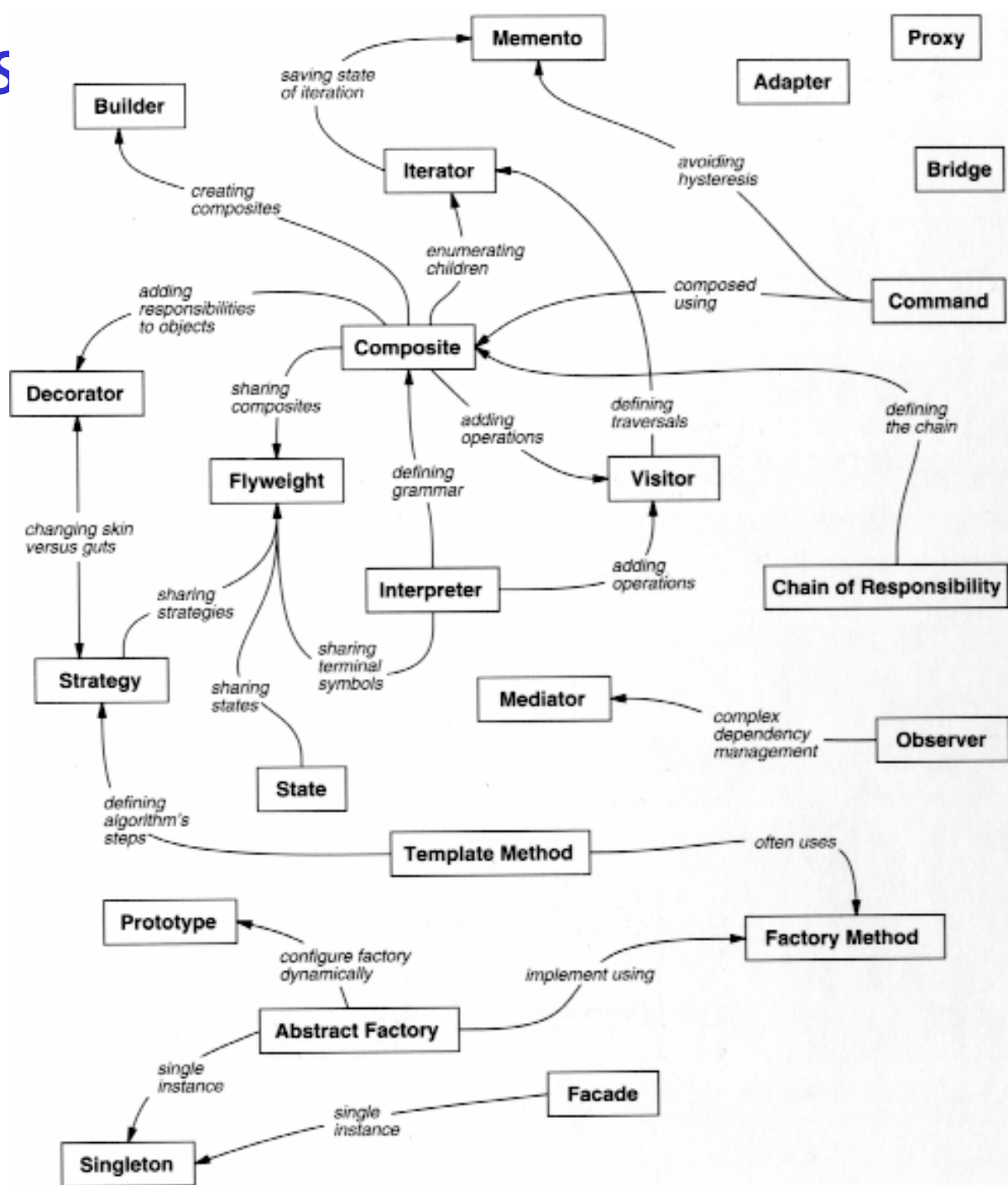
		Propósito		
Escopo	Classe	1. Criação	2. Estrutura	3. Comportamento
	Objeto	Factory Method Abstract Factory Builder Prototype Singleton	Class Adapter Object Adapter Bridge Composite Decorator Facade Flyweight Proxy	Interpreter Template Method Chain of Responsibility Command Iterator Mediator Memento Observer State Strategy Visitor

* Padrões "clássicos" selecionados e organizados por Gamma et al. "Design Patterns" [2]

Classificação dos padrões GoF segundo Metsker [1]

<i>Intenção</i>	<i>Padrões</i>
1. Interfaces	<i>Adapter, Facade, Composite, Bridge</i>
2. Responsabilidade	<i>Singleton, Observer, Mediator, Proxy, Chain of Responsibility, Flyweight</i>
3. Construção	<i>Builder, Factory Method, Abstract Factory, Prototype, Memento</i>
4. Operações	<i>Template Method, State, Strategy, Command, Interpreter</i>
5. Extensões	<i>Decorator, Iterator, Visitor</i>

Relacionamentos entre os 23 padrões "clássicos"



Padrões de Criação

- **Factory Method:** Cria objetos sem expor a lógica de criação ao cliente e delega essa tarefa para subclasses.
- *Exemplo:* Uma fábrica que faz diferentes brinquedos dependendo do pedido, sem que você precise saber os detalhes da fabricação.
- **Abstract Factory:** Fornece uma interface para criar famílias de objetos relacionados sem especificar suas classes concretas.
- *Exemplo:* Um restaurante temático onde você pode escolher um menu inteiro de uma cozinha específica (italiana, japonesa), e o chef prepara todos os pratos do menu.
- **Builder:** Constrói objetos complexos passo a passo, permitindo diferentes representações do mesmo processo.
- *Exemplo:* Montar um carro personalizado, onde você escolhe cada detalhe (cor, motor, acessórios) antes que o carro esteja completo.

Padrões de Criação

- **Prototype:** Cria novos objetos ao clonar uma instância existente.
- *Exemplo:* Tirar uma fotocópia de um documento. Você tem um documento original (protótipo) e cria cópias idênticas dele.
- **Singleton:** Garante que uma classe tenha apenas uma única instância e fornece um ponto global de acesso a essa instância.
- *Exemplo:* Um presidente que só pode existir um por vez. Toda vez que você "chama" o presidente, é sempre a mesma pessoa.

Padrões Estruturais

- **Adapter:** Permite que objetos com interfaces incompatíveis trabalhem juntos, adaptando uma interface para outra.
- *Exemplo:* Um adaptador de tomada que permite usar um aparelho estrangeiro em uma tomada local.
- **Bridge:** Desacopla uma abstração de sua implementação, permitindo que os dois possam variar independentemente.
- *Exemplo:* Um controle remoto universal que pode controlar diferentes tipos de dispositivos (TV, som), independentemente da marca.
- **Composite:** Composita objetos em estruturas de árvore para representar hierarquias todo-parte, permitindo que clientes tratem objetos individuais e composições de objetos de maneira uniforme.
- *Exemplo:* Um organizador de pastas no seu computador, onde você pode abrir uma pasta e ver outras pastas e arquivos dentro dela.

Padrões Estruturais

- **Decorator:** Anexa responsabilidades adicionais a um objeto dinamicamente, oferecendo uma alternativa flexível ao uso de subclasses.
- *Exemplo:* Adicionar funcionalidades extras a um café (como chantilly, caramelo), criando diferentes variações sem mudar o café base.
- **Facade:** Fornece uma interface simplificada para um subsistema complexo, facilitando seu uso.
- *Exemplo:* O painel de controle do seu carro, onde você pode controlar várias funções do veículo a partir de um único painel.
- **Flyweight:** Usa o compartilhamento para suportar eficientemente grandes quantidades de objetos granulares.
- *Exemplo:* No jogo de xadrez online, as peças do tabuleiro (brancas e pretas) são reaproveitadas visualmente sem criar novos objetos para cada movimento.

Padrões Estruturais

- **Proxy:** Fornece um substituto ou placeholder para outro objeto, controlando o acesso a ele.
- **Exemplo:** Uma pessoa que gerencia seus emails e só repassa os mais importantes, filtrando os menos relevantes.

Padrões Comportamentais

- **Chain of Responsibility:** Passa uma solicitação ao longo de uma cadeia de manipuladores até que um deles a processe.
- *Exemplo:* Um pedido de suporte técnico que passa por diferentes níveis de atendimento até ser resolvido.
- **Command:** Encapsula uma solicitação como um objeto, permitindo que você parametrize clientes com diferentes solicitações.
- *Exemplo:* Um garçom que anota os pedidos dos clientes e os passa para a cozinha, onde são processados na ordem correta.
- **Interpreter:** Define uma representação para a gramática de uma linguagem e um interpretador que usa a representação para interpretar sentenças na linguagem.
- *Exemplo:* Um dicionário que interpreta e traduz palavras de uma língua para outra.

Padrões Comportamentais

- **Iterator:** Fornece uma maneira de acessar sequencialmente os elementos de um objeto agregado sem expor sua representação subjacente.
- *Exemplo:* Um controle remoto que permite navegar pelos canais de TV um por um, sem precisar saber como a TV guarda essa lista de canais.
- **Mediator:** Define um objeto que encapsula como um conjunto de objetos interage, promovendo um baixo acoplamento entre eles.
- *Exemplo:* Um coordenador de projetos que centraliza a comunicação entre diferentes equipes, evitando que elas se comuniquem diretamente e se atrapalhem.
- **Memento:** Captura e externaliza o estado interno de um objeto sem violar o encapsulamento, permitindo que o objeto seja restaurado a esse estado mais tarde.
- *Exemplo:* O botão "desfazer" em um editor de texto que permite reverter o documento a um estado anterior.

Padrões Comportamentais

- **Observer:** Define uma dependência um-para-muitos entre objetos, de modo que quando um objeto muda de estado, todos os seus dependentes são notificados e atualizados automaticamente.
 - *Exemplo:* Quando você se inscreve em um canal do YouTube e recebe notificações sempre que um novo vídeo é postado.
- **State:** Permite que um objeto altere seu comportamento quando seu estado interno muda.
 - *Exemplo:* Um semáforo que muda de comportamento (de vermelho para verde) dependendo do estado em que se encontra.
- **Strategy:** Define uma família de algoritmos, encapsula cada um deles e os torna intercambiáveis.
 - *Exemplo:* Um app de navegação que pode usar diferentes rotas (estratégias) para chegar ao destino, dependendo do trânsito ou das preferências do usuário.

Padrões Comportamentais

- **Template Method:** Define o esqueleto de um algoritmo em uma operação, deixando alguns passos para subclasses implementarem.
- *Exemplo:* Uma receita de bolo onde a estrutura básica (misturar, assar) é a mesma, mas os ingredientes específicos podem variar.
- **Visitor:** Representa uma operação a ser realizada sobre os elementos de uma estrutura de objetos, permitindo que novas operações sejam adicionadas sem alterar as classes dos elementos.
- *Exemplo:* Um inspetor de qualidade que visita diferentes seções de uma fábrica para verificar se estão seguindo os padrões, sem alterar a operação normal da fábrica.

- *Padrões são um **repertório** de soluções e princípios que ajudam os desenvolvedores a criar software e que são codificados em um formato estruturado consistindo de*
 - *Nome*
 - *Problema que soluciona*
 - *Solução do problema*
- *O objetivo dos padrões é codificar conhecimento (knowing) existente de uma forma que possa ser reaplicado em contextos diferentes*

Introdução: interfaces

- **Interface**: coleção de métodos e dados que uma classe permite que objetos de outras classes acessem
- **Implementação**: código dentro dos métodos
- **Interface Java**: componente da linguagem que representa apenas a interface de um objeto
 - Exigem que classe que implementa a interface ofereça implementação para seus métodos
 - Não garante que métodos terão implementação que faça efetivamente alguma coisa (chaves vazias): stubs.

Além das interfaces

- *Padrões de design que concentram-se principalmente na adaptação de interfaces*
 - *Adapter*: para adaptar a interface de uma classe para outra que o cliente espera
 - *Facade*: oferecer uma interface simples para uma coleção de classes
 - *Composite*: definir uma interface comum para objetos individuais e composições de objetos
 - *Bridge*: desacoplar uma abstração de sua implementação para que ambos possam variar independentemente

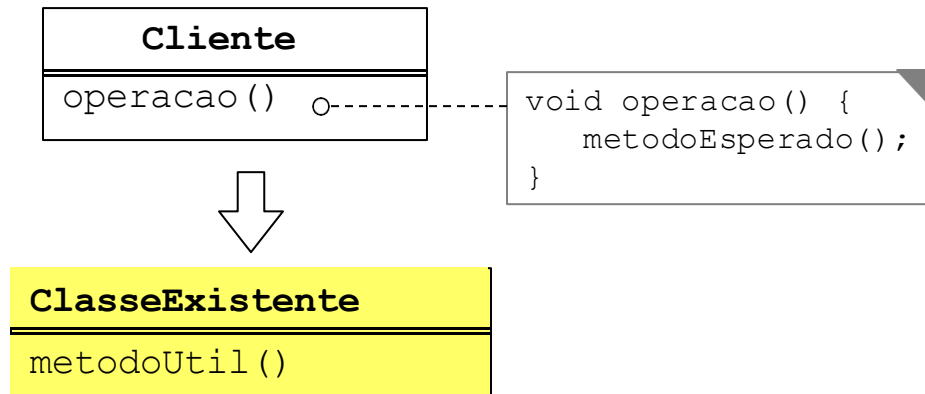
1

Adapter

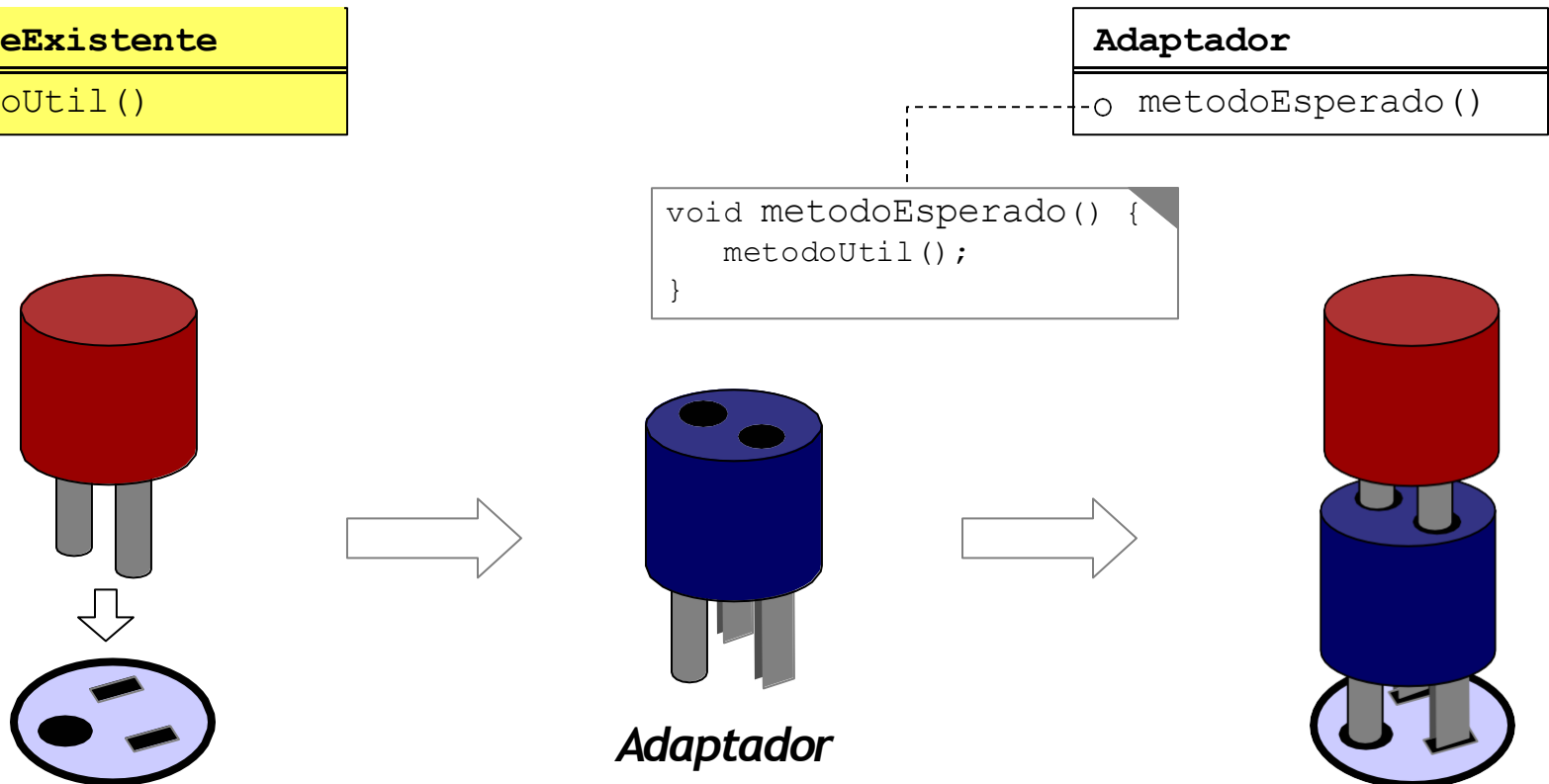
"Objetivo: converter a interface de uma classe em outra interface esperada pelos clientes. Adapter permite a comunicação entre classes que não poderiam trabalhar juntas devido à incompatibilidade de suas interfaces." [GoF]

Problema e Solução

Problema

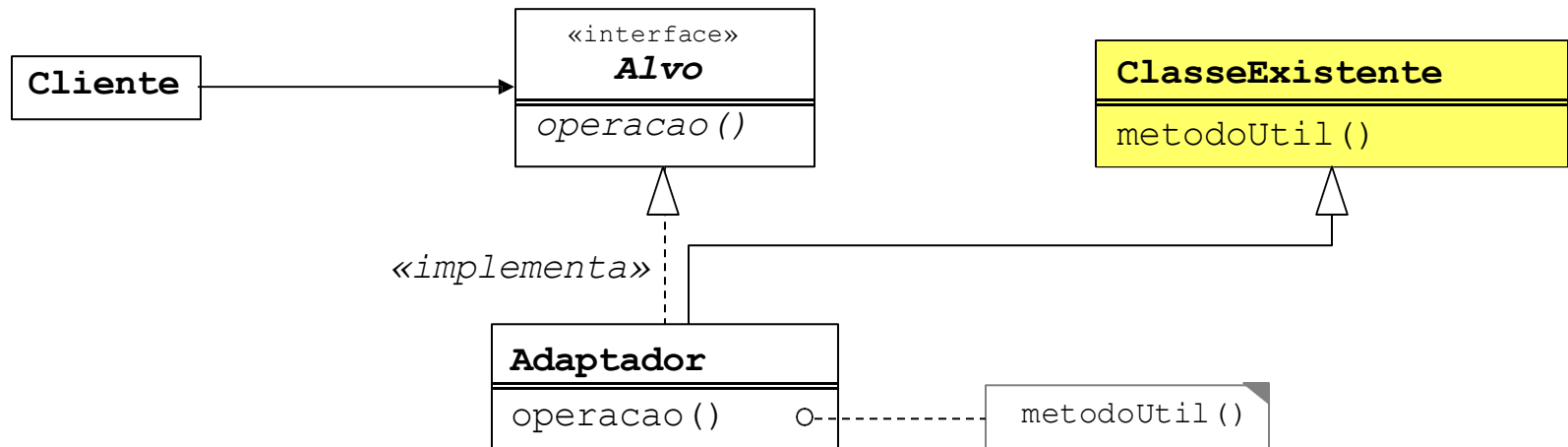


Solução



Duas formas de Adapter

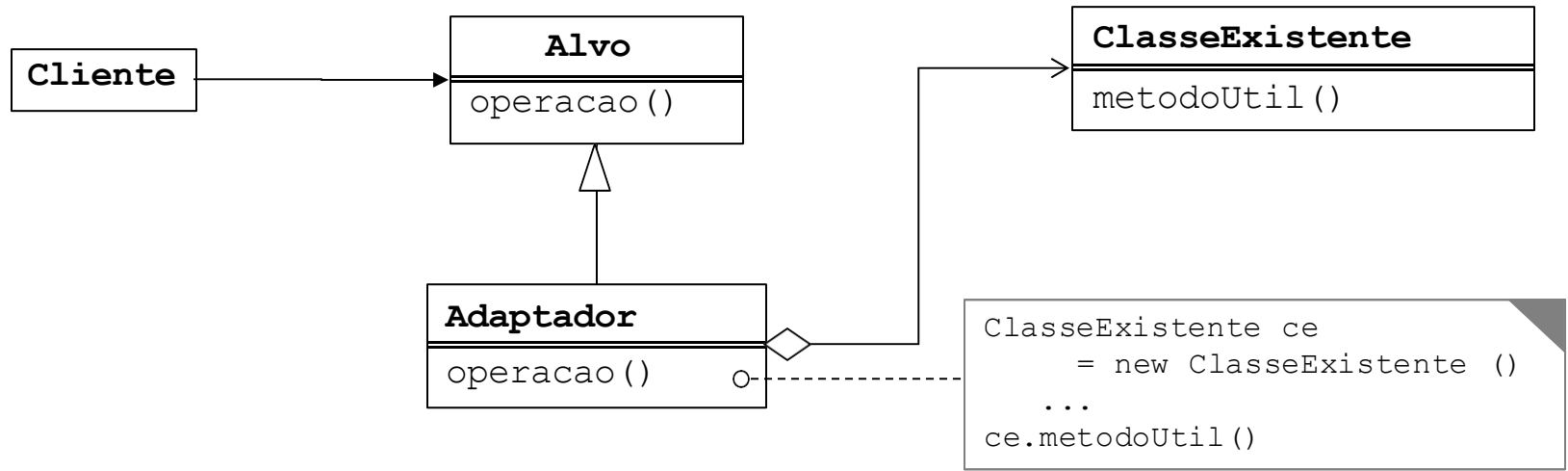
- *Class Adapter: usa herança múltipla*



- *Cliente*: aplicação que colabora com objetos aderentes à interface *Alvo*
- *Alvo*: define a interface requerida pelo Cliente
- *ClasseExistente*: interface que requer adaptação
- *Adaptador* (Adapter): adapta a interface do Recurso à interface *Alvo*

Duas formas de Adapter

- *Object Adapter: usa composição*



- *Única solução se Alvo não for uma interface Java*
- *Adaptador possui referência para objeto que terá sua interface adaptada (instância de ClasseExistente).*
- *Cada método de Alvo chama o(s) método(s) correspondente(s) na interface adaptada.*

Class Adapter em Java

```
public class ClienteExemplo {
    Alvo[] alvos = new Alvo[10];
    public void inicializaAlvos() {
        alvos[0] = new AlvoExistente();
        alvos[1] = new Adaptador();
        // ...
    }
    public void executaAlvos() {
        for (int i = 0; i < alvos.length; i++) {
            alvo.operacao();
        }
    }
}
```

```
public interface Alvo {
    void operacao();
}
```

```
public class Adaptador extends ClasseExistente implements Alvo {
    public void operacao() {
        String texto = metodoUtilDois("Operação Realizada.");
        metodoUtilUm(texto);
    }
}
```

```
public class ClasseExistente {
    public void metodoUtilUm(String texto) {
        System.out.println(texto);
    }
    public String metodoUtilDois(String texto) {
        return texto.toUpperCase();
    }
}
```

Object Adapter em Java

```
public class ClienteExemplo {
    Alvo[] alvos = new Alvo[10];
    public void inicializaAlvos() {
        alvos[0] = new AlvoExistente();
        alvos[1] = new Adaptador();
        // ...
    }
    public void executaAlvos() {
        for (int i = 0; i < alvos.length; i++) {
            alvos[i].operacao();
        }
    }
}
```

```
public abstract class Alvo {
    public abstract void operacao();
    // ... resto da classe
}
```

```
public class Adaptador extends Alvo {
    ClasseExistente existente = new ClasseExistente();
    public void operacao() {
        String texto = existente.metodoUtilDois("Operação Realizada.");
        existente.metodoUtilUm(texto);
    }
}
```

```
public class ClasseExistente {
    public void metodoUtilUm(String texto) {
        System.out.println(texto);
    }
    public String metodoUtilDois(String texto) {
        return texto.toUpperCase();
    }
}
```


Quando usar?

- *Sempre que for necessário adaptar uma interface para um cliente*
- *Class Adapter*
 - *Quando houver uma interface que permita a implementação estática*
- *Object Adapter*
 - *Quando menor acoplamento for desejado*
 - *Quando o cliente não usa uma interface Java ou classe abstrata que possa ser estendida*

Onde estão os adapters?

- *A API do J2SDK tem vários adapters*
- *Você consegue identificá-los?*

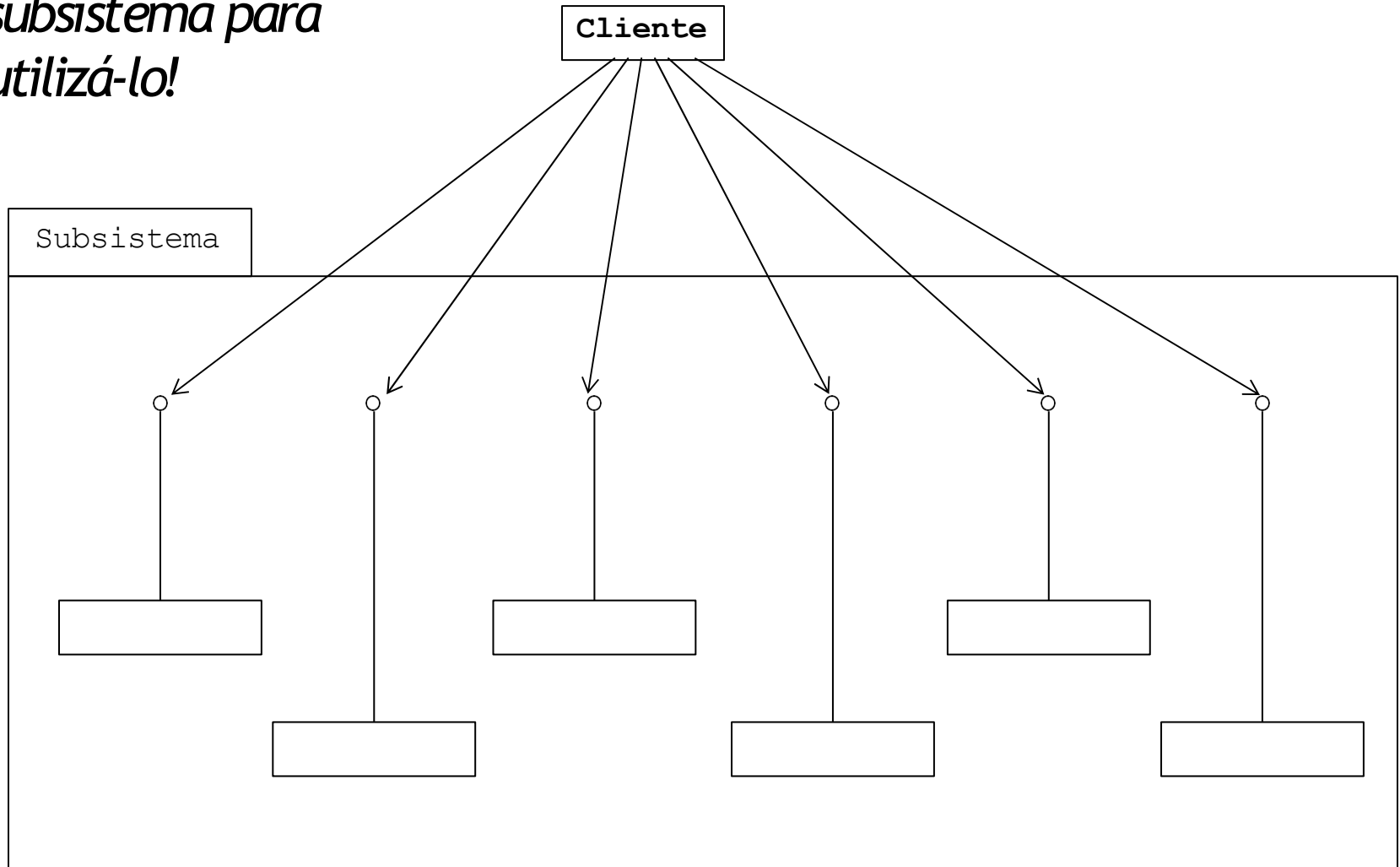
2

Facade

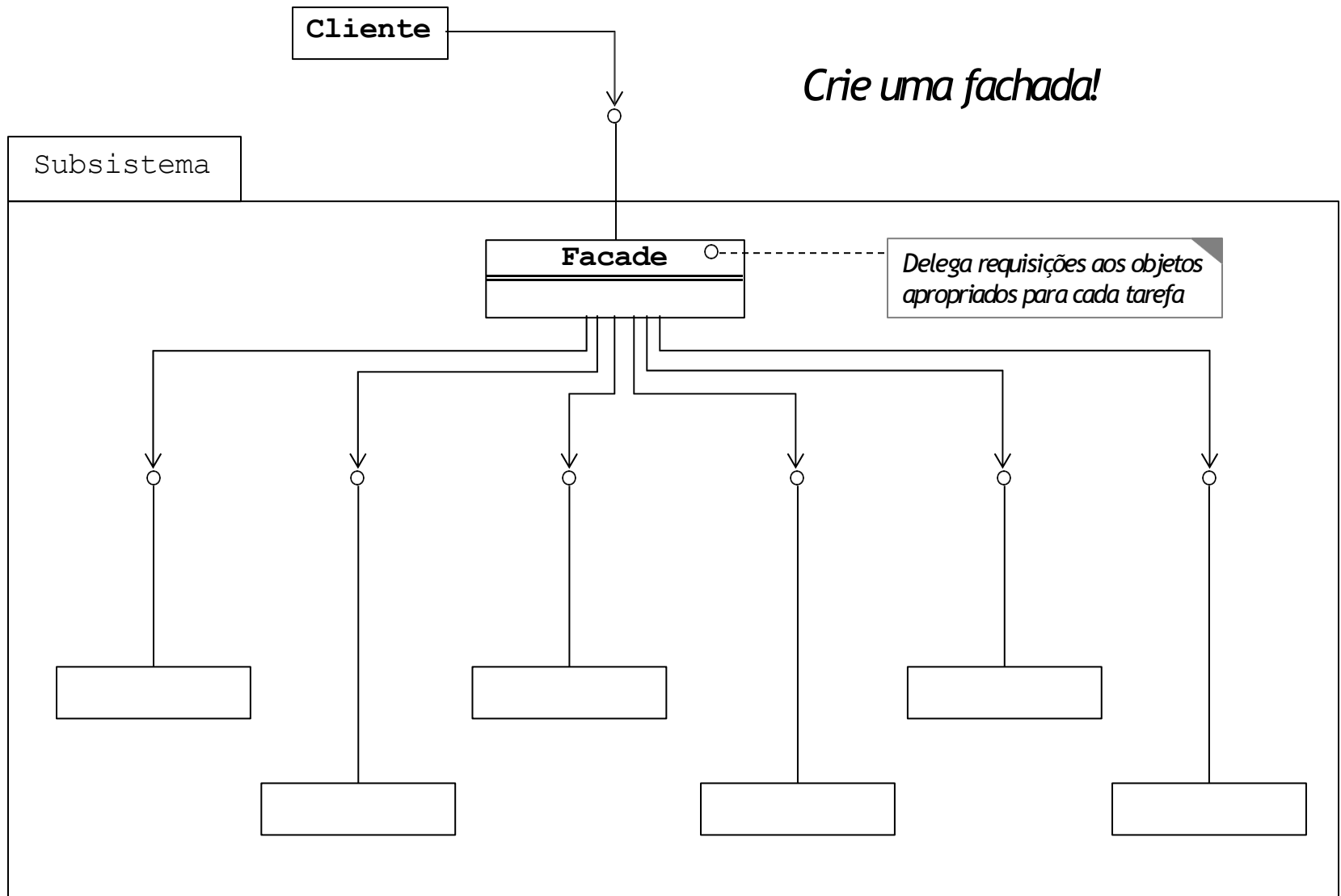
"Oferecer uma interface única para um conjunto de interfaces de um subsistema. Facade define uma interface de nível mais elevado que torna o subsistema mais fácil de usar." [GoF]

*Cliente precisa saber
muitos detalhes do
subsistema para
utilizá-lo!*

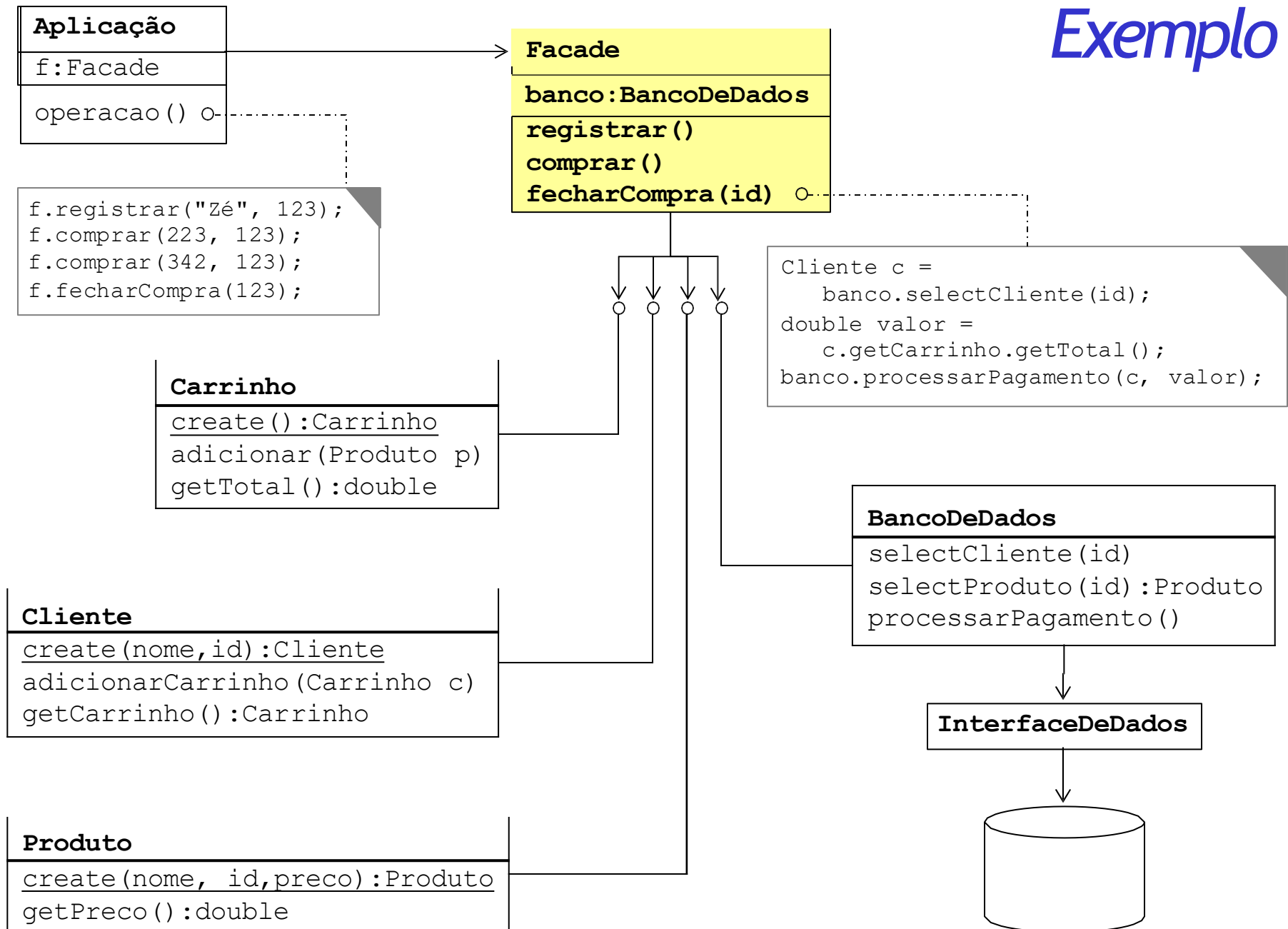
Problema



Estrutura de Facade



Exemplo



Facade em Java

```
class Aplicação {  
    ...  
    Facade f;  
    // Obtem instancia f  
    f.registrar("Zé", 123);  
  
    f.comprar(223, 123);  
    f.comprar(342, 123);  
  
    f.fecharCompra(123);  
    ...  
}
```

```
public class Facade {  
    BancoDeDados banco = Sistema.obterBanco();  
    public void registrar(String nome, int id) {  
        Cliente c = Cliente.create(nome, id);  
        Carrinho c = Carrinho.create();  
        c.adicionarCarrinho();  
    }  
    public void comprar(int prodID, int clienteID) {  
        Cliente c = banco.selectCliente(cliente ID);  
        Produto p = banco.selectProduto(prodID) {  
            c.getCarrinho().adicionar(p);  
        }  
    }  
    public void fecharCompra(int clienteID) {  
        Cliente c = banco.selectCliente(clienteID);  
        double valor = c.getCarrinho.getTotal();  
        banco.processarPagamento(c, valor);  
    }  
}
```

```
public class Carrinho {  
    static Carrinho create() {...}  
    void adicionar(Produto p) {...}  
    double getTotal() {...}  
}
```

```
public class Produto {  
    static Produto create(String nome,  
                           int id, double preco) {...}  
    double getPreco() {...}  
}
```

```
public class Cliente {  
    static Cliente create(String nome,  
                           int id) {...}  
    void adicionarCarrinho(Carrinho c) {...}  
    Carrinho getCarrinho() {...}  
}
```

```
public class BancoDeDados {  
    Cliente selectCliente(int id) {...}  
    Produto selectProduto(int id) {...}  
    void processarPagamento() {...}  
}
```

Quando usar?

- *Sempre que for desejável criar uma interface para um conjunto de objetos com o objetivo de **facilitar o uso da aplicação***
 - *Permite que objetos individuais cuidem de uma única tarefa, deixando que a fachada se encarregue de divulgar as suas operações*
- *Fachadas viabilizam a separação em camadas com alto grau de desacoplamento*
- *Existem em várias partes da aplicação*
 - *Fachada da aplicação para interface do usuário*
 - *Fachada para sistema de persistência: Data Access Object*

Nível de acoplamento

- *Fachadas podem oferecer maior ou menor isolamento entre aplicação cliente e objetos*
 - *Nível ideal deve ser determinado pelo nível de acoplamento desejado entre os sistemas*
- *A fachada mostrada como exemplo isola totalmente o cliente dos objetos*

```
Facade f; // Obtem instancia f  
f.registrar("Zé", 123);
```

- *Outra versão com menor isolamento (requer que aplicação-cliente conheça objeto Cliente)*

```
Cliente joao = Cliente.create("João", 15);  
f.registrar(joao); // método registrar(Cliente c)
```

Questões

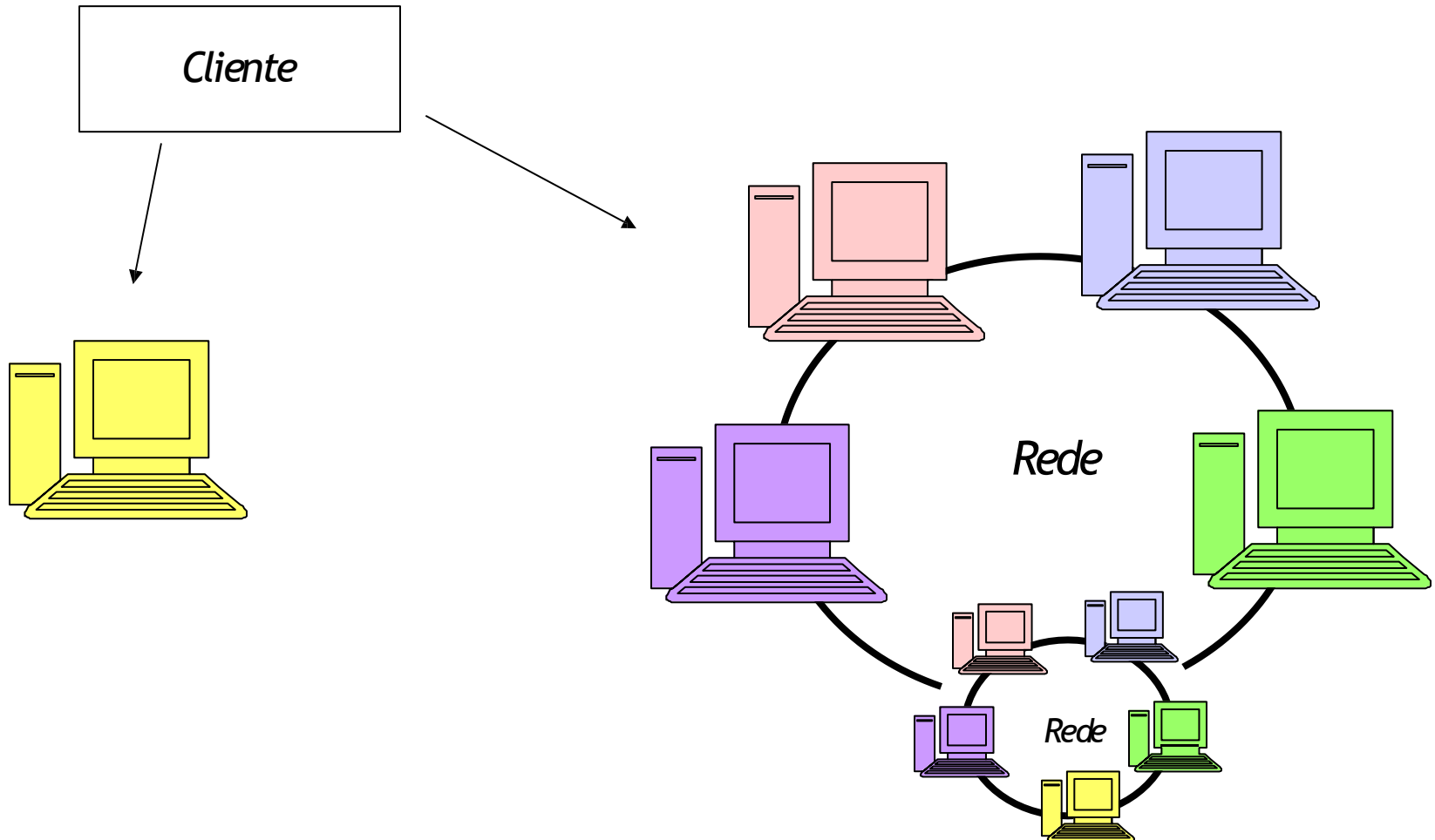
- *Você conhece algum exemplo de na API do J2SDK*
- *Onde você criaria fachadas em uma aplicação Web J2EE?*
- *Você saberia dizer qual a diferença entre Facade e Adapter*

Composite

"Compor objetos em estruturas de árvore para representar hierarquias todo-parte. Composite permite que clientes tratem objetos individuais e composições de objetos de maneira uniforme." [GoF]

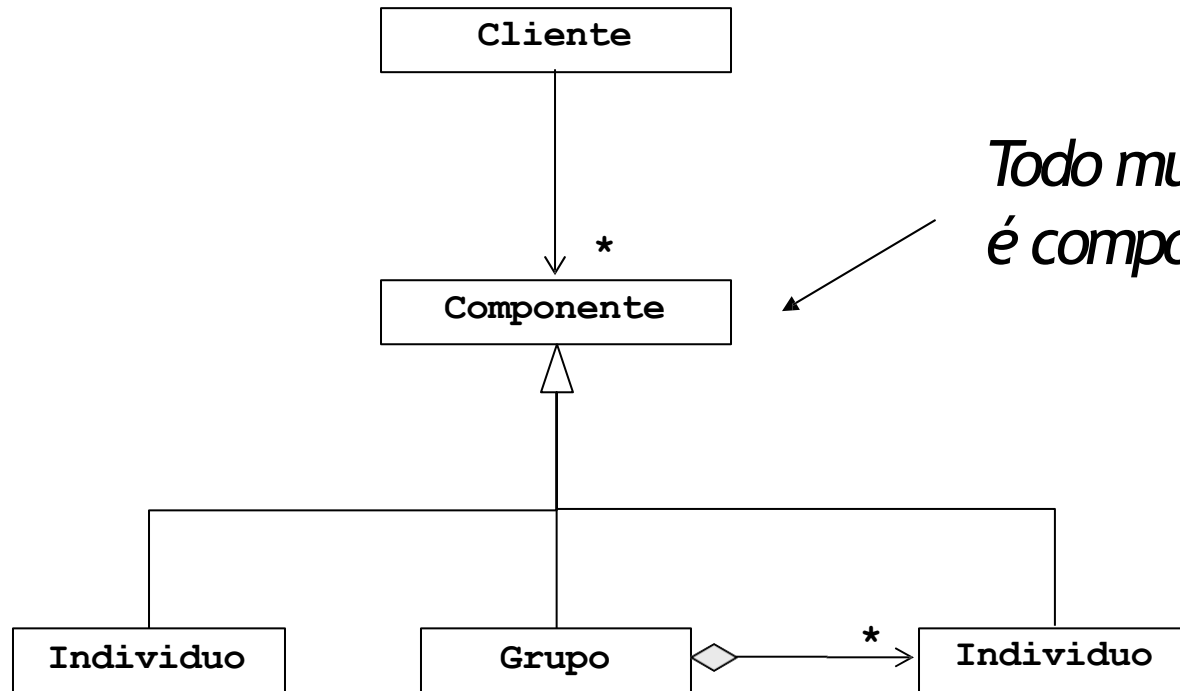
Problema

*Cliente precisa tratar de maneira uniforme
objetos individuais e composições desses objetos*

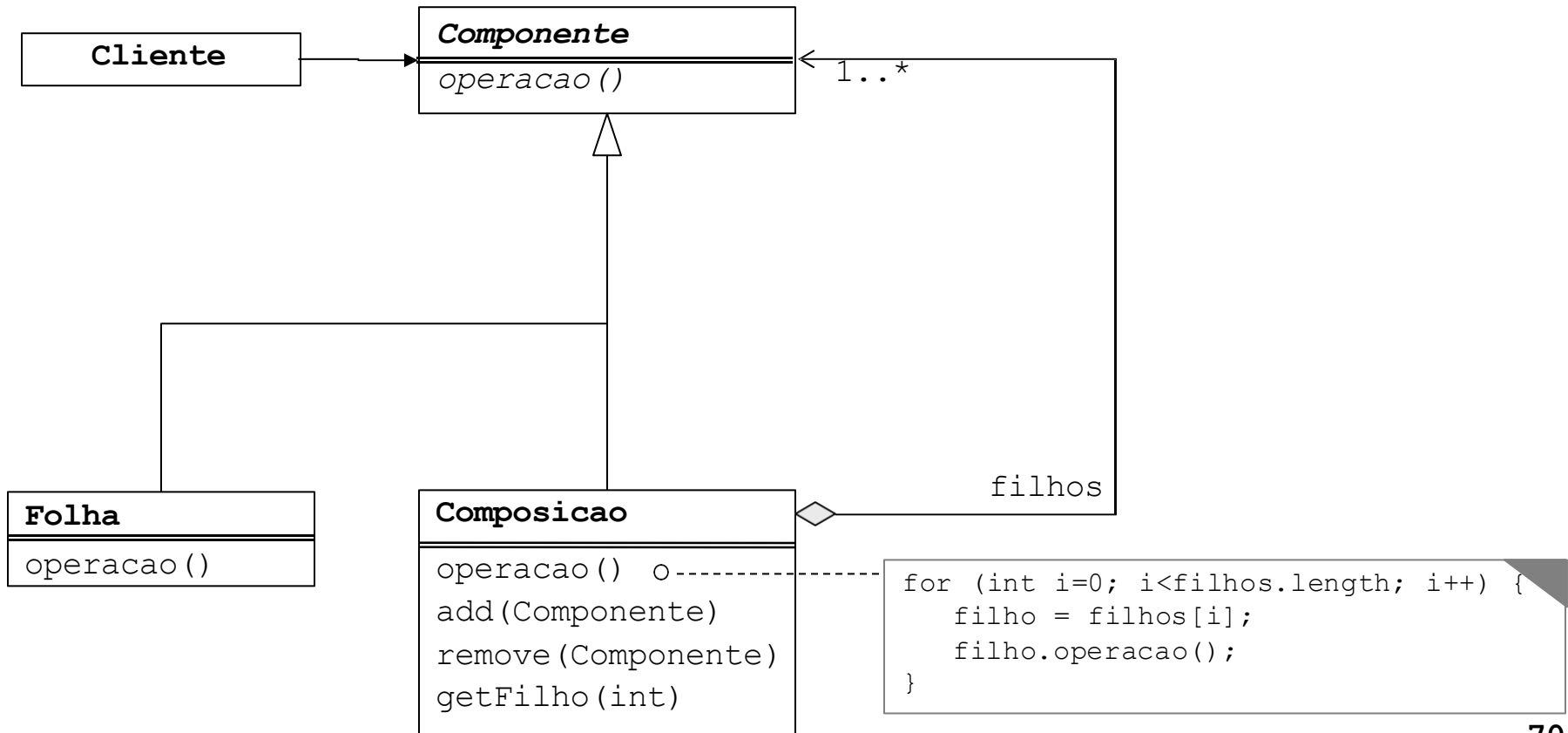
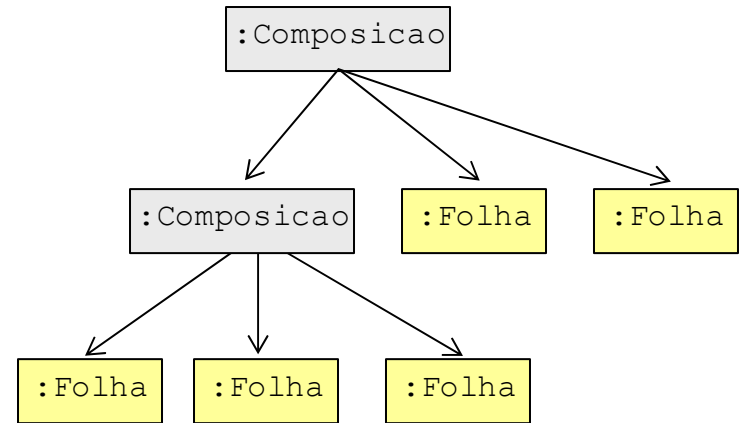


*Tratar grupos e indivíduos
diferentes através de
uma única interface*

Solução



Estrutura de Composite



Composite em Java

```
import java.util.*;
public class MachineComposite extends MachineComponent {
    protected List components = new ArrayList();
    public void add(MachineComponent component) {
        components.add(component);
    }
    public int getMachineCount() {
        // Exercício
    }
}
```

```
public abstract class MachineComponent {
    public abstract int getMachineCount();
    public String getName() {
        return name;
    }
    public void setName(String name) {
        this.name = name;
    }
}
```

*O que colocar no lugar
indicado para implementar
corretamente esta classe?*

```
public abstract class Machine extends MachineComponent {
    public int getMachineCount() {
        // Exercício
    }
}
```

Fonte: [2]

Quando usar?

- *Sempre que houver necessidade de tratar um conjunto como um indivíduo*
- *Funciona melhor se relacionamentos entre os objetos for uma árvore*
 - *Caso o relacionamento contenha **ciclos**, é preciso tomar precauções adicionais para evitar loops infinitos, já que Composite depende de implementações recursivas*
- *Há várias estratégias de implementação*

Questões

- *Cite exemplos de Composite*
 - *Na API do J2SDK*
 - *Em frameworks que você conhece*
 - *Em aplicações que você conhece*
- *Como poderia ser resolvido o problema abaixo?*
 - *É preciso saber quantas pessoas irão participar do congresso*
 - *Participantes podem ser pessoas ou instituição*

Congresso
<code>totalParticipantes()</code>
<code>totalAssentos()</code>

Indivíduo
<code>getAssento()</code>

Instituição
<code>getMembros()</code>

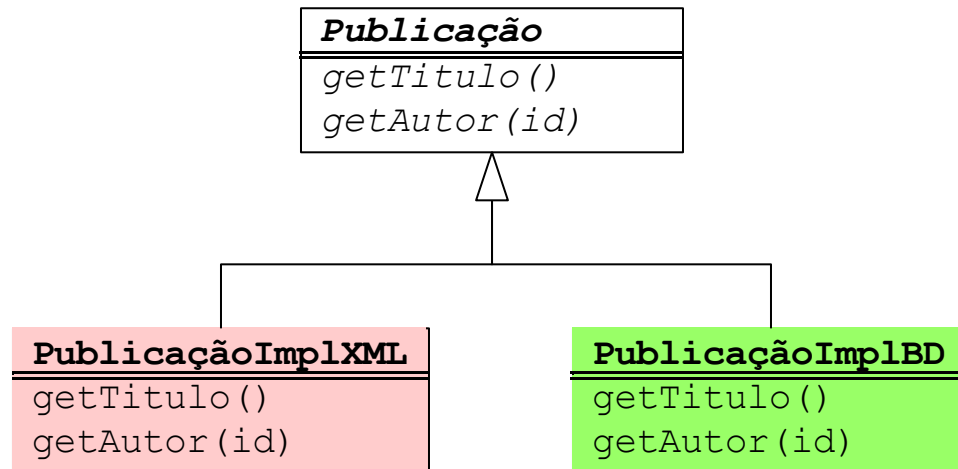
4

Bridge

"Desacoplar uma abstração de sua implementação para que os dois possam variar independentemente." [GoF]

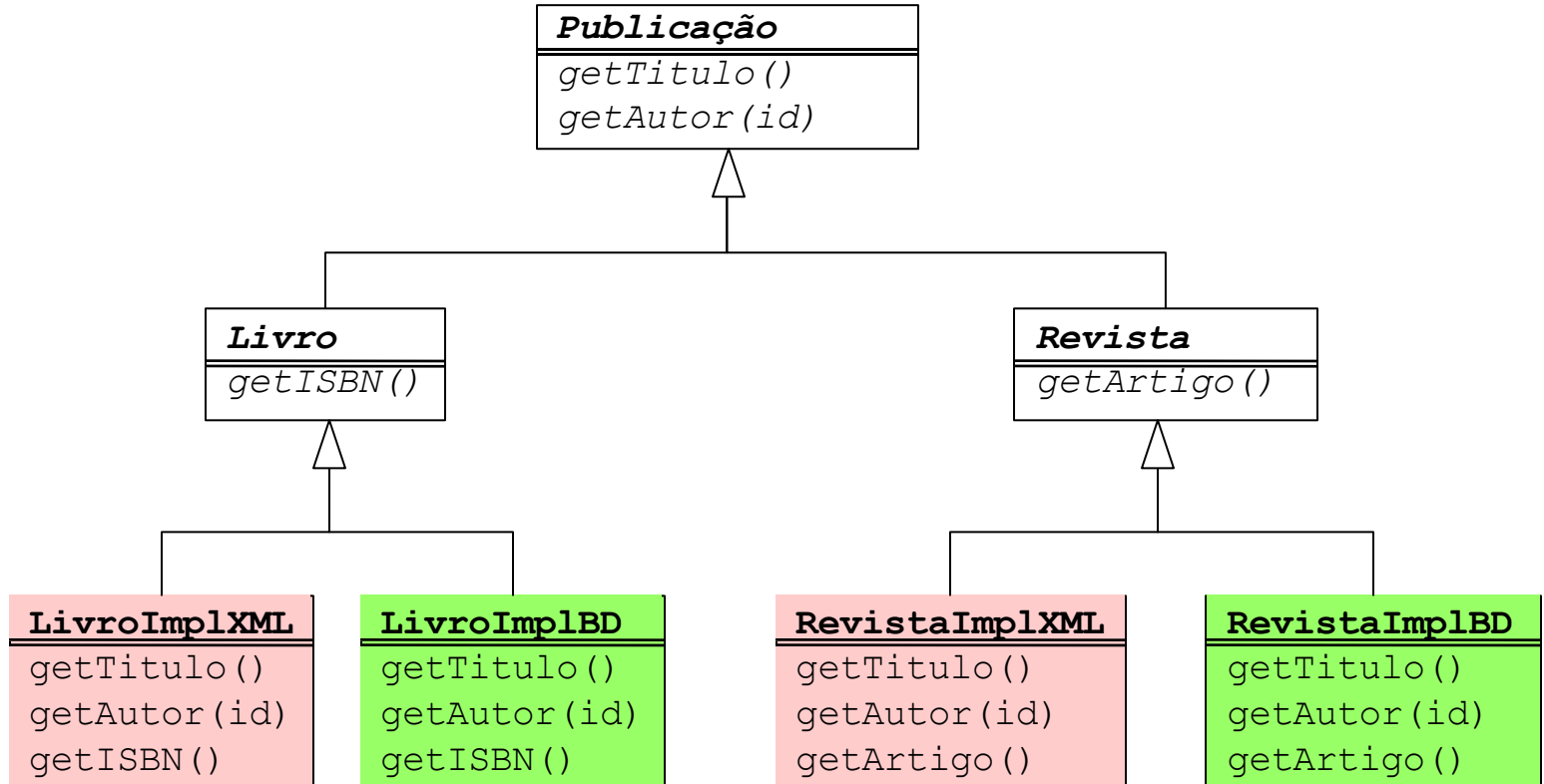
Problema (1)

- *Necessidade de um driver*
- *Exemplo: implementações específicas para tratar objeto em diferentes meios persistentes*

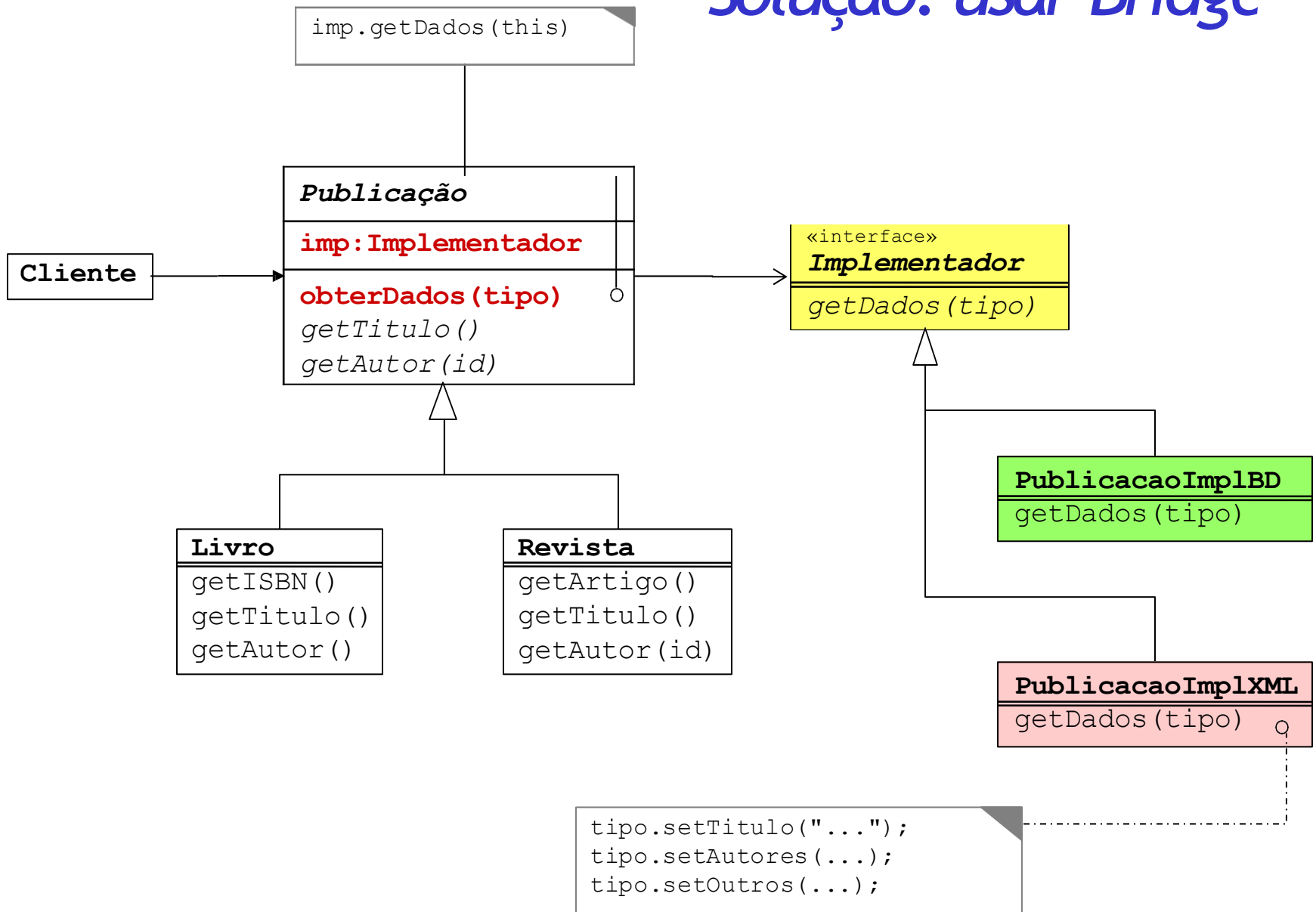


Problema (II)

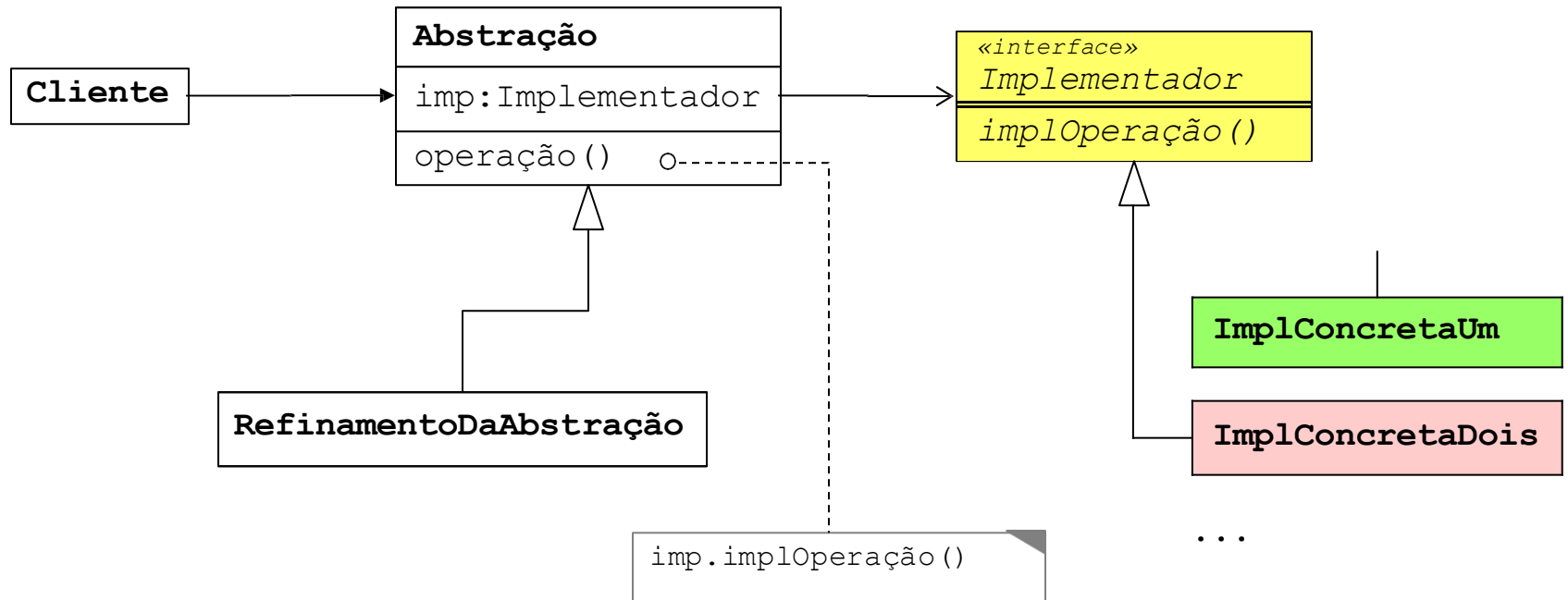
- *Mas herança complica a implementação*



Solução: usar Bridge



Estrutura de Bridge



A Abstração define operações de nível mais elevado baseadas nas operações primitivas do Implementador

A interface Implementador define operações primitivas

Quando usar?

- Quando for necessário *evitar uma ligação permanente* entre a interface e implementação
- Quando *alterações na implementação* não puderem afetar clientes
- Quando tanto abstrações como implementações precisarem ser capazes de *suportar extensão através de herança*
- Quando *implementações são compartilhadas* entre objetos desconhecidos do cliente

- *Você conhece alguma implementação de Bridge na API do J2SDK?*

Resumo: quando usar?

- *Adapter*
 - *Adaptar uma interface existente para um cliente*
- *Bridge*
 - *Implementar um design que permita total desacoplamento entre interface e implementação*
- *Facade*
 - *Simplificar o uso de uma coleção de objetos*
- *Composite*
 - *Tratar composições e unidades uniformemente*

Distribuição de responsabilidades

- Os padrões a seguir estão principalmente associados a atribuições especiais de responsabilidade
 - **Singleton**: centraliza a responsabilidade em uma única instância de uma classe
 - **Observer**: desacopla um objeto do conhecimento de que outros objetos dependem dele
 - **Mediator**: centraliza a responsabilidade em uma classe que determina como outros objetos interagem
 - **Proxy**: assume a responsabilidade de outro objeto (intercepta)
 - **Chain of Responsibility**: permite que uma requisição passe por uma corrente de objetos até encontrar um que a processe
 - **Flyweight**: centraliza a responsabilidade em objetos compartilhados de alta granularidade (blocos de montagem)

5

Singleton

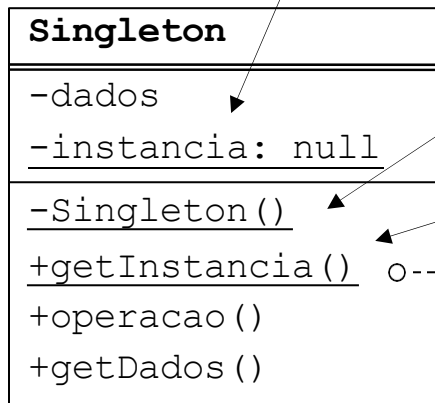
"Garantir que uma classe só tenha uma única instância, e prover um ponto de acesso global a ela." [GoF]

Problema

- *Garantir que apenas um objeto exista, independente do número de requisições que receber para criá-lo*
- *Aplicações*
 - *Um único banco de dados*
 - *Um único acesso ao arquivo de log*
 - *Um único objeto que representa um vídeo*
 - *Uma única fachada (Facade pattern)*
- *Objetivo: garantir que uma classe só tenha uma instância*

Estrutura de Singleton

Objeto com acesso privativo



Construtor privativo (nem subclasses têm acesso)

Ponto de acesso simples, estático e global

```
public static Singleton getInstancia()
{
    if (instancia == null) {
        instancia = new Singleton();
    }
    return instancia;
}
```

Lazy initialization idiom

*Bloco deve ser **synchronized*** para evitar que dois objetos tentem criar o objeto ao mesmo tempo*

Singleton em Java

```
public class Highlander {  
    private Highlander() {}  
    private static Highlander instancia = new Highlander();  
    public static synchronized Highlander obterInstancia() {  
        return instancia;  
    }  
}
```

*Esta classe
implementa o
design pattern
Singleton*

```
public class Fabrica {  
    public static void main(String[] args) {  
        Highlander h1, h2, h3;  
        //h1 = new Highlander(); // nao compila!  
        h2 = Highlander.obterInstancia();  
        h3 = Highlander.obterInstancia();  
        if (h2 == h3) {  
            System.out.println("h2 e h3 são mesmo objeto!");  
        }  
    }  
}
```

*Esta classe
cria apenas
um objeto
Highlander*

Prós e contras

- *Vantagens*

- *Acesso central e extensível a recursos e objetos*

- *Desvantagens*

- *Qualidade da implementação depende da linguagem*
 - *Difícil de testar (simulações dependem de instância extra)*
 - *Uso (abuso) como substituto para variáveis globais*
 - *Inicialização lazy "preguiçosa" é complicada em ambiente multithreaded (é um anti-pattern - veja a seguir)*
 - *Difícil ou impossível de implementar em ambiente distribuído (é preciso garantir que cópias serializadas refiram-se ao mesmo objeto)*

Double-checked lazy Singleton anti-pattern: Não use!

[5] [6]

- *Esse famoso padrão é um truque para suportar inicialização lazy evitando o overhead da sincronização*
 - *Parece uma solução inteligente (evita sincronização no acesso)*
 - *Mas não funciona! Inicialização de resource (null) e instanciamento podem ser reordenados no cache*

```
class SomeClass {  
    private static Resource resource = null;  
    public static Resource getResource() {  
        if (resource == null) {  
            synchronized (Resource.class) {  
                if (resource == null)  
                    resource = new Resource();  
            }  
        }  
        return resource;  
    }  
}
```



- Não usar lazy instantiation

- Melhor alternativa (deixar otimizações para depois)

```
private static final Resource resource = new Resource();  
public static Resource getResource() {  
    return resource;  
}
```



- Instanciamento lazy corretamente sincronizado

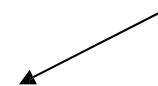
- Há custo de sincronização em cada chamada

```
private static Resource resource = null;  
public static synchronized Resource getResource() {  
    if (resource == null)  
        resource = new Resource();  
    return resource;  
}
```



- Initialize-on-demand holder class idiom

```
private static class ResourceHolder {  
    static final Resource resource = new Resource();  
}  
public static Resource getResource() {  
    return ResourceHolder.resource;  
}
```



Esta técnica explora a garantia de que uma classe não é inicializada antes que seja usada.



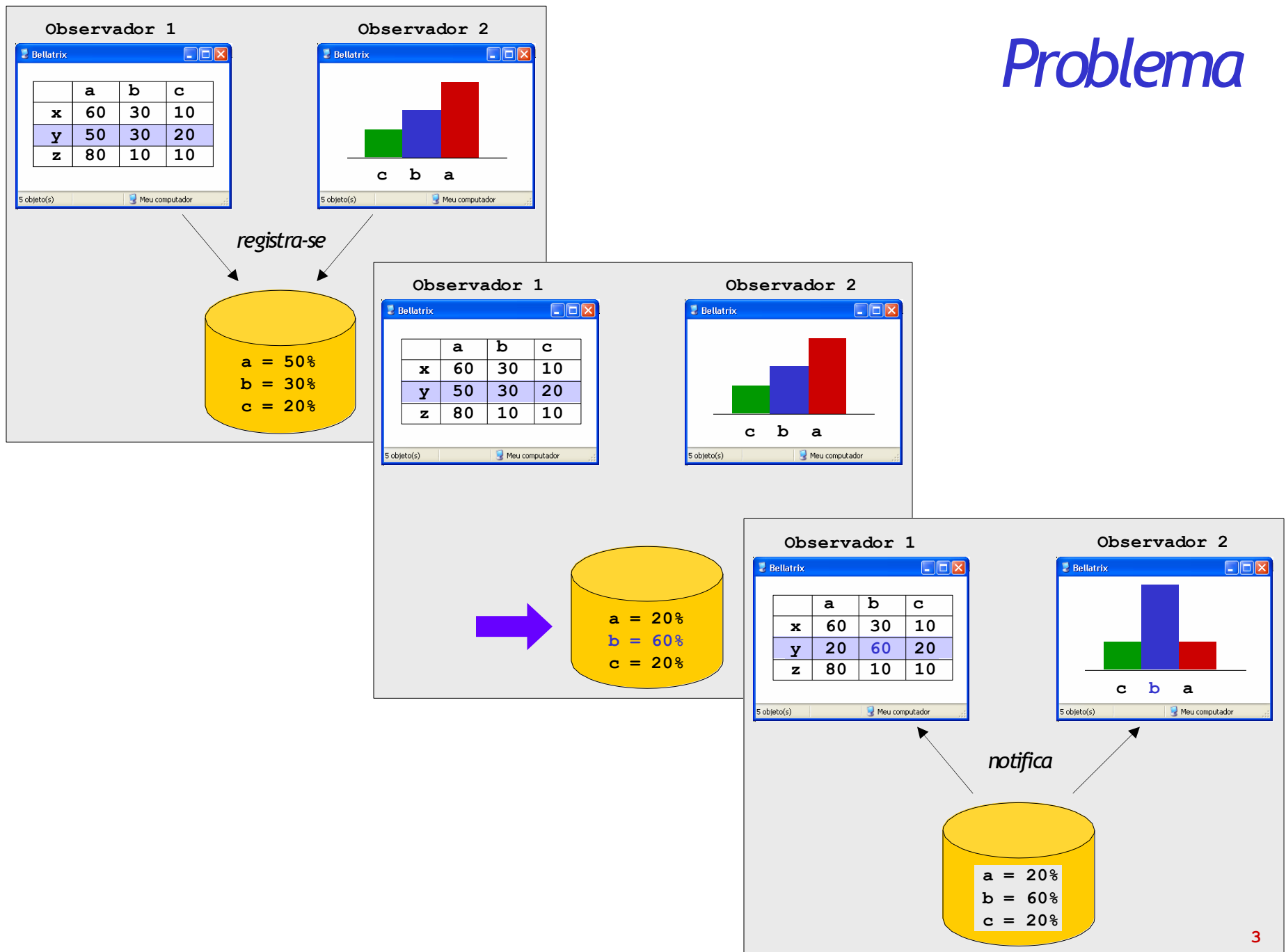
Questões

- *Cite aplicações onde seria interessante usar um singleton?*
- *Questões extremas*
 - *Todos os objetos deveriam ser Singletons?*
 - *Singletons são maus e não deviam ser usados?*

Observer

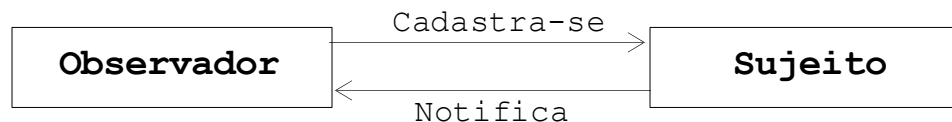
"Definir uma dependência um-para-muitos entre objetos para que quando um objeto mudar de estado, todos os seus dependentes sejam notificados e atualizados automaticamente." [GoF]

Problema

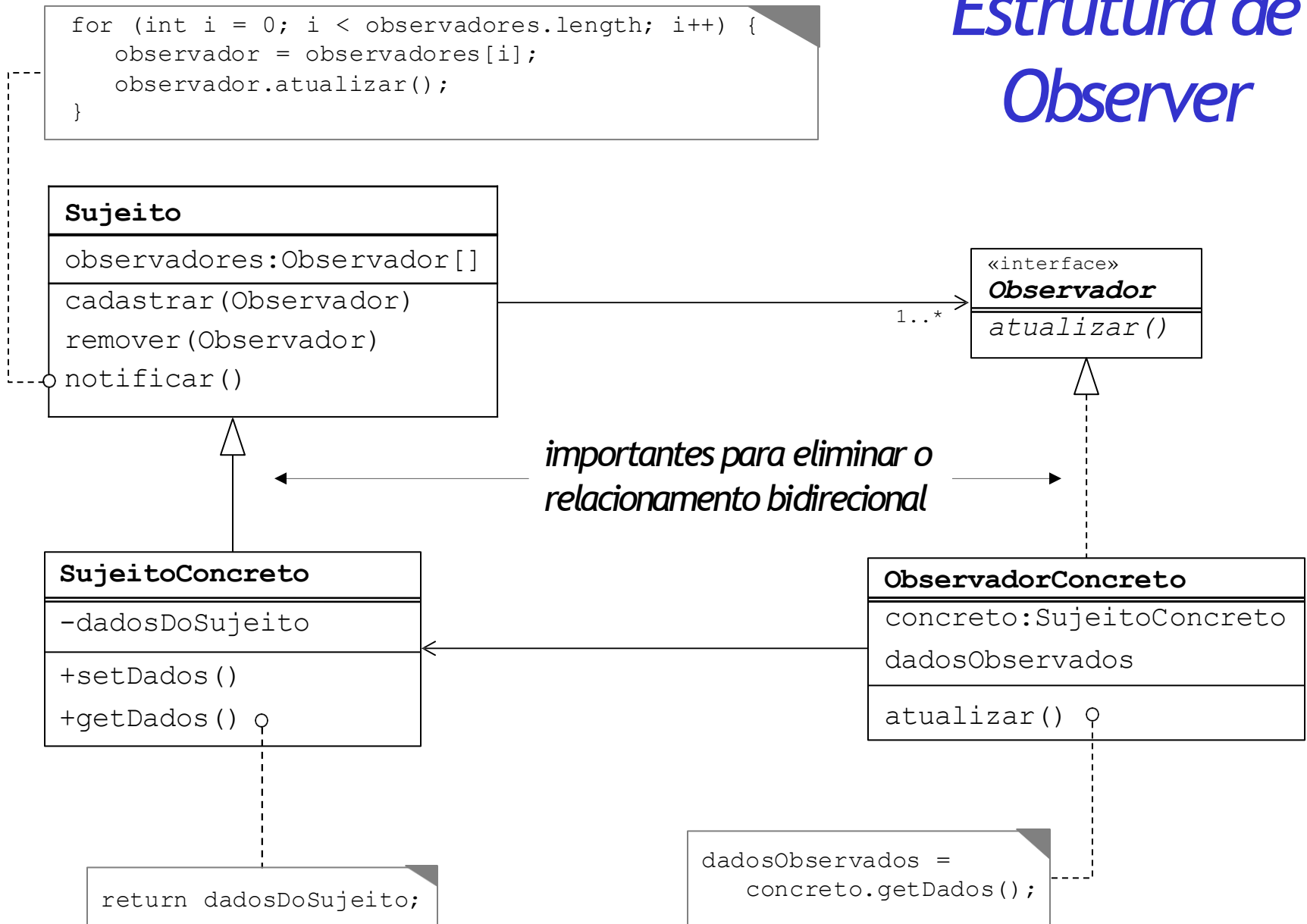


Problema (2)

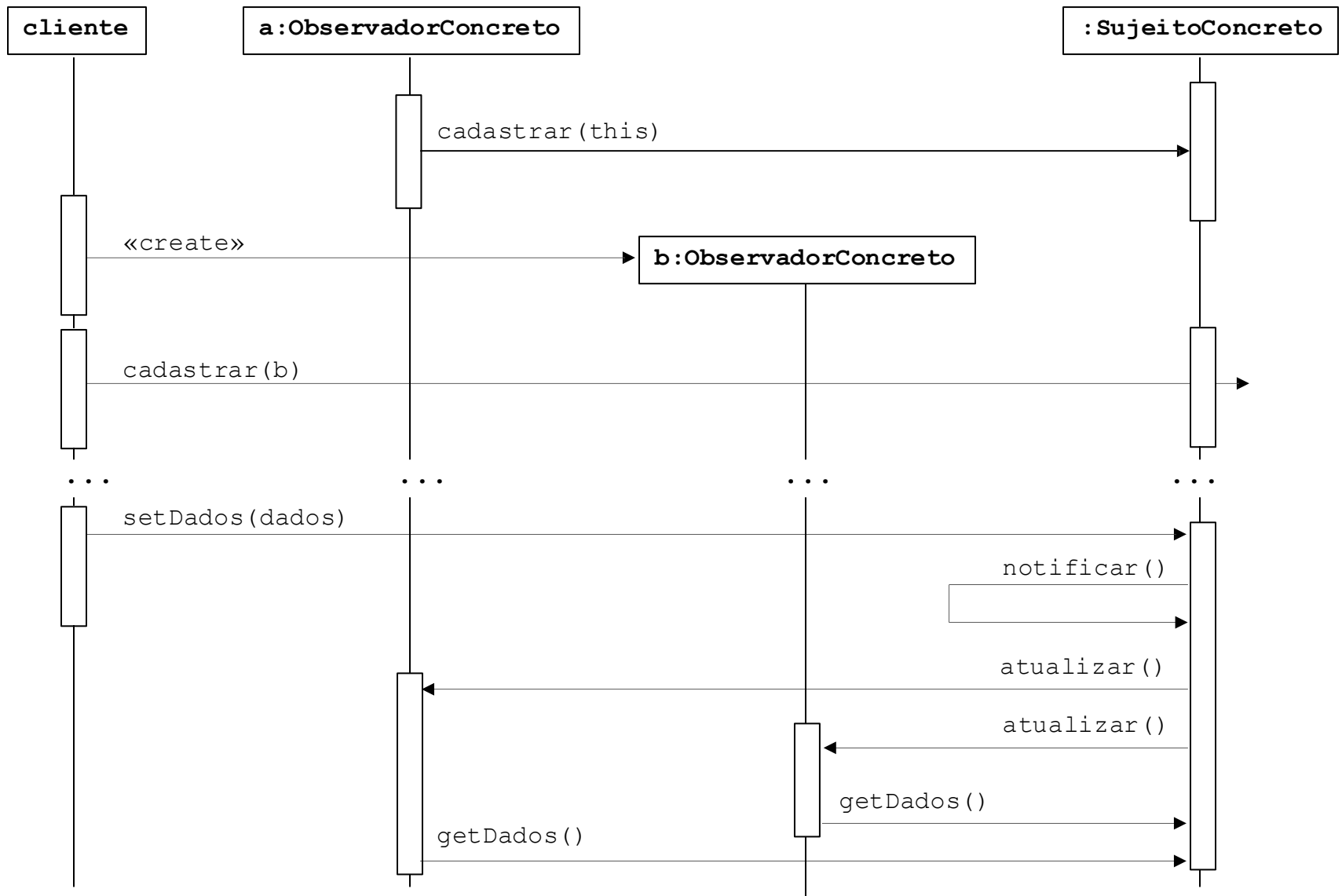
- *Como garantir que objetos que dependem de outro objeto fiquem em dia com mudanças naquele objeto?*
 - *Como fazer com que os observadores tomem conhecimento do objeto de interesse?*
 - *Como fazer com que o objeto de interesse atualize os observadores quando seu estado mudar?*
- *Possíveis riscos*
 - *Relacionamento (bidirecional) implica alto acoplamento. Como podemos eliminar o relacionamento bidirecional?*



Estrutura de Observer



Seqüência de Observer



Observer em Java

```
public class ConcreteObserver
    implements Observer {

    public void update(Observable o) {
        ObservableData data = (ObservableData) o;
        data.getData();
    }
}
```

```
public class Observable {
    List observers = new ArrayList();

    public void add(Observer o) {
        observers.add(o);
    }

    public void remove(Observer o) {
        observers.remove(o);
    }

    public void notify() {
        Iterator it = observers.iterator();
        while(it.hasNext()) {
            Observer o = (Observer)it.next();
            o.update(this);
        }
    }
}
```

```
public class ObservableData
    extends Observable {
    private Object myData;

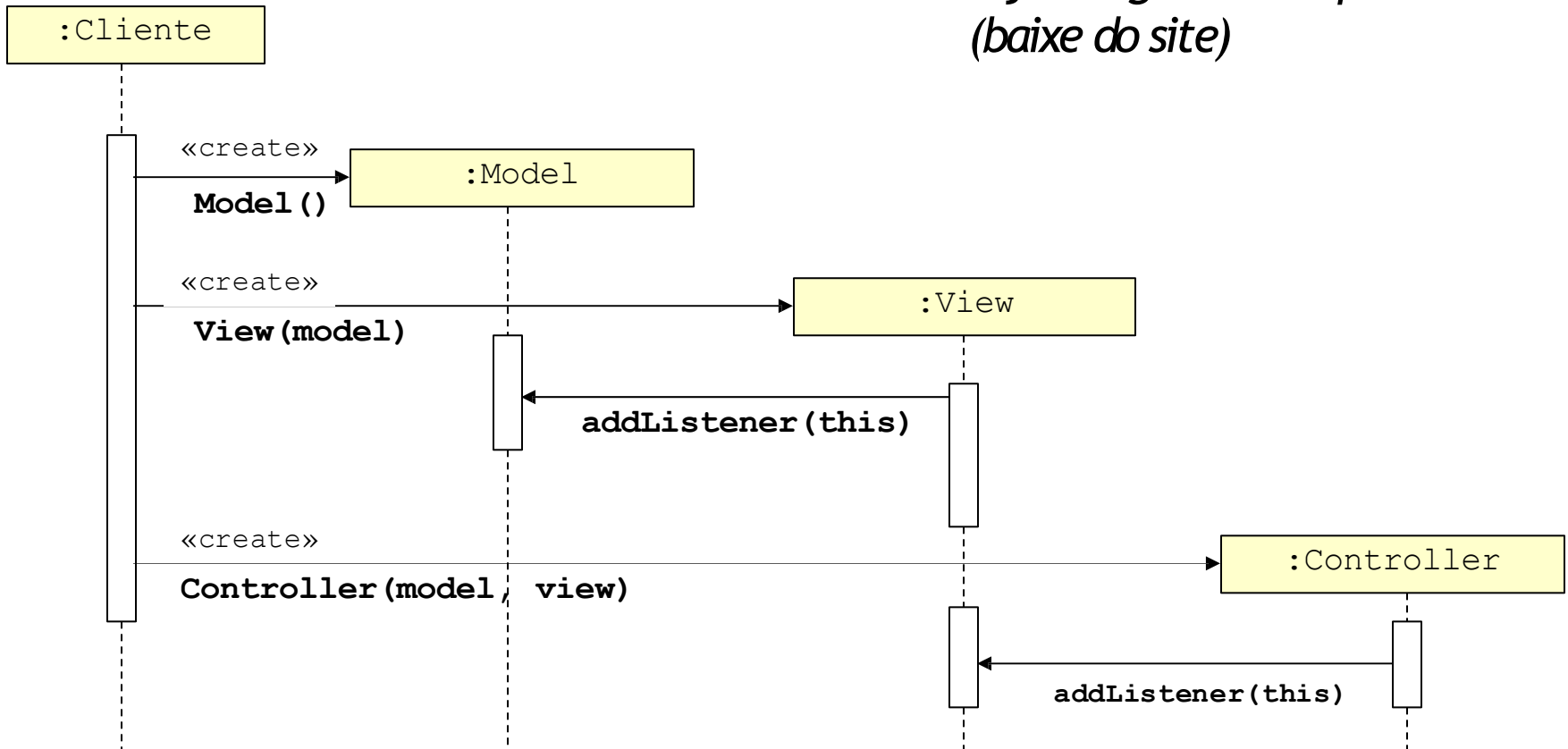
    public void setData(Object myData) {
        this.myData = myData;
        notify();
    }

    public Object getData() {
        return myData();
    }
}
```

```
public interface Observer {
    public void update(Observable o);
}
```

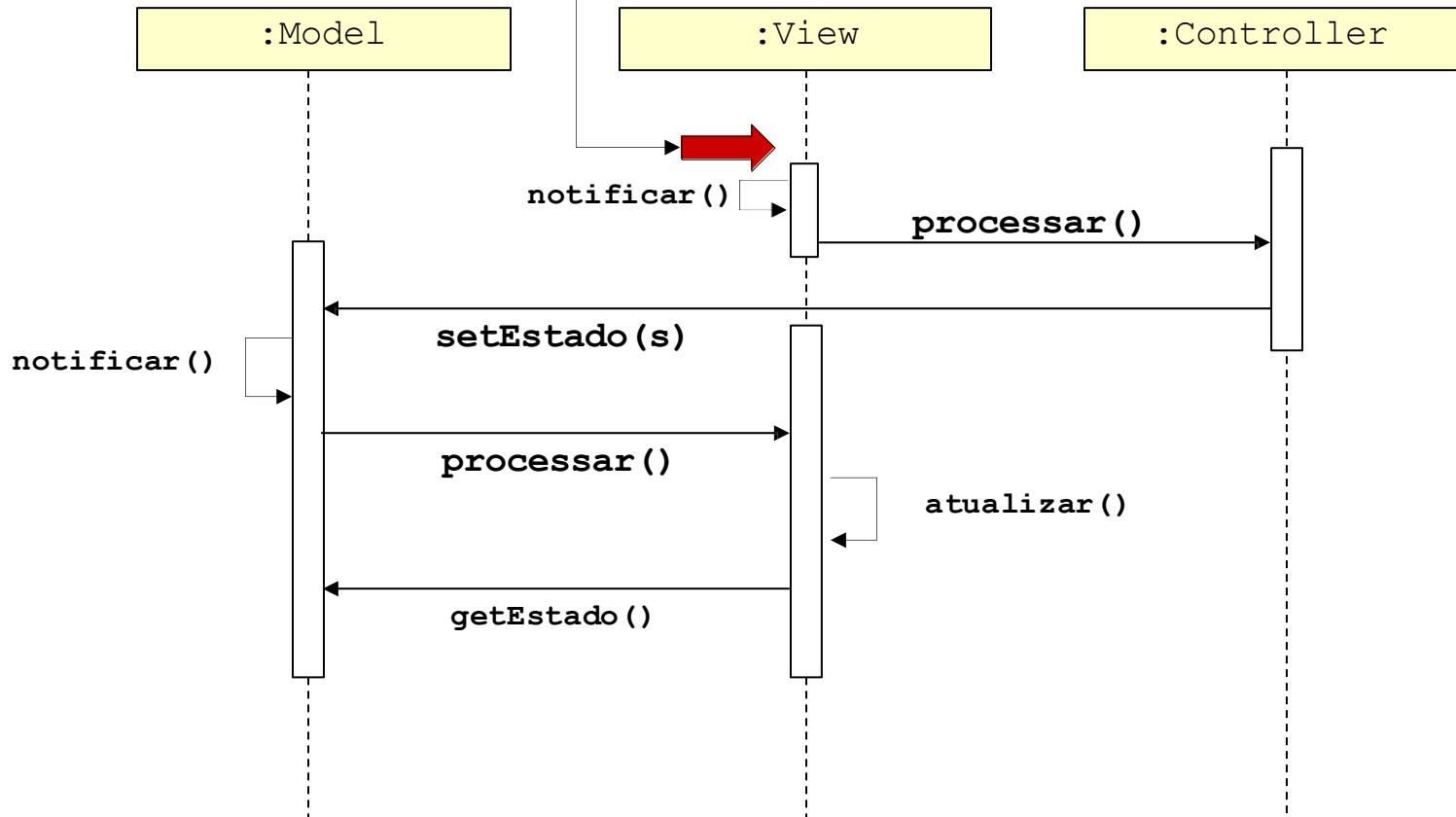

Sequência de registro das ligações

*Veja código de exemplo
(baixe do site)*



Sequência de operação

*Usuário aperta
botão "Ação"*



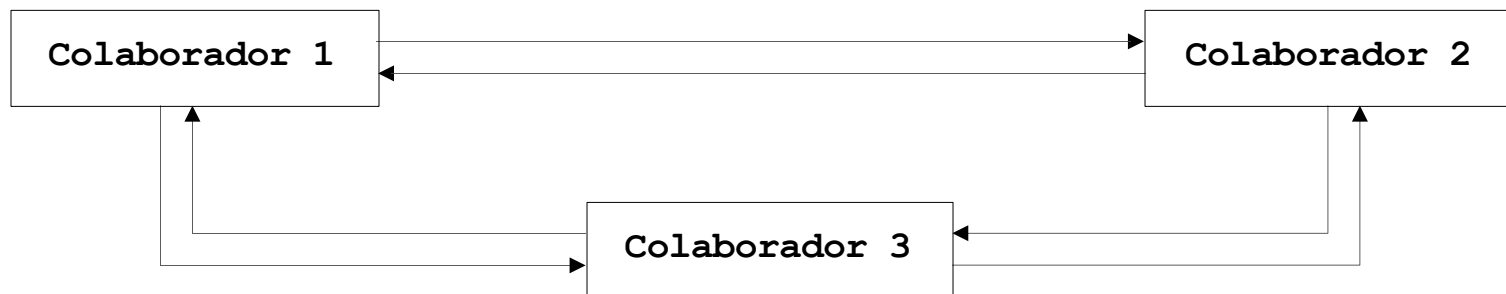
- *Cite exemplos de implementações de Observer e MVC*
 - *Na API Java*
 - *Em frameworks que você conhece*

Mediator

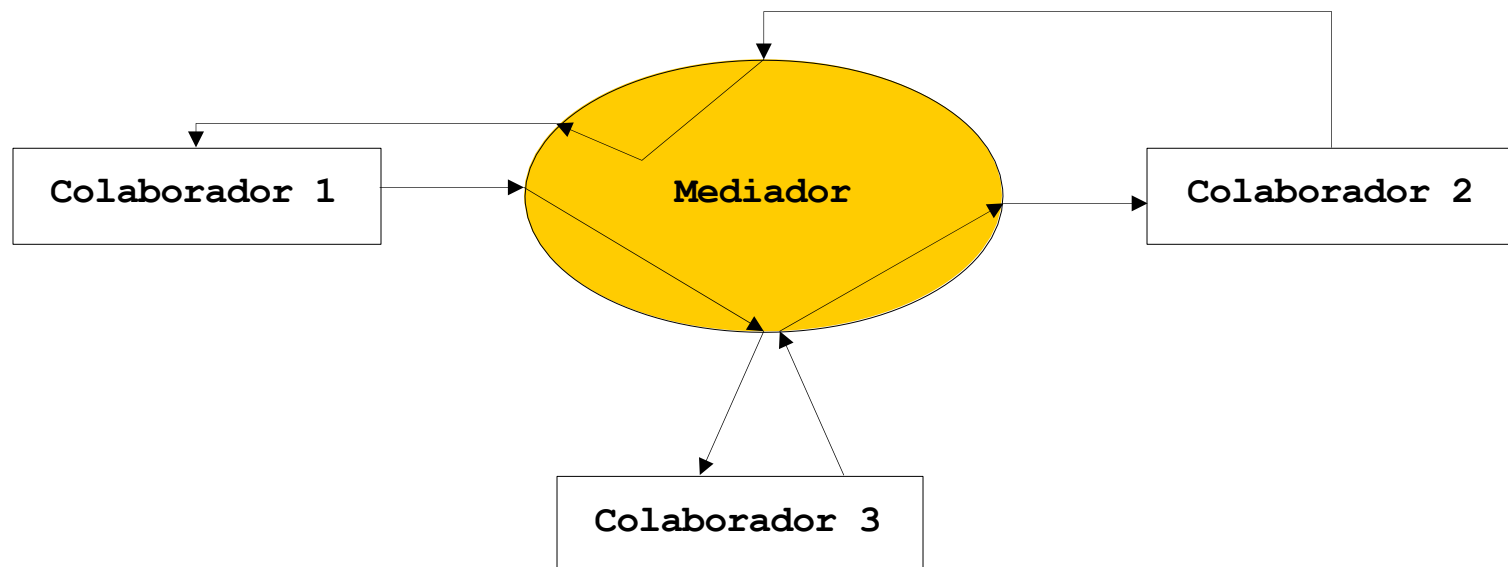
"Definir um objeto que encapsula como um conjunto de objetos interagem. Mediator promove acoplamento fraco ao manter objetos que não se referem um ao outro explicitamente, permitindo variar sua interação independentemente." [GoF]

Problema

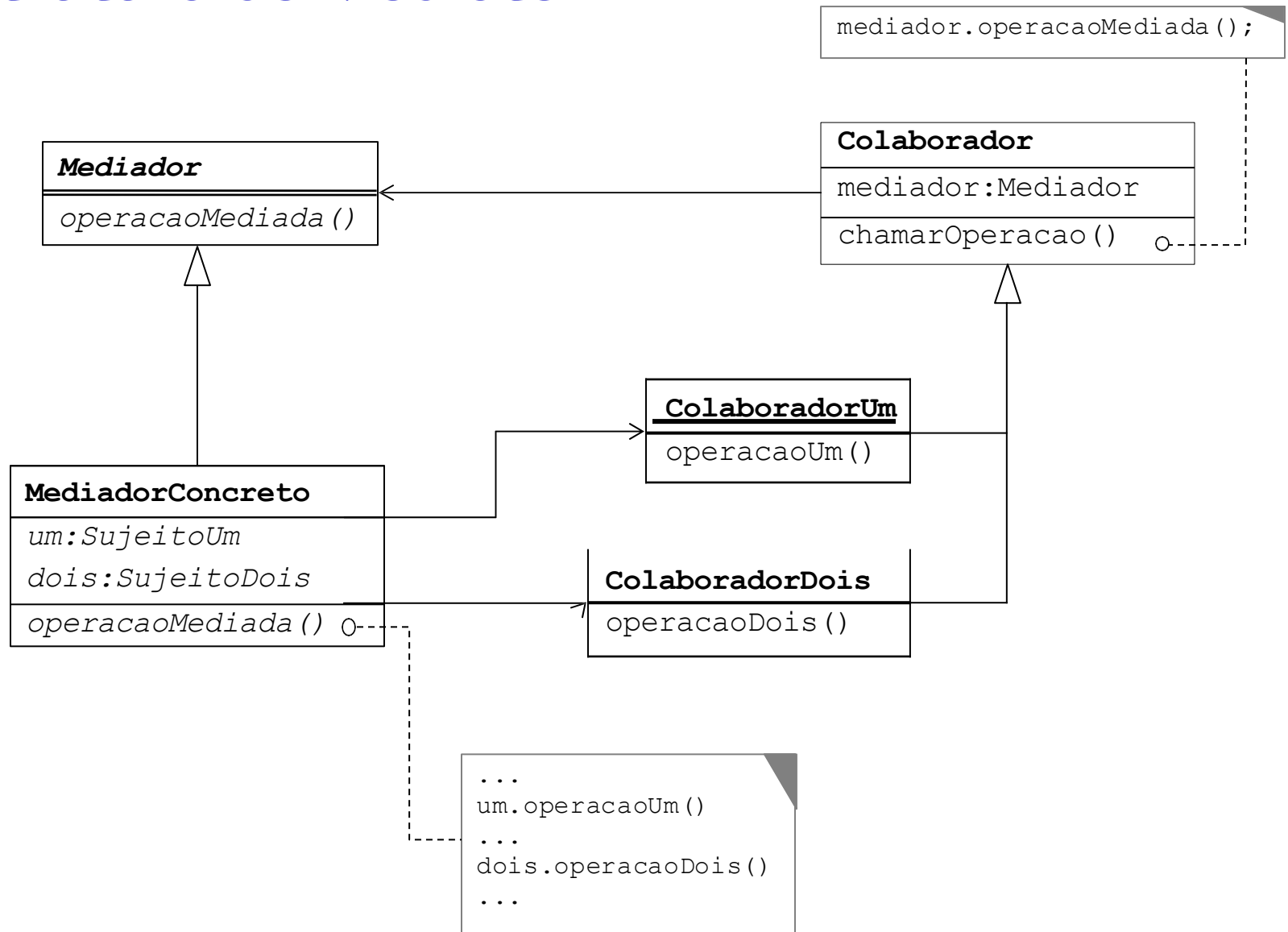
- *Como permitir que um grupo de objetos se comunique entre si sem que haja acoplamento entre eles?*
- *Como remover o forte acoplamento presente em relacionamentos muitos para muitos?*
- *Como permitir que novos participantes sejam ligados ao grupo facilmente?*



- *Introduzir um mediador*
 - *Objetos podem se comunicar sem se conhecer*



Estrutura de Mediator



Descrição da solução

- *Um objeto Mediador deve encapsular toda a comunicação entre um grupo de objetos*
 - *Cada objeto participante **conhece o mediador** mas ignora a existência dos outros objetos*
 - *O mediador **conhece cada um dos objetos participantes***
- *A interface do Mediador é usada pelos colaboradores para iniciar a comunicação e receber notificações*
 - *O mediador recebe requisições dos remetentes*
 - *O mediador repassa as requisições aos destinatários*
 - *Toda a política de comunicação é determinada pelo mediador (geralmente através de uma implementação concreta do mediador)*

Questões

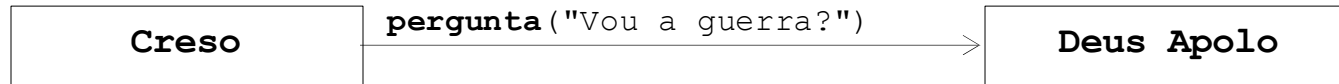
- *Onde você usaria mediadores?*
- *Você conhece exemplos de mediadores na API Java? Em frameworks?*

Proxy

"Prover um substituto ou ponto através do qual um objeto possa controlar o acesso a outro." [GoF]

Problema

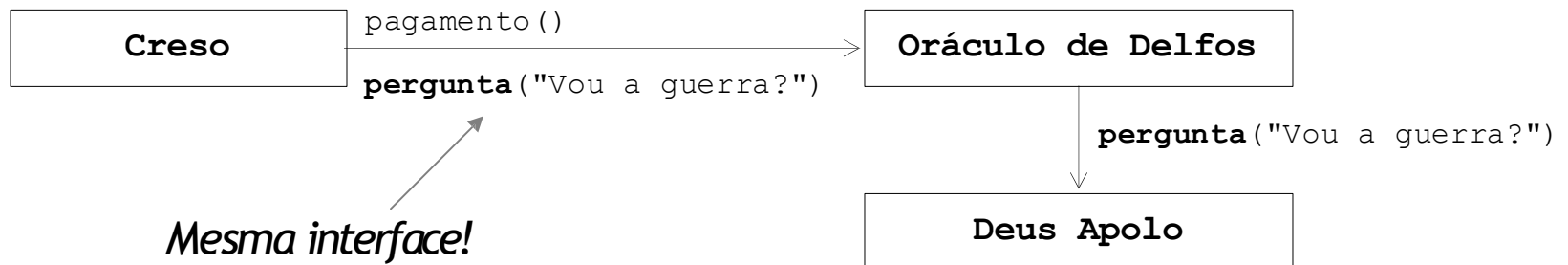
- *Sistema quer utilizar objeto real...*

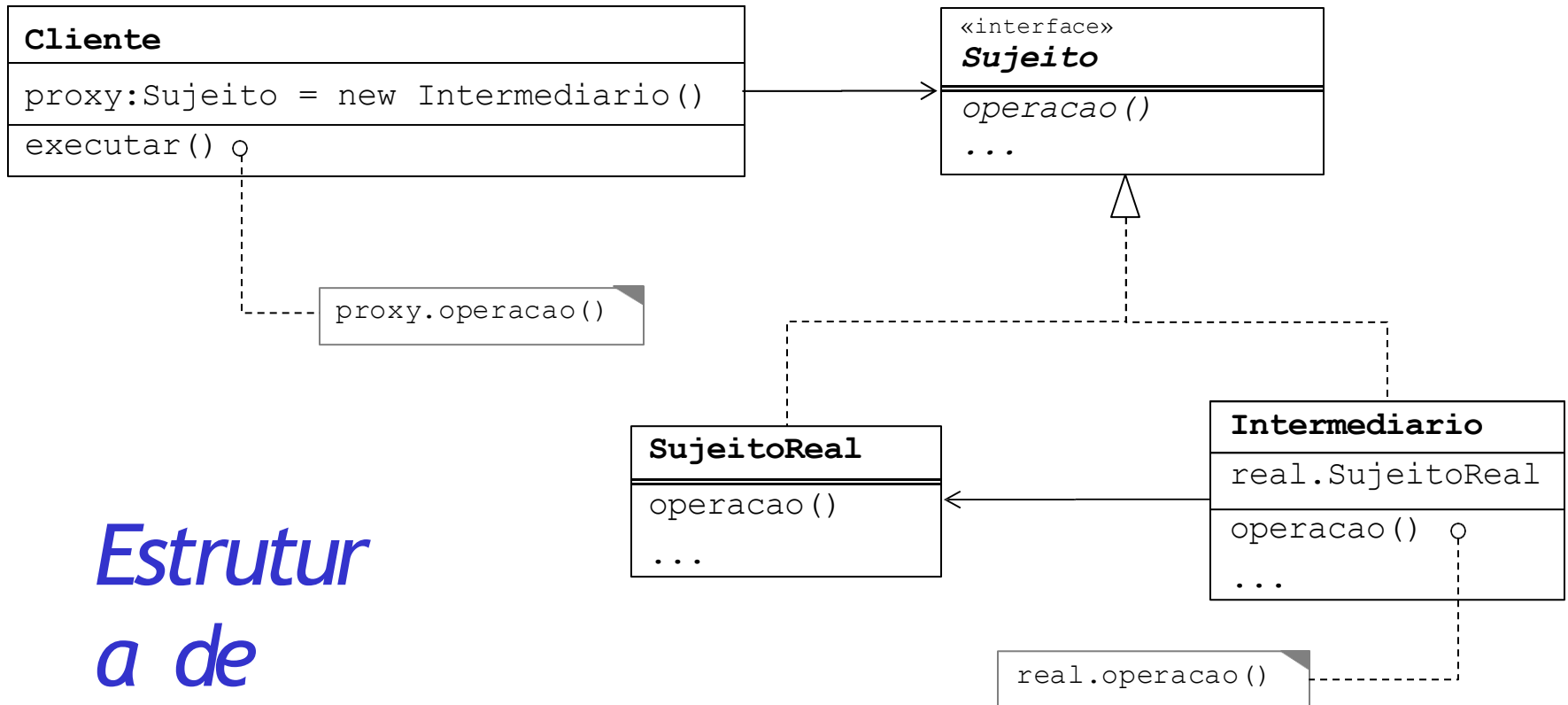


- *Mas ele não está disponível (remoto, inacessível, ...)*



- *Solução: arranjar um intermediário que saiba se comunicar com ele eficientemente*





Estrutura de Proxy

- Cliente usa **intermediário** em vez de **sujeito real**
- Intermediário suporta a mesma interface que **sujeito real**
- Intermediário contém uma referência para o **sujeito real** e repassa chamadas, possivelmente, acrescentando informações ou filtrando dados no processo

Proxy em Java

```
public class Creso {  
    ...  
    Sujeito apolo = Fabrica.getSujeito();  
    apolo.operacao();  
    ...  
}
```

```
public class SujeitoReal implements Sujeito {  
    public Object operacao() {  
        return coisaUtil;  
    }  
}
```

```
public class Intermediario implements Sujeito {  
    private SujeitoReal real;  
    public Object operacao() {  
        cobraTaxa();  
        return real.operacao();  
    }  
}
```

```
public interface Sujeito {  
    public Object operacao();  
}
```

*inacessível
pelo cliente*

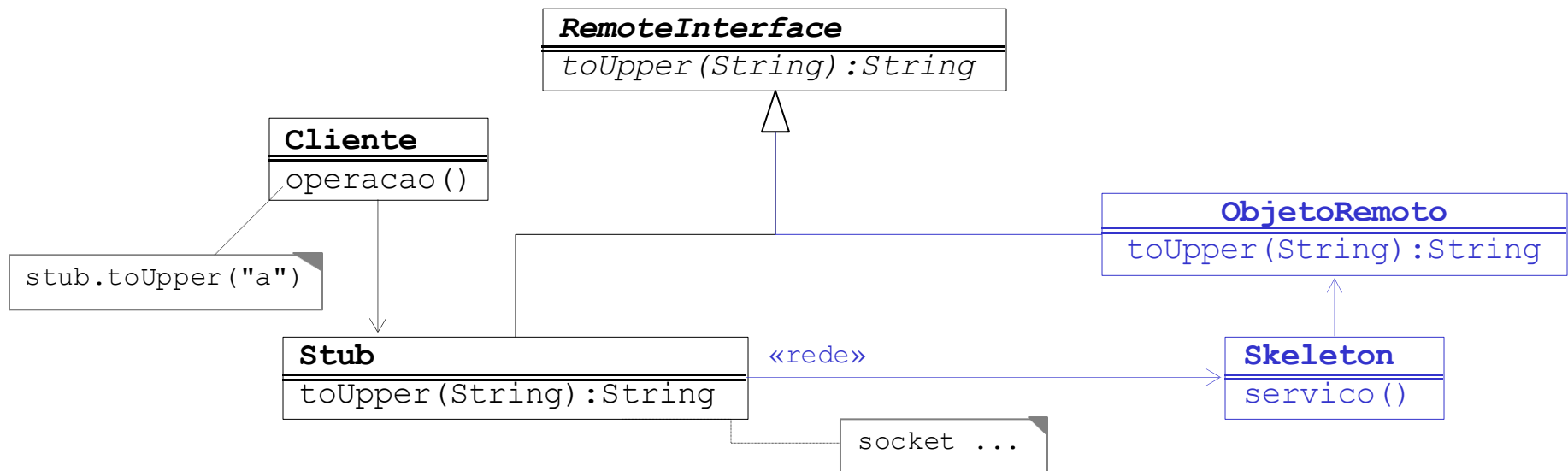


*cliente comunica-se
com este objeto*



Quando usar?

- A aplicação mais comum é em objetos distribuídos
- Exemplo: RMI (e EJB)
 - O Stub é proxy do cliente para o objeto remoto
 - O Skeleton é parte do proxy: cliente remoto chamado pelo Stub



- Outras aplicações típicas
 - Image proxy: guarda o lugar de imagem sendo carregada

Questões

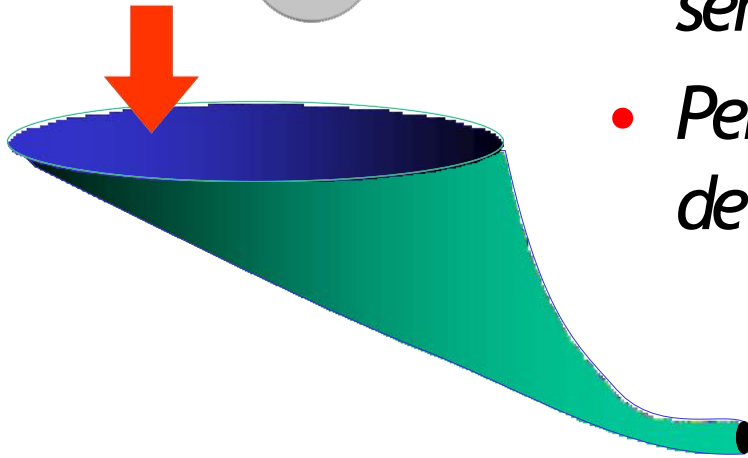
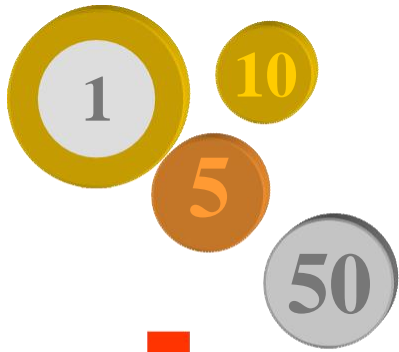
- *Cite exemplos do uso de Proxy*
 - *Em frameworks*
 - *Na API Java*
- *Qual a diferença entre um Proxy e um Adapter?*
- *Qual a diferença entre um Facade e um Proxy?*
 - *E entre um Adapter e um Facade?*

9

Chain of Responsibility

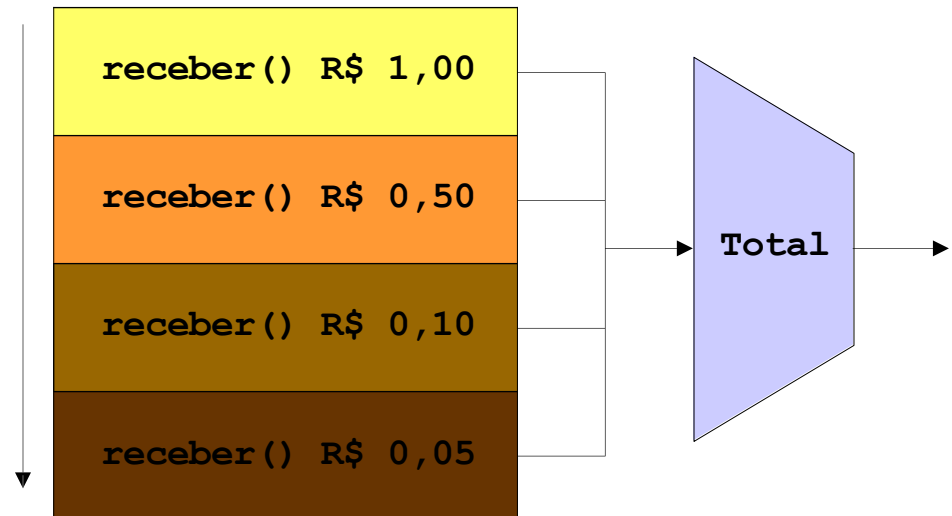
"Evita acoplar o remetente de uma requisição ao seu destinatário ao dar a mais de um objeto a chance de servir a requisição. Compõe os objetos em cascata e passa a requisição pela corrente até que um objeto a sirva." [GoF]

Problema

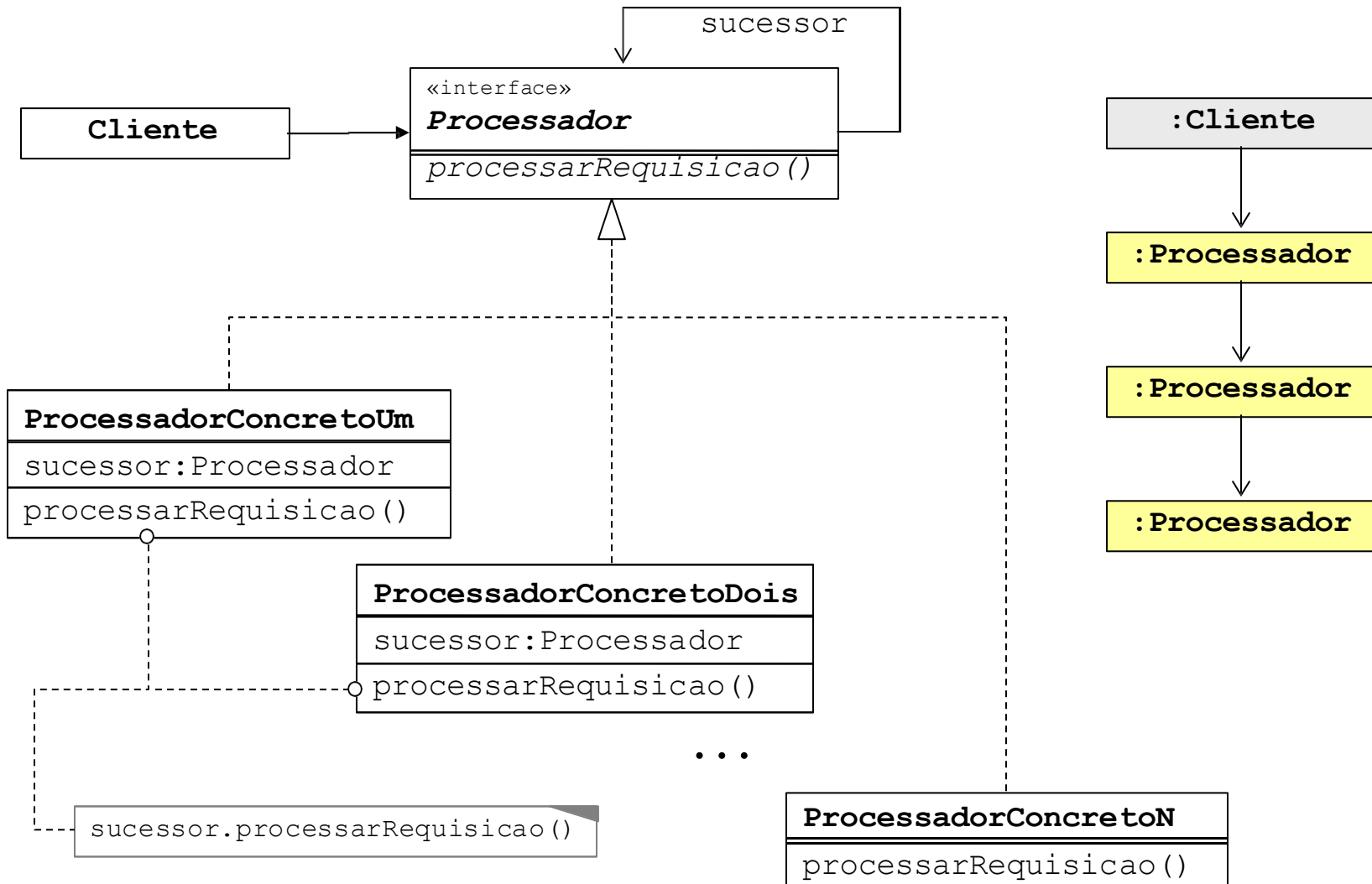


- *Permitir que vários objetos possam servir a uma requisição ou repassá-la*
- *Permitir divisão de responsabilidades de forma transparente*

Um objeto pode ser uma folha ou uma composição de outros objetos



Estrutura de Chain of Responsibility



Chain of Responsibility em Java

```
public class cliente {  
    ...  
    Processador p1 = ...  
    Object resultado = p1.processarRequisicao();  
    ...  
}
```

```
public class ProcessadorUm implements Processador {  
    private Processador sucessor; ←  
    public Object processarRequisicao() {  
        ... // codigo um  
        return sucessor.processarRequisicao();  
    }  
}
```

Nesta *estratégia*
cada participante
conhece seu
sucessor

...

```
public class ProcessadorFinal implements Processador {  
    public Object processarRequisicao() {  
        return objeto;  
    }  
}
```

Estratégias de Chain Of Responsibility

- *Pode-se implementar um padrão de várias formas diferentes. Cada forma é chamada de estratégia (ou idiom*)*
- *Chain of Responsibility pode ser implementada com estratégias que permitem maior ou menor acoplamento entre os participantes*
 - *Usando um mediador: só o mediador sabe quem é o próximo participante da cadeia*
 - *Usando delegação: cada participante conhece o seu sucessor*

* Não são sinônimos: diferem no detalhamento e dependência de linguagem

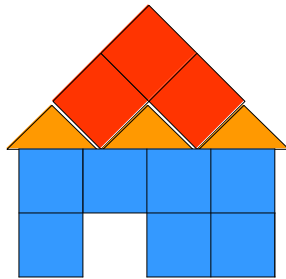
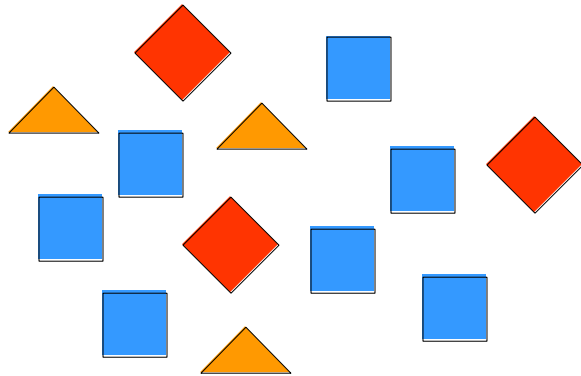
- *Cite exemplos de correntes de responsabilidade em*
 - *Aplicações*
 - *API Java*

10

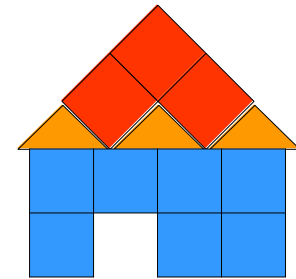
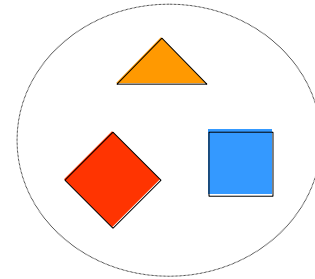
Flyweight

"Usar compartilhamento para suportar grandes quantidades de objetos refinados eficientemente." [GoF]

Problema

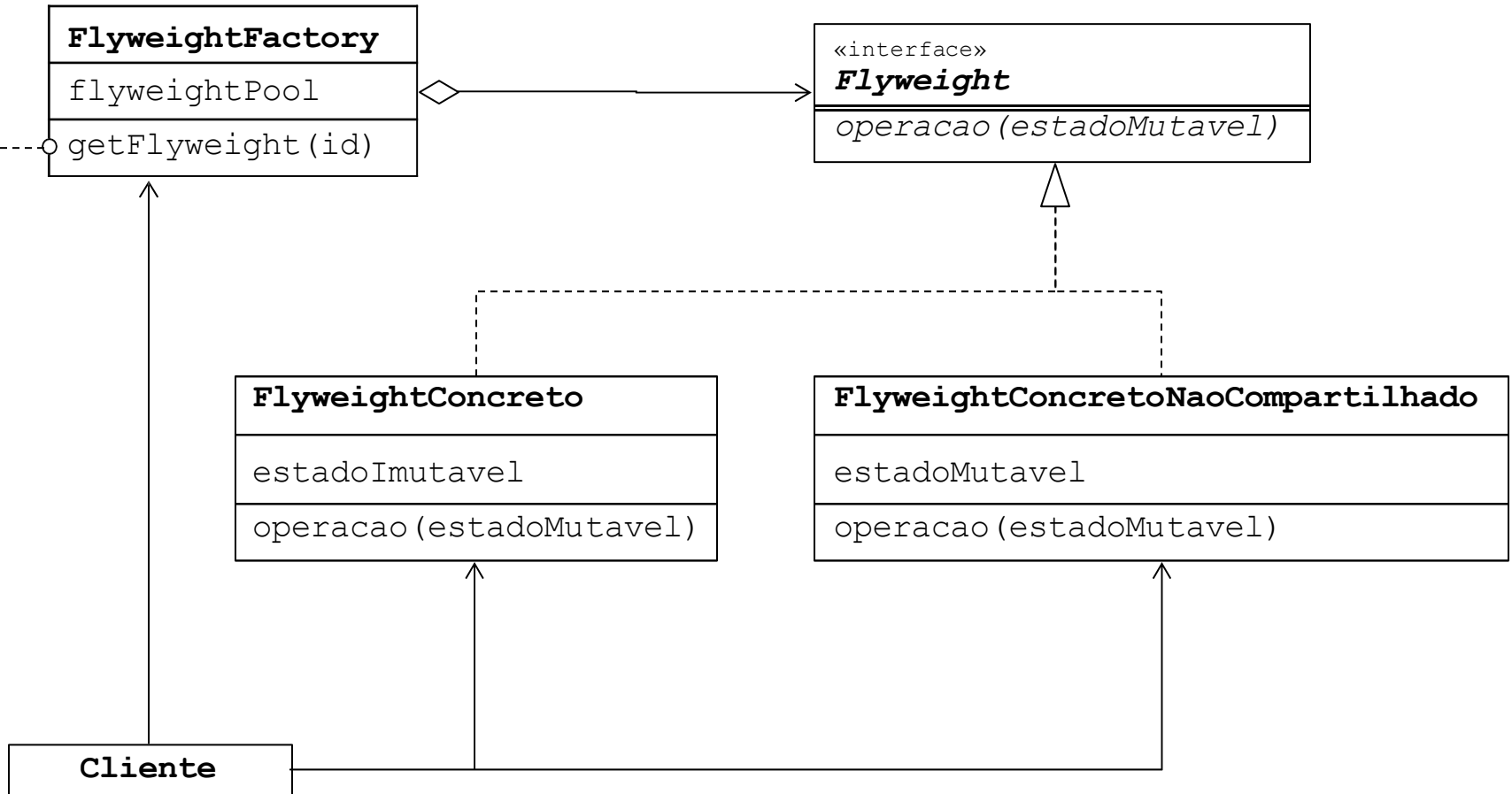


*Pool de objetos
imutáveis
compartilhados*



Estrutura de Flyweight

```
if(flyweightPool.containsKey(id)) {  
    return (Flyweight)flyweightMap.get(id);  
} else {  
    Flyweight fly = new FlyweightConcreto( genKey()  
    ); flyweightPool.put(fly.getKey(), fly);  
    return fly;  
}
```



Prós e Contras

- *Flyweight é uma solução para construção de aplicações usando objetos imutáveis*
 - *Ideal para objetos que oferecem serviços (guardados em caches e em pools)*
 - *Ideal para objetos que podem ser usados para construir outros objetos*
- *Problemas*
 - *Possível impacto na performance (se houver muitas representações diferentes, elas não podem ser alteradas, e é preciso criar muitos objetos)*

- *Cite exemplos de Flyweight em Java*
 - *Aplicações*
 - *API Java*
- *Seria uma boa idéia ter principalmente objetos imutáveis em uma aplicação*
 - *Quais as vantagens?*
 - *Quais as desvantagens? Cenários?*
 - *Soluções?*

Resumo: Quando usar?

- *Singleton*
 - *Quando apenas uma instância for permitida*
- *Observer*
 - *Quando houver necessidade de notificação automática*
- *Mediator*
 - *Para controlar a interação entre dois objetos independentes*
- *Proxy*
 - *Quando for preciso um intermediário para o objeto real*
- *Chain of Responsibility*
 - *Quando uma requisição puder ou precisar ser tratada por um ou mais entre vários objetos*
- *Flyweight*
 - *Quando for necessário reutilizar objetos visando performance (cuidado com o efeito oposto!)*

Qual a diferença entre

- *Observer e Mediator*
- *Flyweight e Composite*
- *Singleton e Facade*
- *Mediator e Proxy*
- *Chain of Responsibility e Adapter*

Além dos construtores

- *Construtores em Java definem maneiras padrão de construir objetos. Sobrecarga permite ampla flexibilidade*
- *Alguns problemas em depender de construtores*
 - *Cliente pode não ter todos os dados necessários para instanciar um objeto*
 - *Cliente fica acoplado a uma implementação concreta (precisa saber a classe concreta para usar new com o construtor)*
 - *Cliente de herança pode criar construtor que chama métodos que dependem de valores ainda não inicializados (vide processo de construção)*
 - *Objeto complexo pode necessitar da criação de objetos menores previamente, com certo controle difícil de implementar com construtores*
 - *Não há como limitar o número de instâncias criadas*

Além dos construtores

- *Padrões que oferecem alternativas à construção de objetos*
 - *Builder*: obtém informação necessária em passos antes de requisitar a construção de um objeto
 - *Factory Method*: adia a decisão sobre qual classe concreta instanciar
 - *Abstract Factory*: construir uma família de objetos que compartilham um "tema" em comum
 - *Prototype*: especificar a criação de um objeto a partir de um exemplo fornecido
 - *Memento*: reconstruir um objeto a partir de uma versão que contém apenas seu estado interno

11

Builder

"Separar a construção de um objeto complexo de sua representação para que o mesmo processo de construção possa criar representações diferentes." [GoF]

Problema

Cliente

Cliente precisa de uma casa. Passa as informações necessárias para seu diretor

Diretor

Utilizando as informações passadas pelo cliente, ordena a criação da casa pelo construtor usando uma interface uniforme

Construtor

passoUm()
passoDois()
obterProduto()

O construtor é habilitado para construir qualquer objeto complexo (poderia, por exemplo, construir um prédio em vez de uma casa, caso o cliente tivesse indicado esse desejo)

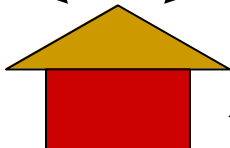


ConstrutorDeCasas

ConstrutorDePredios



O Diretor selecionou um construtor de casas e chamou os passos necessários da construção

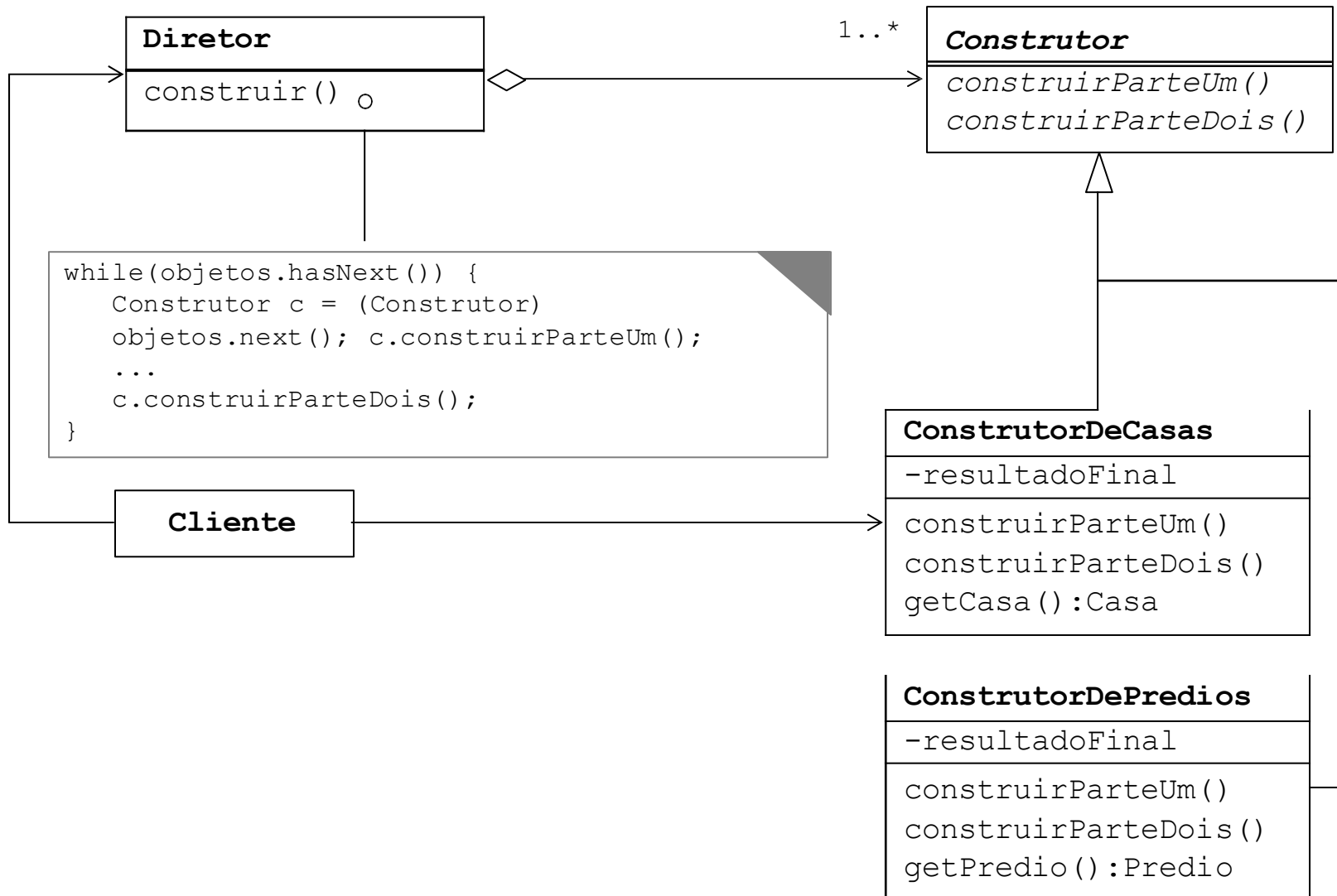


Quando o produto estiver pronto, o cliente pode buscar seu produto diretamente do construtor.

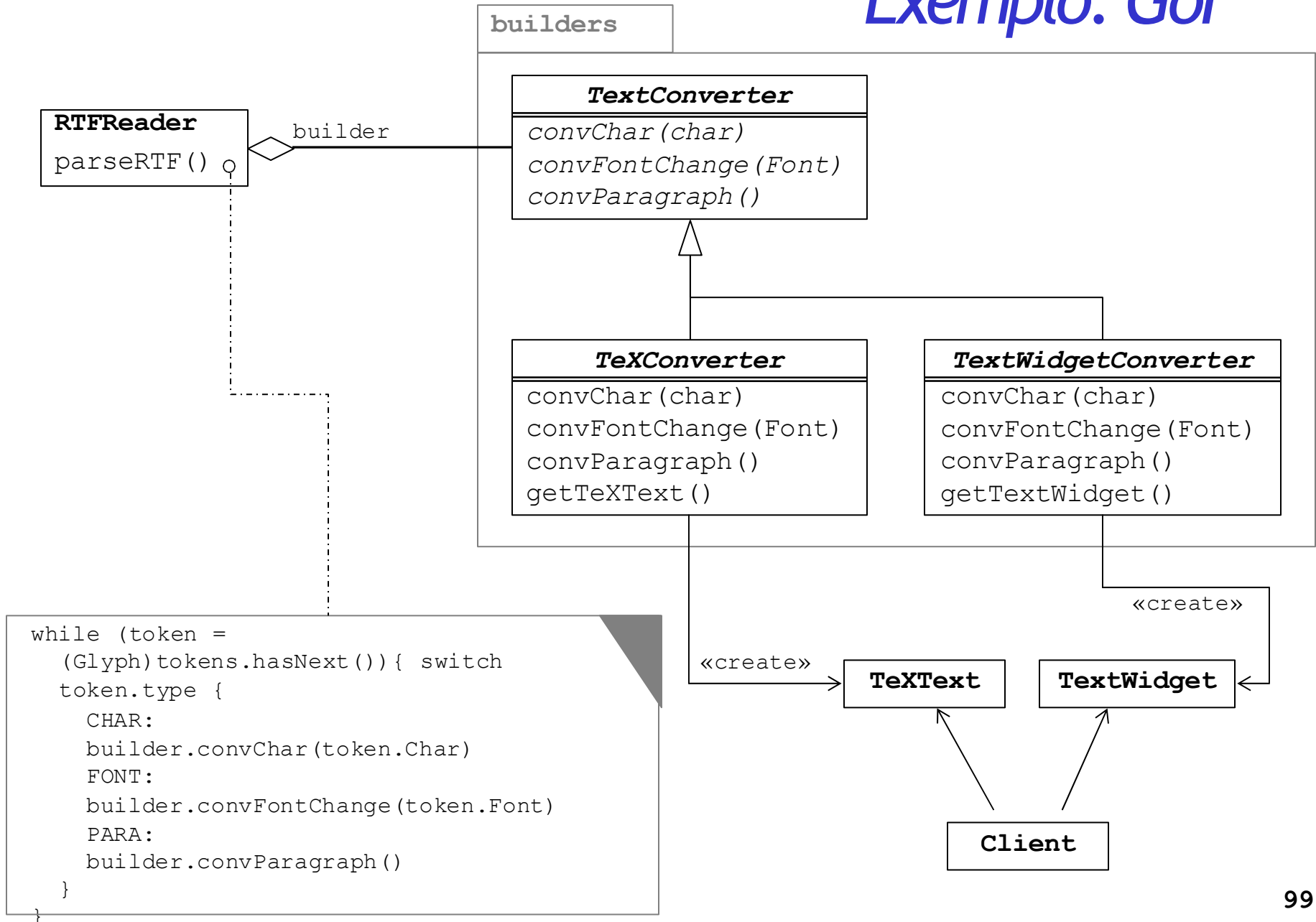
obterProduto()

Cliente

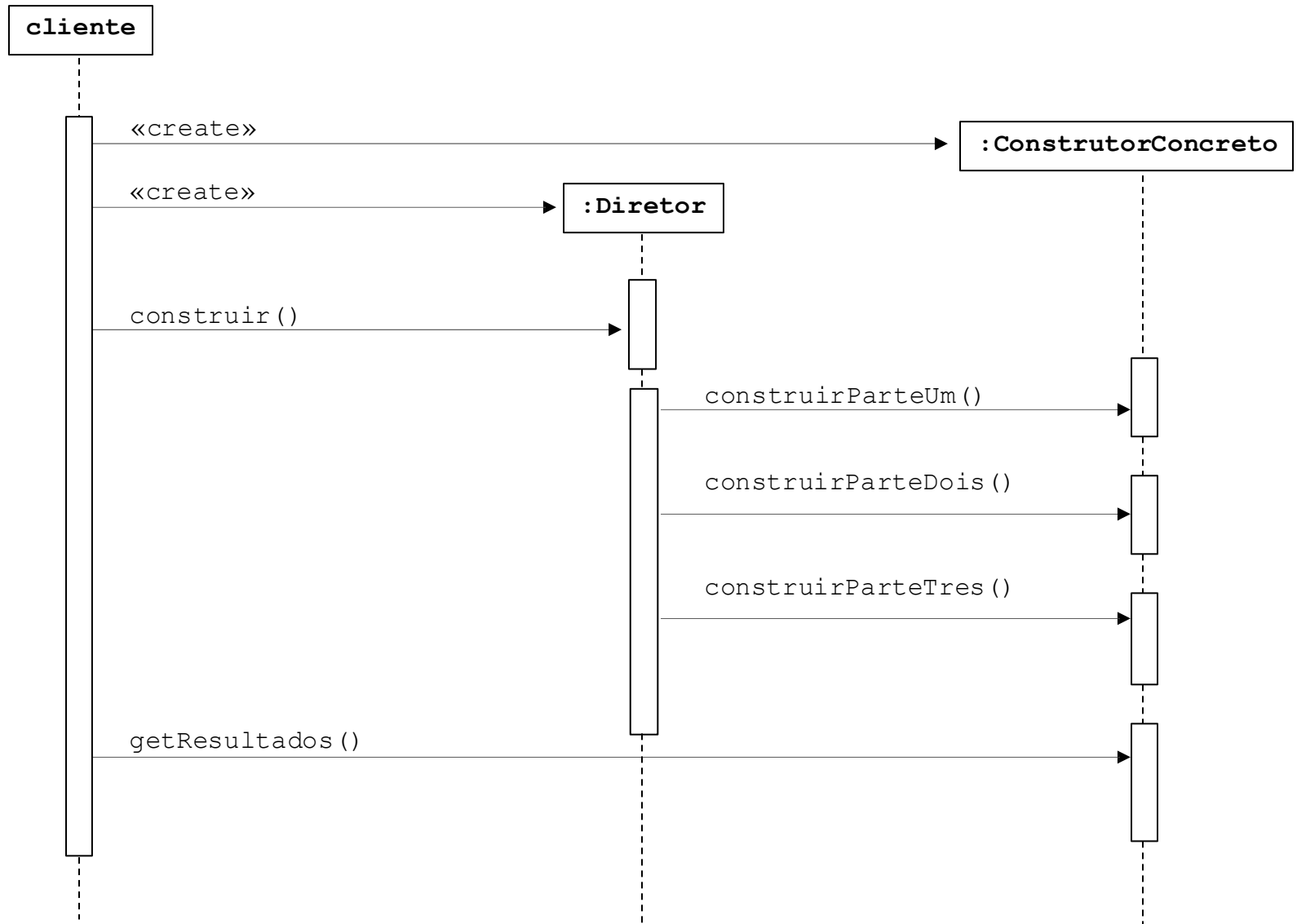
Exemplo



Exemplo: GoF



Seqüência de Builder



Quando usar?

- *Builder permite que uma classe se preocupe com apenas uma parte da construção de um objeto. É útil em algoritmos de construção complexos*
 - *Use-o quando o algoritmo para criar um objeto complexo precisar ser independente das partes que compõem o objeto e da forma como o objeto é construído*
- *Builder também suporta substituição dos construtores, permitindo que a mesma interface seja usada para construir representações diferentes dos mesmos dados*
 - *Use quando o processo de construção precisar suportar representações diferentes do objeto que está sendo construído*

Questões

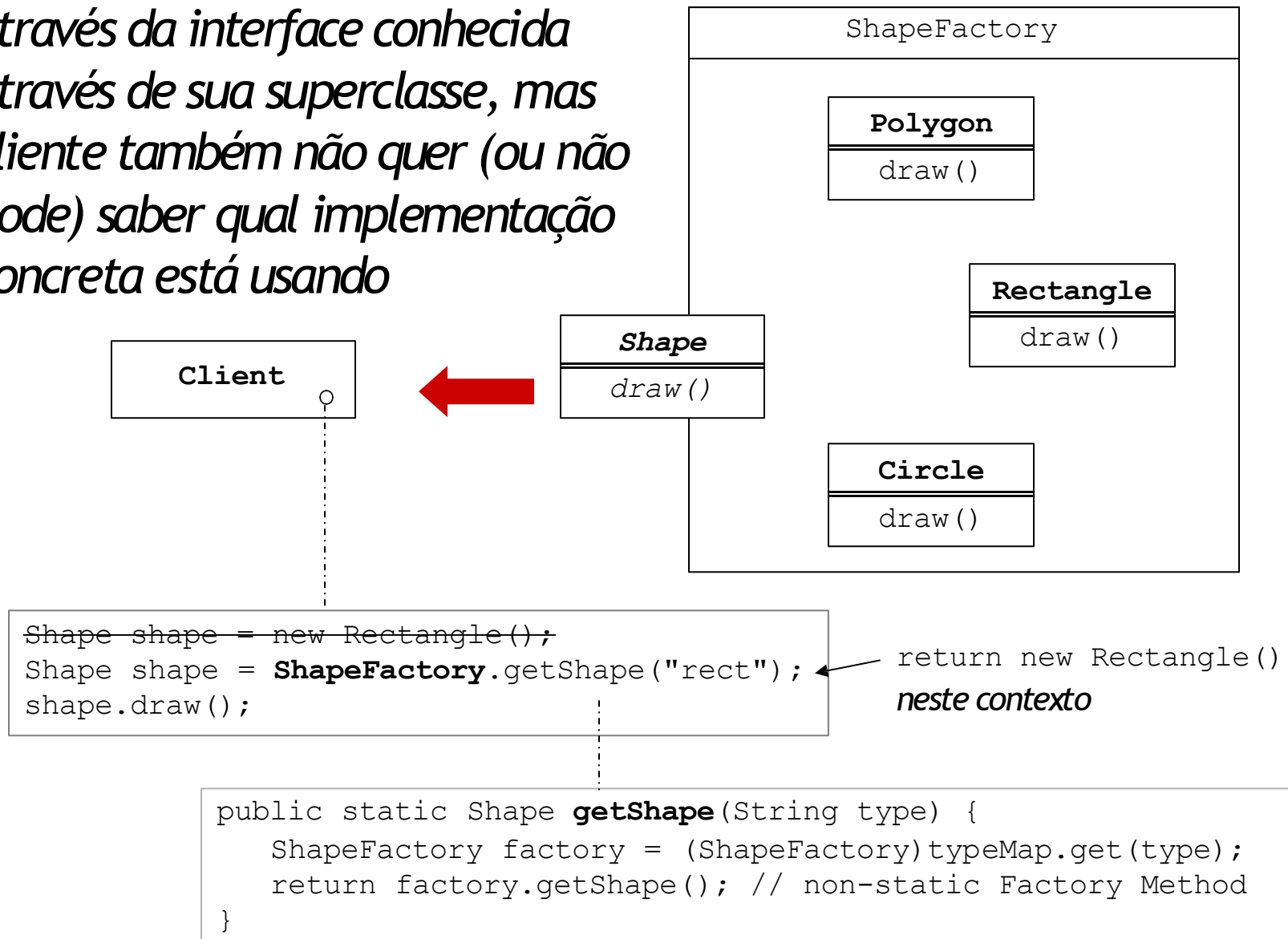
- *Cite implementações de Builder na API Java!*

Factory Method

"Definir uma interface para criar um objeto mas deixar que subclasses decidam que classe instanciar. Factory Method permite que uma classe delegue a responsabilidade de instanciamento às subclasses." [GoF]

Problema

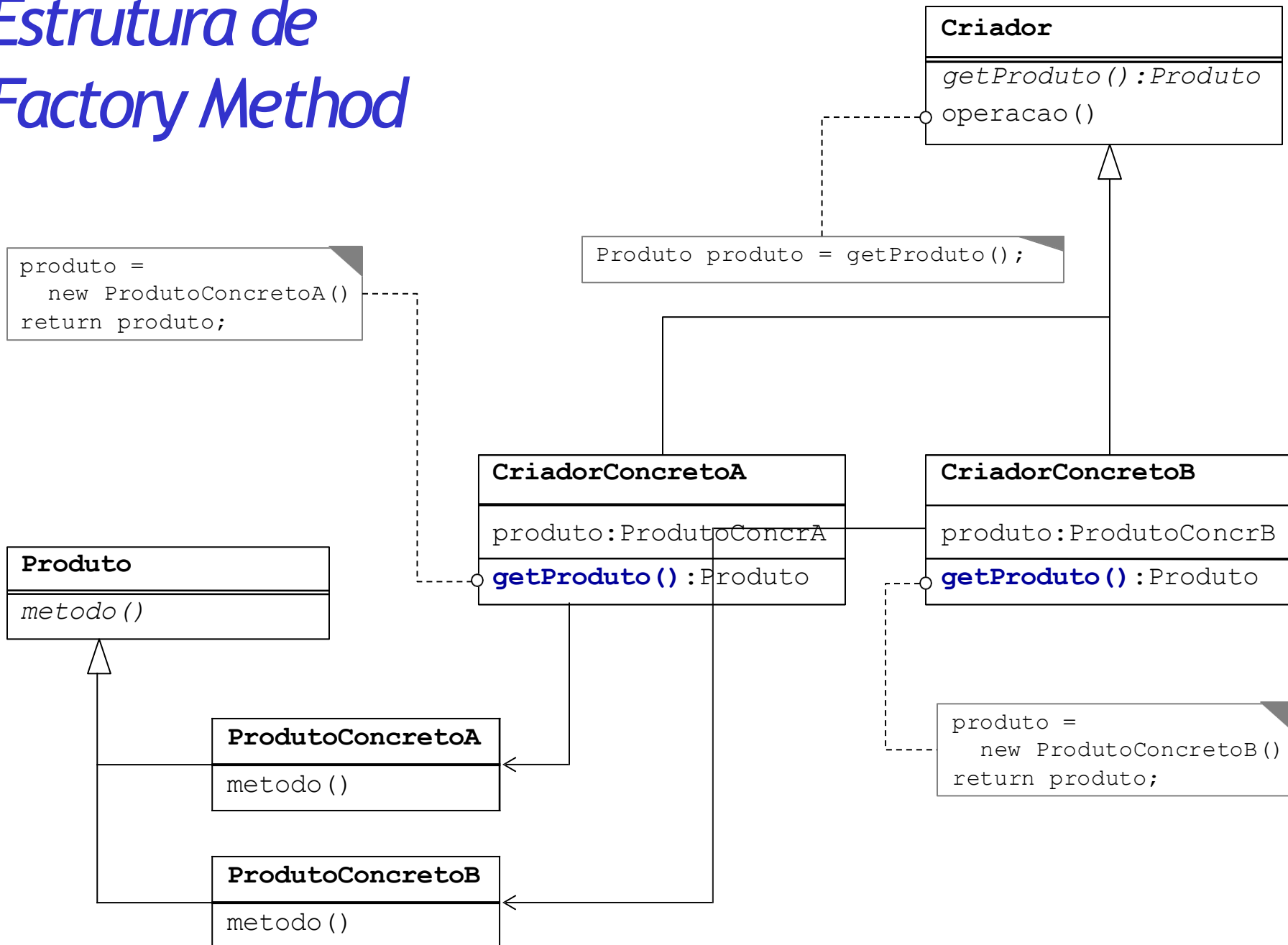
O acesso a um objeto concreto será através da interface conhecida através de sua superclasse, mas cliente também não quer (ou não pode) saber qual implementação concreta está usando



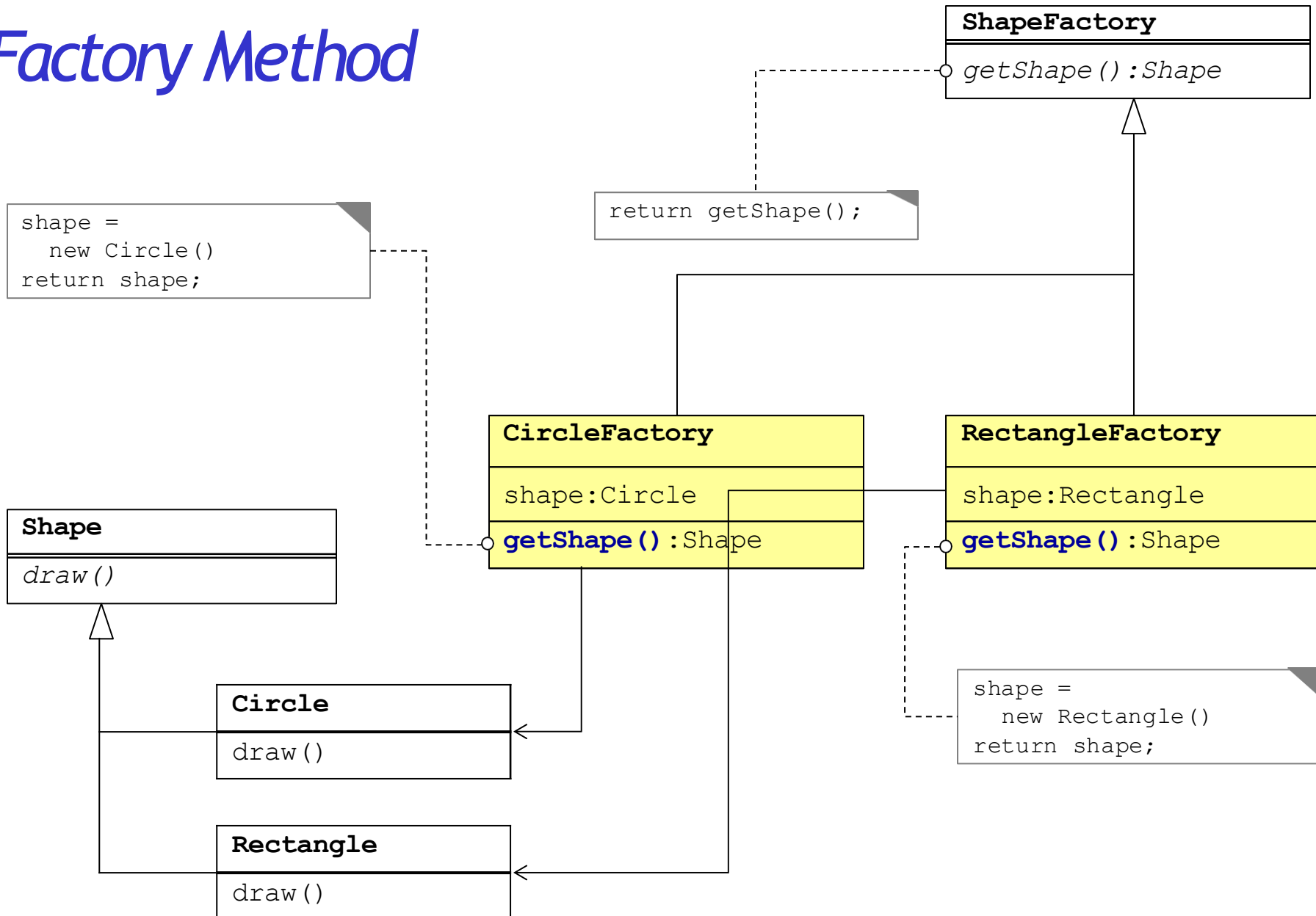
Como implementar?

- *É possível criar um objeto sem ter conhecimento algum de sua classe concreta?*
 - *Esse conhecimento deve estar em alguma parte do sistema, mas não precisa estar no cliente*
 - ***FactoryMethod** define uma interface comum para criar objetos*
 - *O objeto específico é determinado nas diferentes implementações dessa interface*
 - *O cliente do FactoryMethod precisa saber sobre implementações concretas do objeto criador do produto desejado*

Estrutura de Factory Method



Estrutura de Factory Method

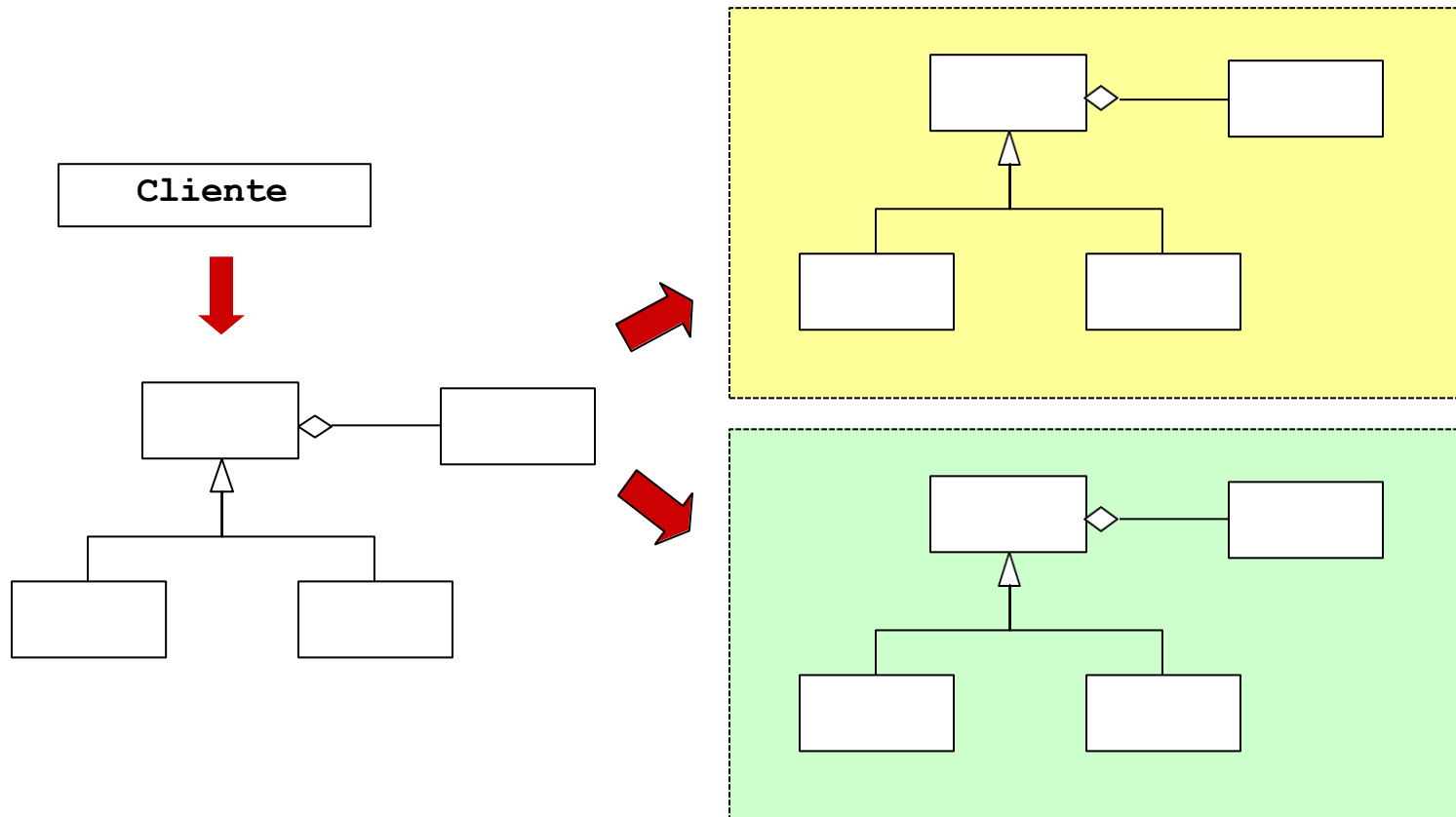


Abstract Factory

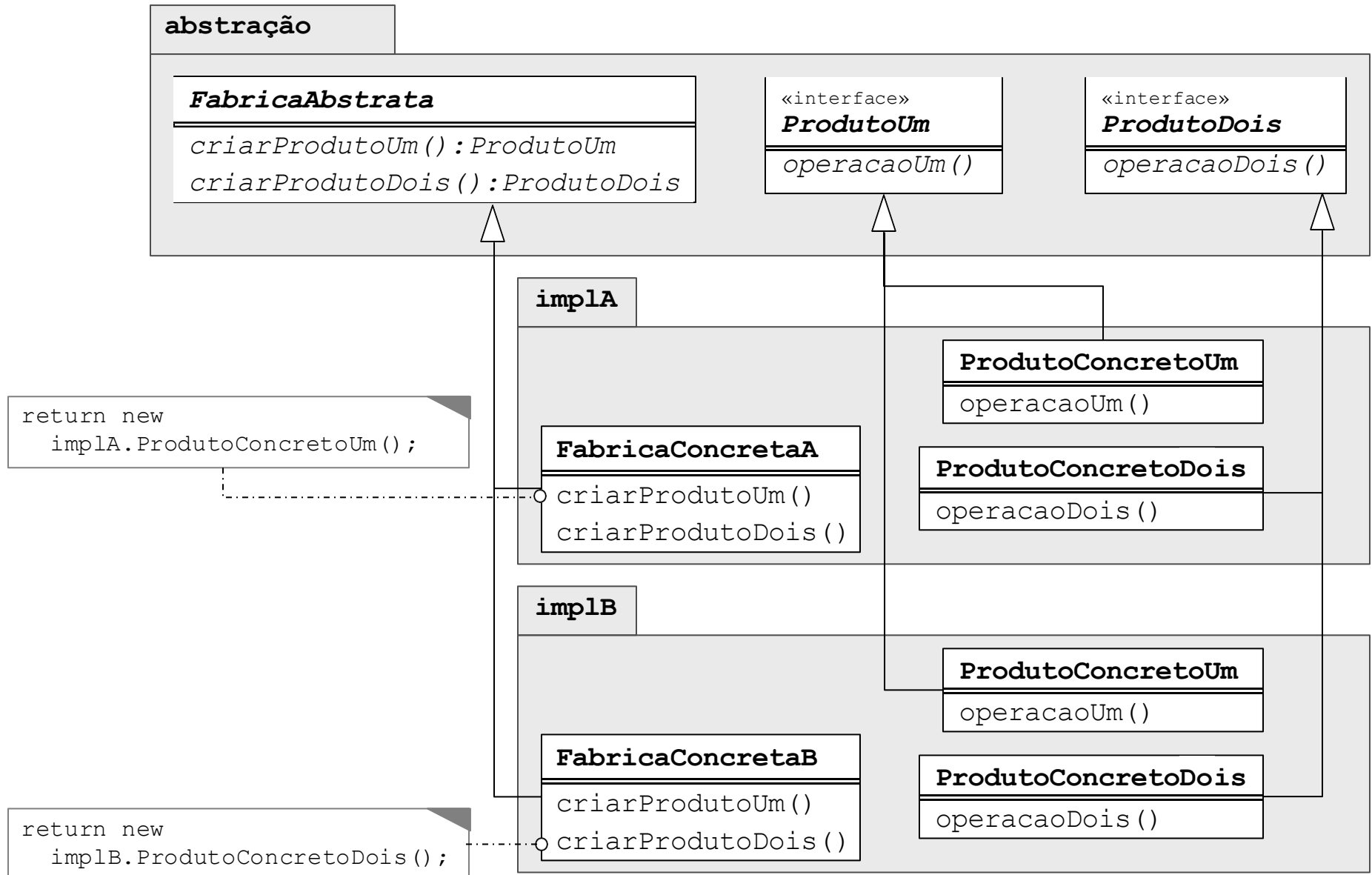
"Prover uma interface para criar famílias de objetos relacionados ou dependentes sem especificar suas classes concretas." [GoF]

Problema

- *Criar uma família de objetos relacionados sem conhecer suas classes concretas*



Estrutura de Abstract Factory



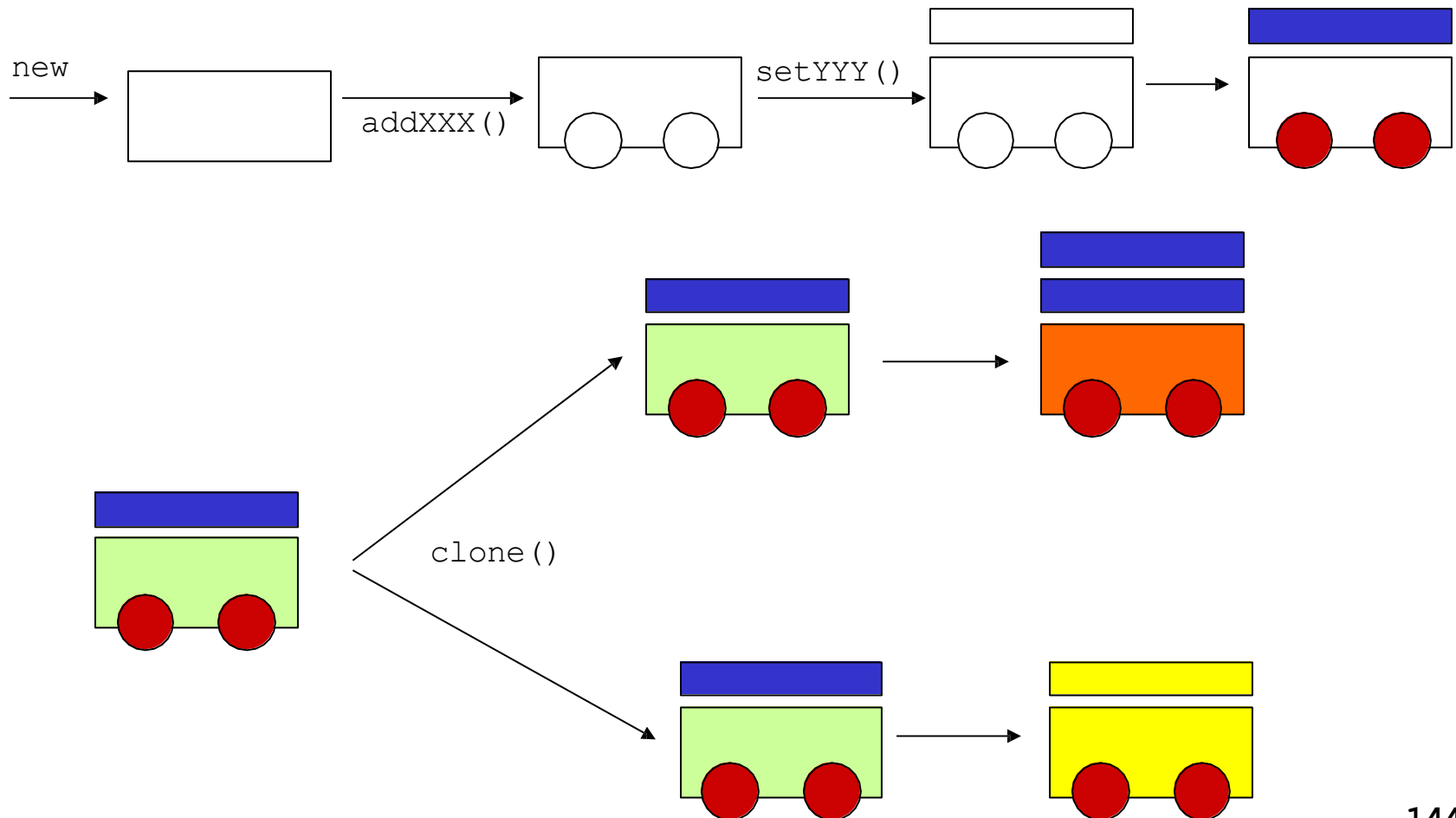
- *Cite exemplos de Abstract Factory no J2SDK*
- *Qual a diferença entre Factory Method e Abstract Factory?*

Prototype

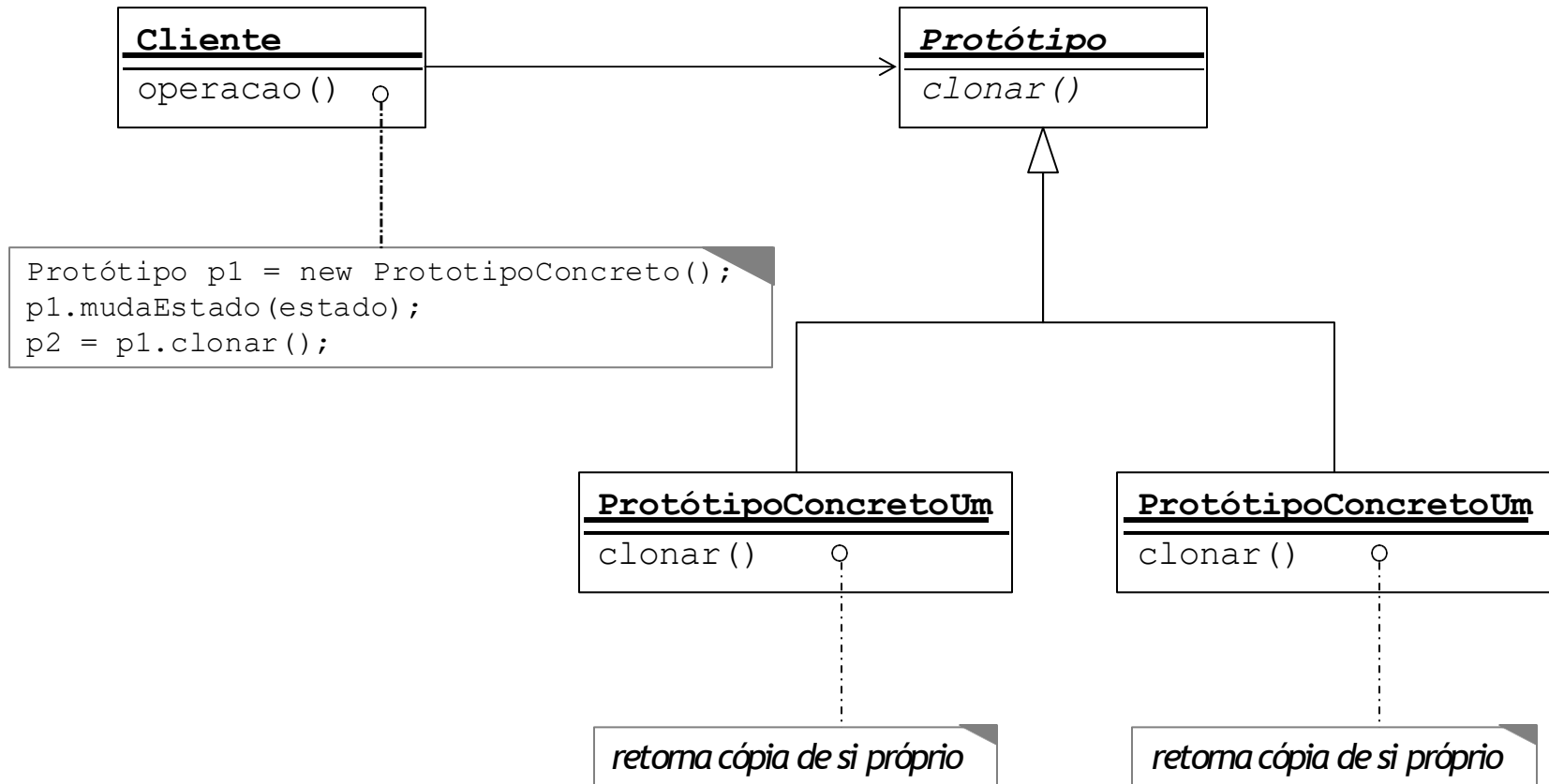
"Especificar os tipos de objetos a serem criados usando uma instância como protótipo e criar novos objetos ao copiar este protótipo." [GoF]

Problema

- Criar um objeto novo, mas aproveitar o estado previamente existente em outro objeto



Estrutura de Prototype



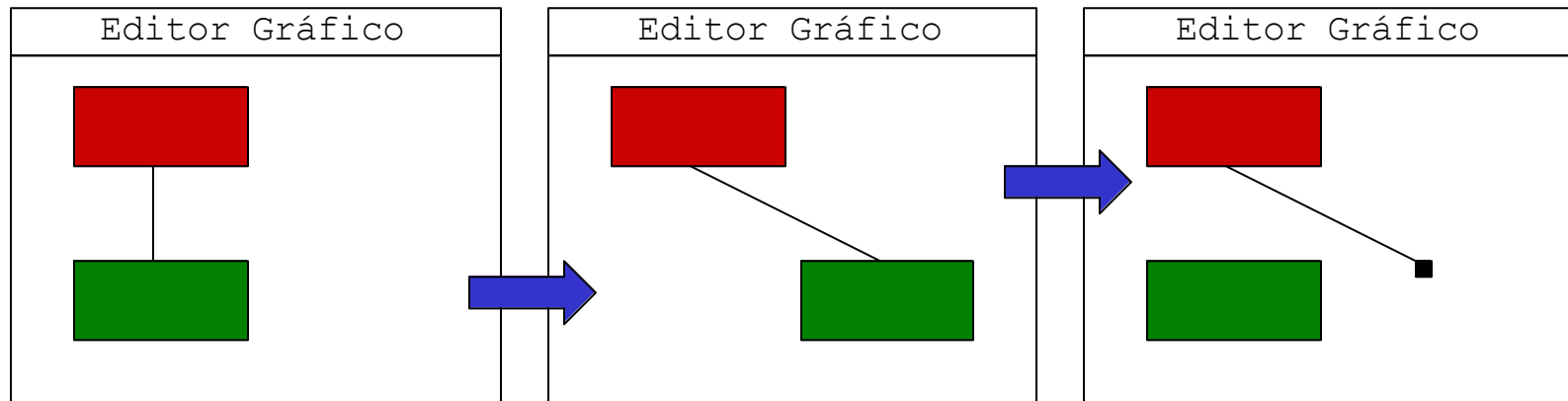
- *O padrão Prototype permite que um cliente crie novos objetos ao copiar objetos existentes*
- *Uma vantagem de criar objetos deste modo é poder aproveitar o estado existente de um objeto*
- *Questão*
 - *Você conhece alguma implementação de Prototype na API Java?*

Memento

"Sem violar o encapsulamento, capturar e externalizar o estado interno de um objeto para que o objeto possa ter esse estado restaurado posteriormente." [GoF]

Problema

- *É preciso guardar informações sobre um objeto suficientes para desfazer uma operação, mas essas informações não devem ser públicas*



Antes

Ação

Undo!

Não funcionou!

*Preciso de mais
informação!*

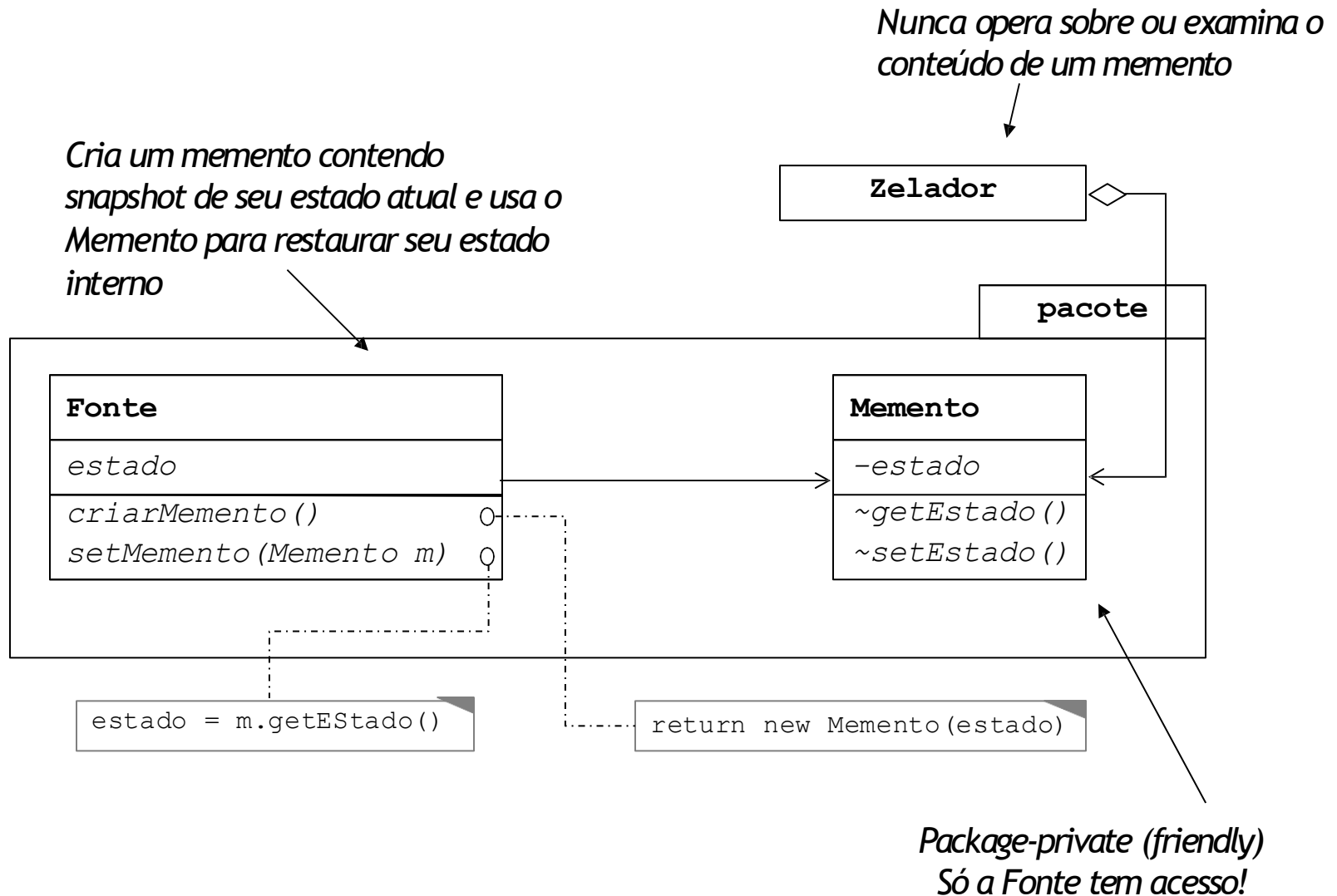
Solução: Memento

- *Um memento é um pequeno repositório para guardar estado dos objetos*
 - *Pode-se usar outro objeto, um string, um arquivo*
- *Memento guarda um **snapshot** no estado interno de outro objeto - a Fonte*
 - *Um mecanismo de Undo irá requisitar um memento da fonte quando ele necessitar verificar o estado desse objeto*
 - *A fonte reinicializa o memento com informações que caracterizam seu estado atual*
 - *Só a fonte tem permissão para recuperar informações do memento (o memento é "opaco" aos outros objetos)*

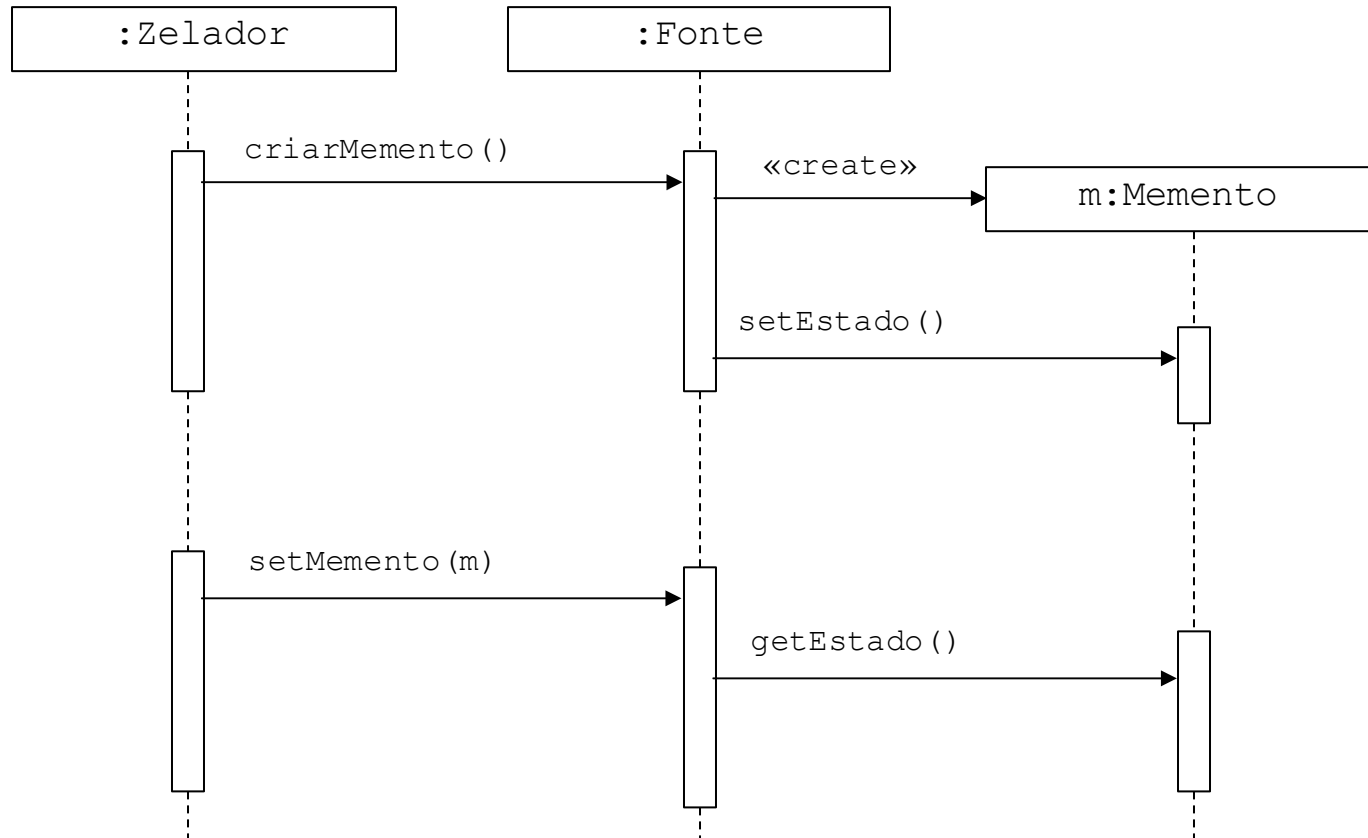
Quando usar?

- *Use Memento quando*
 - *Um snapshot do (parte do) estado de um objeto precisa ser armazenada para que ele possa ser restaurado ao seu estado original posteriormente*
 - *Uma interface direta para se obter esse estado iria expor detalhes de implementação e quebrar o encapsulamento do objeto*

Estrutura de Memento



Sequência



Exemplo genérico

```
package memento;

public class Fonte {
    private Memento memento;
    private Object estado;
    public Memento criarMemento() {
        return new Memento();
    }
    public void setMemento(Memento m) {
        memento = m;
    }
}
```

```
package memento;

public class Memento {
    private Object estado;
    Memento() { }
    void setEstado(Object estado) {
        this.estado = estado;
    }
    Object getEstado() {
        return estado;
    }
}
```

Memento em Java

- *Implementar Memento em Java pode ser realizado simplesmente aplicando o encapsulamento de pacotes*
 - *Pacotes pequenos contendo apenas as classes que precisam compartilhar estado*

Resumo: Quando usar?

- **Builder**
 - Para construir objetos complexos em várias etapas e/ou que possuem representações diferentes
- **Factory Method**
 - Para isolar a classe concreta do produto criado da interface usada pelo cliente
- **Abstract Factory**
 - Para criar famílias inteiras de objetos que têm algo em comum sem especificar suas interfaces.
- **Prototype**
 - Para criar objetos usando outro como base
- **Memento**
 - Para armazenar o estado de um objeto sem quebrar o encapsulamento. O uso típico deste padrão é na implementação de operações de Undo.

Introdução: operações

- **Definições essenciais**

- **Operação**: especificação de um serviço que pode ser requisitado por uma instância de uma classe. Exemplo: operação `toString()` é implementada em todas as classes.
- **Método**: implementação de uma operação. Um método tem uma assinatura. Exemplo: cada classe implementa `toString()` diferentemente
- **Assinatura**: descreve uma operação com um nome, parâmetros e tipo de retorno. Exemplo: `public String toString()`
- **Algoritmo**: uma sequência de instruções que aceita entradas e produz saída. Pode ser um método, parte de um método ou pode consistir de vários métodos.

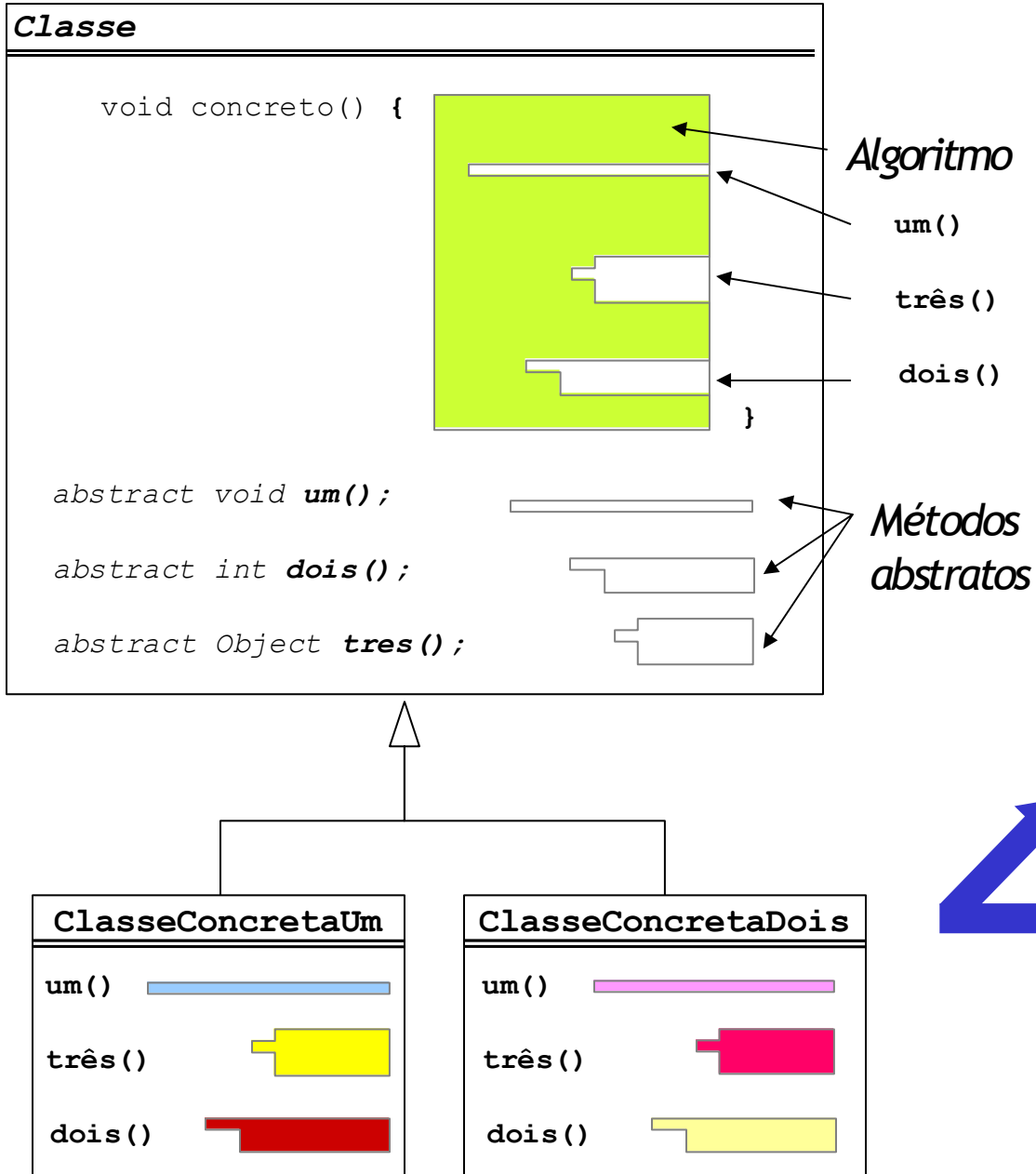
Além das operações comuns

- *Vários padrões lidam com diferentes formas de implementar operações e algoritmos*
 - *Template Method*: implementa um algoritmo em um método adiando a definição de alguns passos do algoritmo para que subclasses possam defini-los
 - *State*: distribui uma operação para que cada classe represente um estado diferente; encapsula **um estado**
 - *Strategy*: encapsula **um algoritmo** fazendo com que as implementações sejam intercambiáveis
 - *Command*: encapsula **uma instrução** em um objeto
 - *Interpreter*: distribui uma operação de tal forma que cada implementação se aplique a um tipo de composição diferente

Template Method

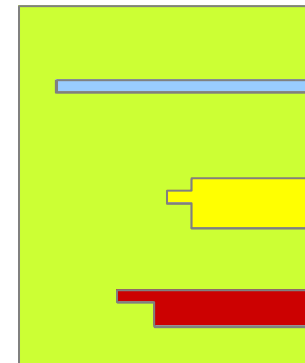
"Definir o esqueleto de um algoritmo dentro de uma operação, deixando alguns passos a serem preenchidos pelas subclasses. Template Method permite que suas subclasses redefinam certos passos de um algoritmo sem mudar sua estrutura." [GoF]

Problema

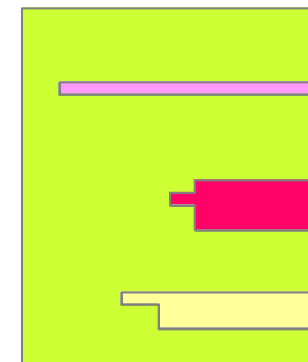


Algoritmos resultantes

```
Classe x =  
    new ClasseConcretaUm()  
x.concreto()
```



```
Classe x =  
    new ClasseConcretaDois()  
x.concreto()
```



Solução: Template Method

- *O que é um Template Method*
 - *Um Template Method define um algoritmo em termos de operações abstratas que subclasses sobrepõem para oferecer comportamento concreto*
- *Quando usar?*
 - *Quando a estrutura fixa de um algoritmo puder ser definida pela superclasse deixando certas partes para serem preenchidos por implementações que podem variar*

Template Method em Java

```
public abstract class Template {  
    protected abstract String link(String texto, String url);  
    protected String transform(String texto) { return texto; }  
    public final String templateMethod() {  
        String msg = "Endereço: " + link("Empresa", "http://www.empresa.com");  
        return transform(msg);  
    }  
}
```

```
public class XMLData extends Template {  
    protected String link(String texto, String url) {  
        return "<endereco xlink:href='" + url + "'>" + texto + "</endereco>";  
    }  
}
```

```
public class HTMLData extends Template {  
    protected String link(String texto, String url) {  
        return "<a href='" + url + "'>" + texto + "</a>";  
    }  
    protected String transform(String texto) {  
        return texto.toLowerCase();  
    }  
}
```


Exemplo no J2SDK

- O método *Arrays.sort (java.util)* é um bom exemplo de *Template Method*. Ele recebe como parâmetro um objeto do tipo *Comparator* que implementa um método *compare(a, b)* e utiliza-o para definir as regras de ordenação

```
public class MedeCoisas implements Comparator<Coisa> {  
    public int compare(Coisa c1, Coisa c2) {  
        if (c1.getID() > c2.getID()) return 1;  
        if (c1.getID() < c2.getID()) return -1;  
        if (c1.getID() == c2.getID()) return 0;  
    }  
}
```

Coisa
id: int

```
...  
Coisa coisas[] = new Coisa[10];  
coisas[0] = new Coisa("A");  
coisas[1] = new Coisa("B");  
...  
Arrays.sort(coisas, new MedeCoisas());  
...
```

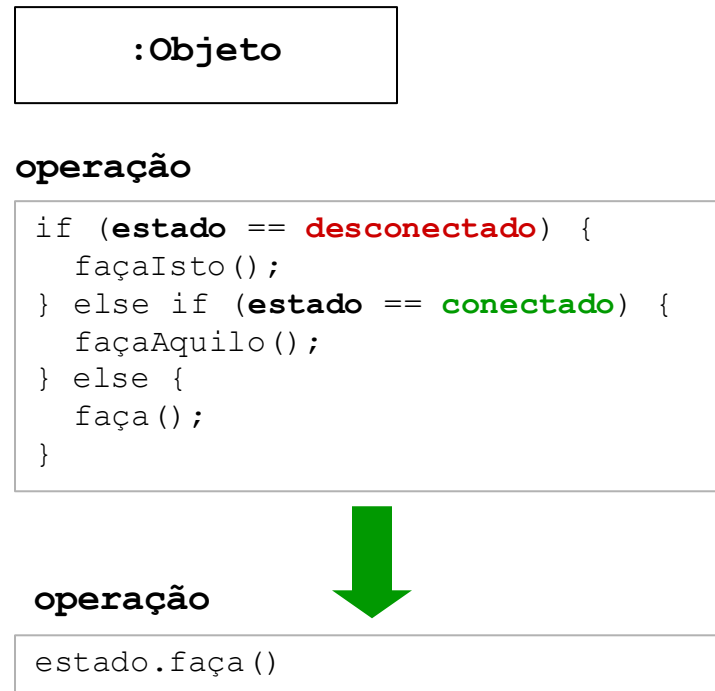
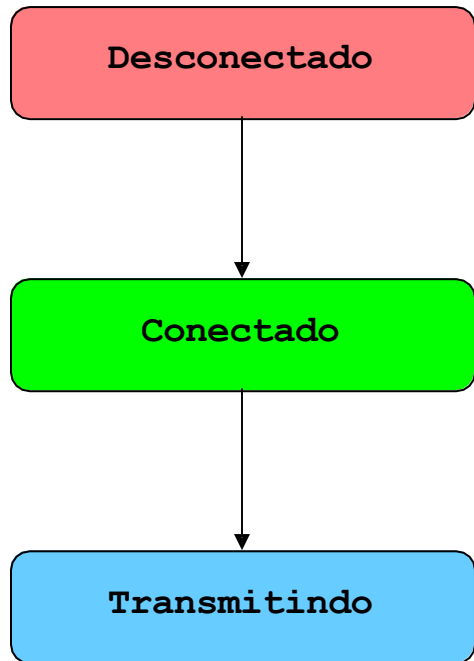
←
Método retorna 1, 0 ou -1
para ordenar Coisas pelo ID

- *Cite outros exemplos de Template Method*
 - *Em Java*
 - *Em frameworks*
- *Que outras aplicações poderiam ser implementadas com Template Method?*

State

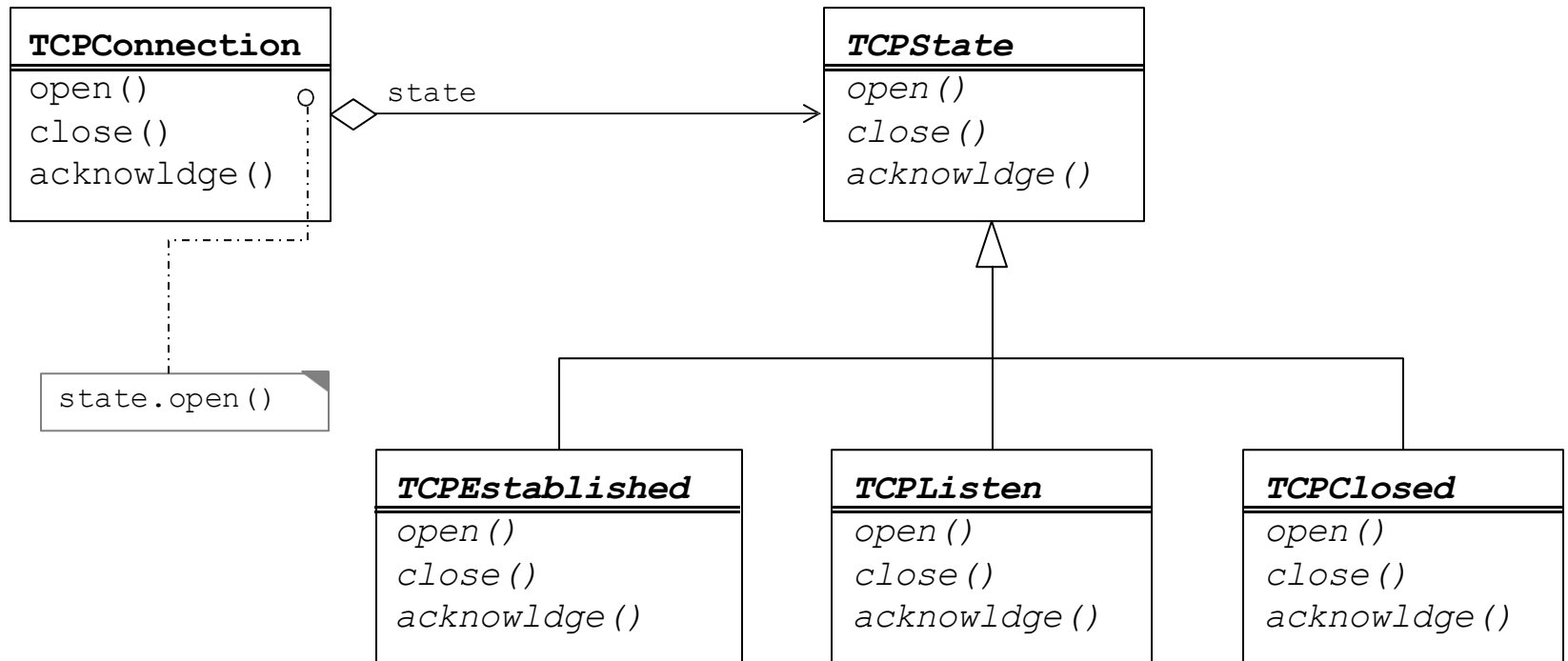
"Permitir a um objeto alterar o seu comportamento quanto o seu estado interno mudar. O objeto irá aparentar mudar de classe." [GoF]

Problema



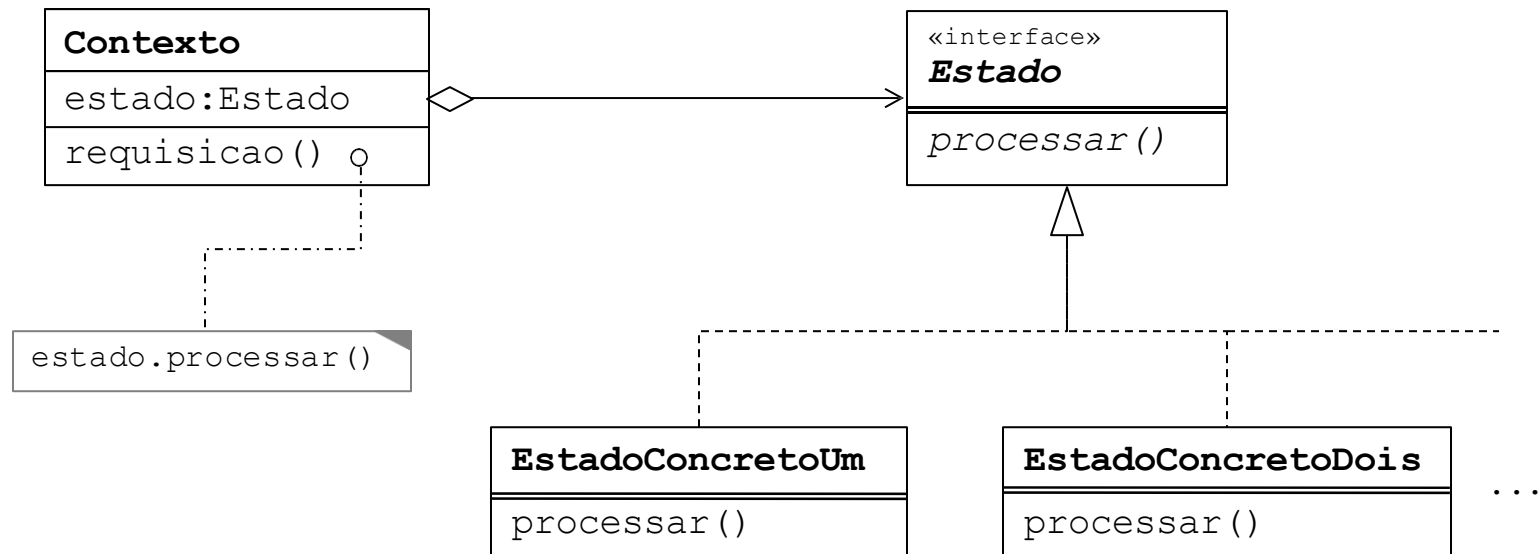
*Objetivo: usar objetos para representar **estados** e polimorfismo para tornar a execução de tarefas dependentes de estado transparentes*

Exemplo [GoF]



Sempre que a aplicação mudar de estado, o objeto TCPConnection muda o objeto TCPState que está usando

Estrutura de State



- **Contexto:**
 - *define a interface de interesse aos clientes*
 - *mantém uma instância de um EstadoConcreto que define o estado atual*
- **Estado**
 - *define uma interface para encapsular o comportamento associado com um estado particular do contexto*
- **EstadoConcreto**
 - *Implementa um comportamento associado ao estado do contexto*

State em Java

```
public class GatoQuantico {
    public final Estado VIVO = new EstadoVivo();
    public final Estado MORTO = new EstadoMorto();
    public final Estado QUANTICO = new EstadoQuantico();

    private Estado estado;

    public void setEstado(Estado estado) {
        this.estado = estado;
    }

    public void miar() {
        estado.miar();
    }
}
```

```
public class EstadoVivo {
    public void miar() {
        System.out.println("Meaaaoooww!!");
    }
}
```

```
public interface Estado {
    void miar();
}
```

```
public class EstadoMorto {
    public void miar() {
        System.out.println("Buu!");
    }
}
```

```
public class EstadoQuantico {
    public void miar() {
        System.out.println("Hello Arnold!");
    }
}
```

Strategy

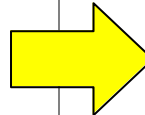
"Definir uma família de algoritmos, encapsular cada um, e fazê-los intercambiáveis. Strategy permite que algoritmos mudem independentemente entre clientes que os utilizam."

[GoF]

Problema

Várias estratégias, escolhidas de acordo com opções ou condições

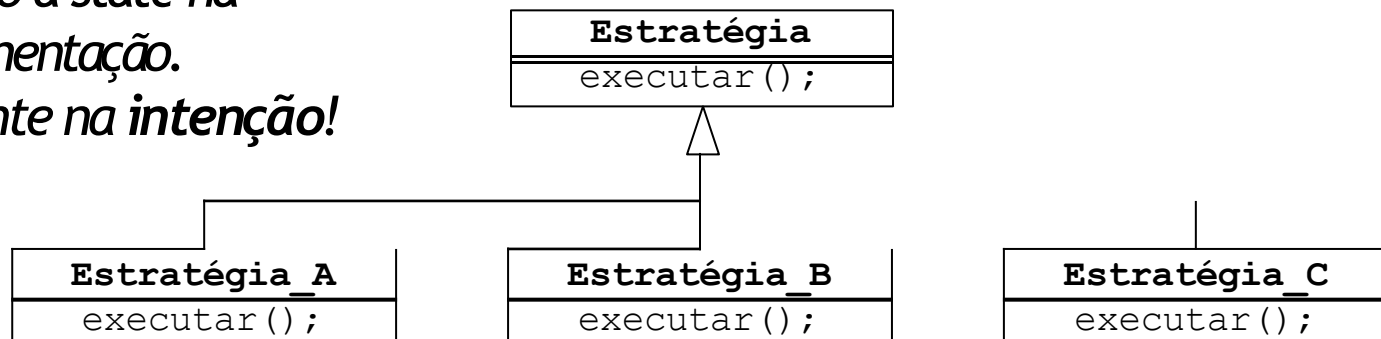
```
if (guerra && inflação > META) {  
    doPlanoB();  
} else if (guerra && recessão) {  
    doPlanoC();  
} else {  
    doPlanejado();  
}
```



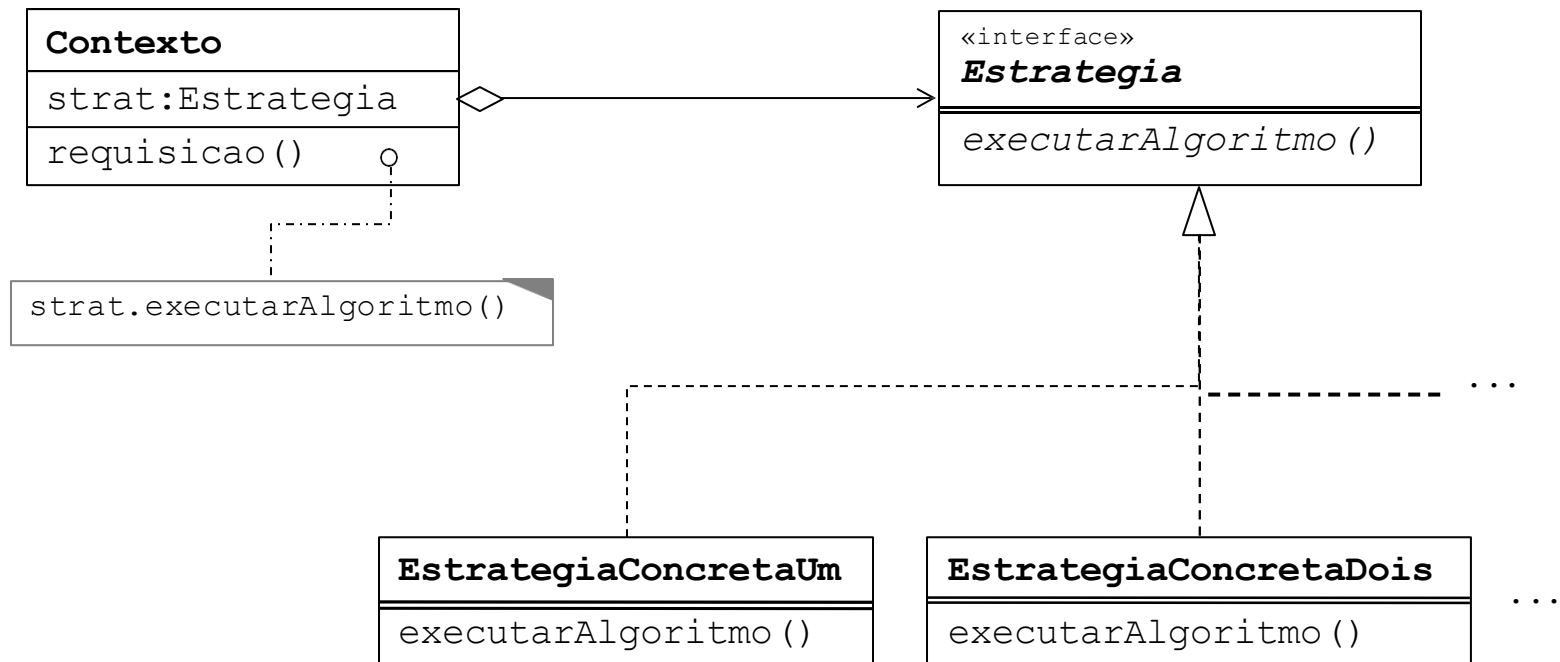
```
if (guerra && inflação > META) {  
    plano = new Estrategia_C();  
} else if (guerra && recessão) {  
    plano = new Estrategia_B();  
} else {  
    plano = new Estrategia_A();  
}
```

`plano.executar();`

*Idêntico a state na implementação.
Diferente na intenção!*



Estrutura de Strategy



- *Um contexto repassa requisições de seus clientes para sua estratégia. Clientes geralmente criam e passam uma **EstrategiaConcreta** para o contexto. Depois, clientes interagem apenas com o contexto*
- *Estrategia e Contexto interagem para implementar o algoritmo escolhido. Um contexto pode passar todos os dados necessários ou uma cópia de si próprio*

Quando usar?

- Quando classes relacionadas forem diferentes apenas no seu **comportamento**
 - *Strategy oferece um meio para configurar a classe com um entre vários comportamentos*
- Quando você precisar de diferentes variações de um mesmo algoritmo
- Quando um algoritmo usa dados que o cliente não deve conhecer
- Quando uma classe define muitos **comportamentos**, e estes aparecem como múltiplas declarações condicionais em suas operações

Strategy em Java

```
public class Guerra {
    Estrategia acao;
    public void definirEstrategia() {
        if (inimigo.exercito() > 10000) {
            acao = new AliancaVizinho();
        } else if (inimigo.isNuclear()) {
            acao = new Diplomacia();
        } else if (inimigo.hasNoChance()) {
            acao = new AtacarSozinho();
        }
    }
    public void declararGuerra() {
        acao.atacar();
    }
    public void encerrarGuerra() {
        acao.concluir();
    }
}
```

```
public interface Estrategia {
    public void atacar();
    public void concluir();
}
```

```
public class AtacarSozinho
    implements Estrategia {
    public void atacar() {
        plantarEvidenciasFalsas();
        soltarBombas();
        derrubarGoverno();
    }
    public void concluir() {
        estabelecerGovernoAmigo();
    }
}
```

```
public class AliancaVizinho
    implements Estrategia {
    public void atacar() {
        vizinhoPeloNorte();
        atacarPeloSul();
        ...
    }
    public void concluir() {
        dividirBeneficios(...);
        dividirReconstrução(...);
    }
}
```

```
public class Diplomacia
    implements Estrategia {
    public void atacar() {
        recuarTropas();
        proporCooperacaoEconomica();
        ...
    }
    public void concluir() {
        desarmarInimigo();
    }
}
```

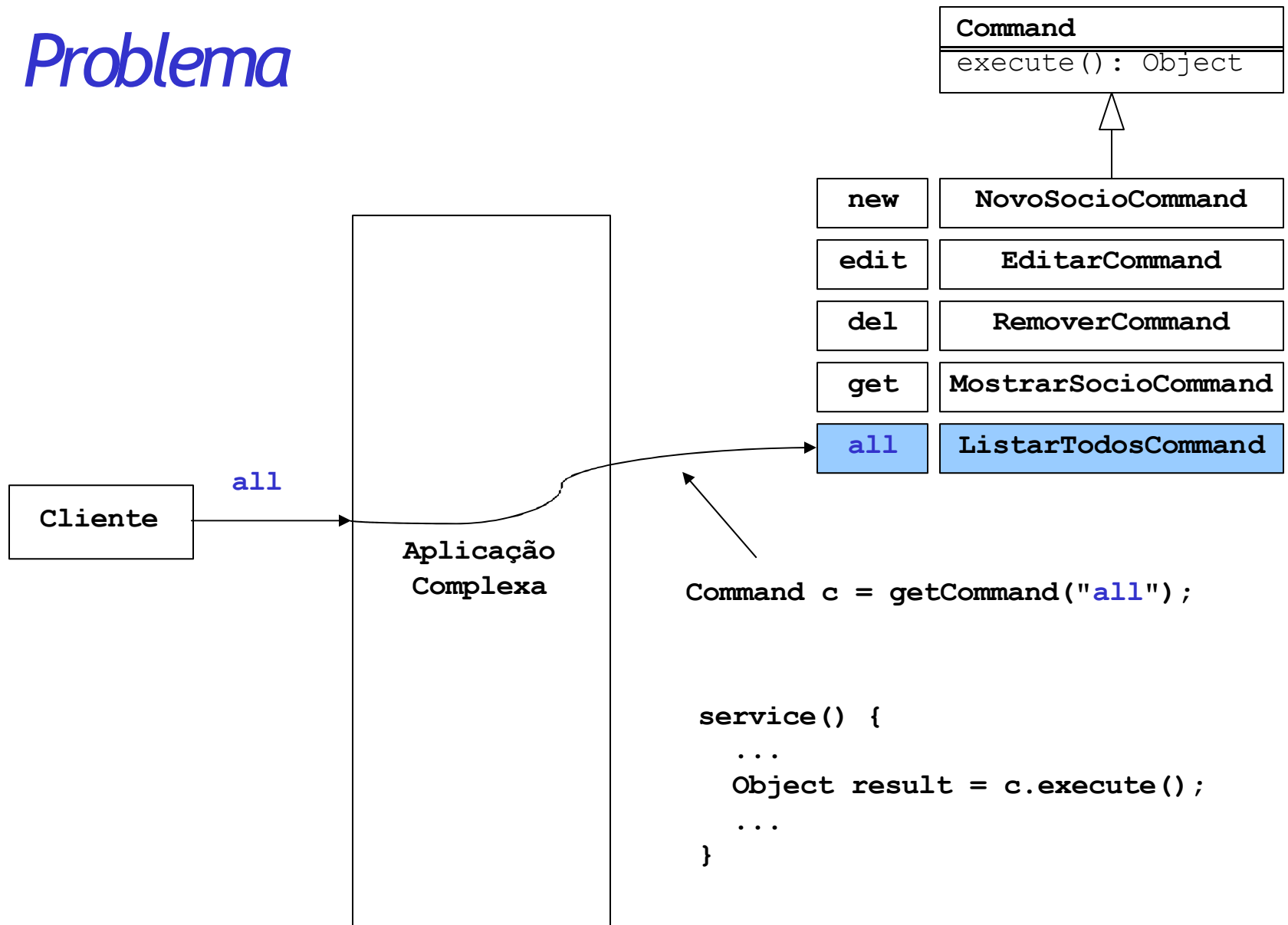
Questões

- *Cite exemplos de Strategy*
- *Qual a diferença entre Strategy e State?*

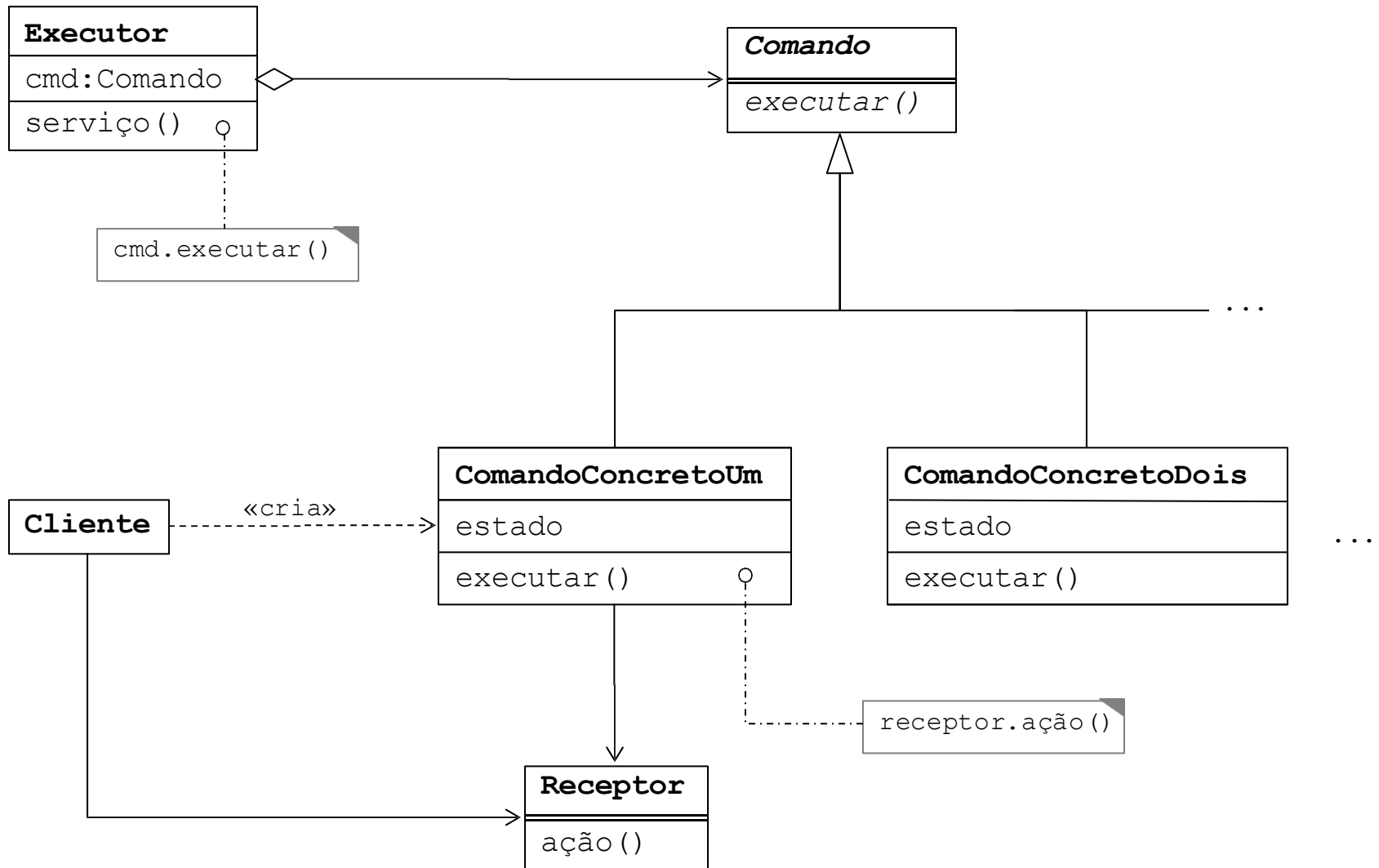
Command

"Encapsular uma requisição como um objeto, permitindo que clientes parametrizem diferentes requisições, filas ou requisições de log, e suportar operações reversíveis." [GoF]

Problema



Estrutura de Command



Command em Java

```
public interface Command {  
    public Object execute(Object arg);  
}
```

```
public class Server {  
    private Database db = ...;  
    private HashMap cmds = new HashMap();  
  
    public Server() {  
        initCommands();  
    }  
  
    private void initCommands() {  
        cmds.put("new", new NewCommand(db));  
        cmds.put("del",  
                new DeleteCommand(db));  
        ...  
    }  
}
```

```
public void service(String cmd,  
                    Object data) {  
    ...  
    Command c = (Command)cmds.get(cmd);  
    ...  
    Object result = c.execute(data);  
    ...  
}
```

```
public interface NewCommand implements Command {  
  
    public NewCommand(Database db) {  
        this.db = db;  
    }  
  
    public Object execute(Object arg) {  
        Data d = (Data)arg;  
        int id = d.getArg(0);  
        String nome = d.getArg(1);  
        db.insert(new Member(id, nome));  
    }  
}
```

```
public class DeleteCommand implements Command {  
  
    public DeleteCommand(Database db) {  
        this.db = db;  
    }  
  
    public Object execute(Object arg) {  
        Data d = (Data)arg;  
        int id = d.getArg(0);  
        db.delete(id);  
    }  
}
```

- *Cite exemplos de Command*
 - *Na API Java*
 - *Em frameworks*
- *Qual a diferença entre*
 - *Strategy e Command?*
 - *State e Command?*
 - *State e Strategy?*

State, Strategy e Command

- Diferentes *intenções*, diagramas e implementações similares (ou idênticas)
- Como distinguir?
 - *State* representa um **estado** (substantivo) e geralmente está menos acessível (a mudança de estado pode ser desencadeada por outro estado)
 - *Strategy* representa um **comportamento** (verbo) e é *escolhida dentro da aplicação* (a ação pode ser desencadeada por ação do cliente ou estado)
 - *Command* representa uma **ação** escolhida e iniciada por um *cliente externo* (usuário)

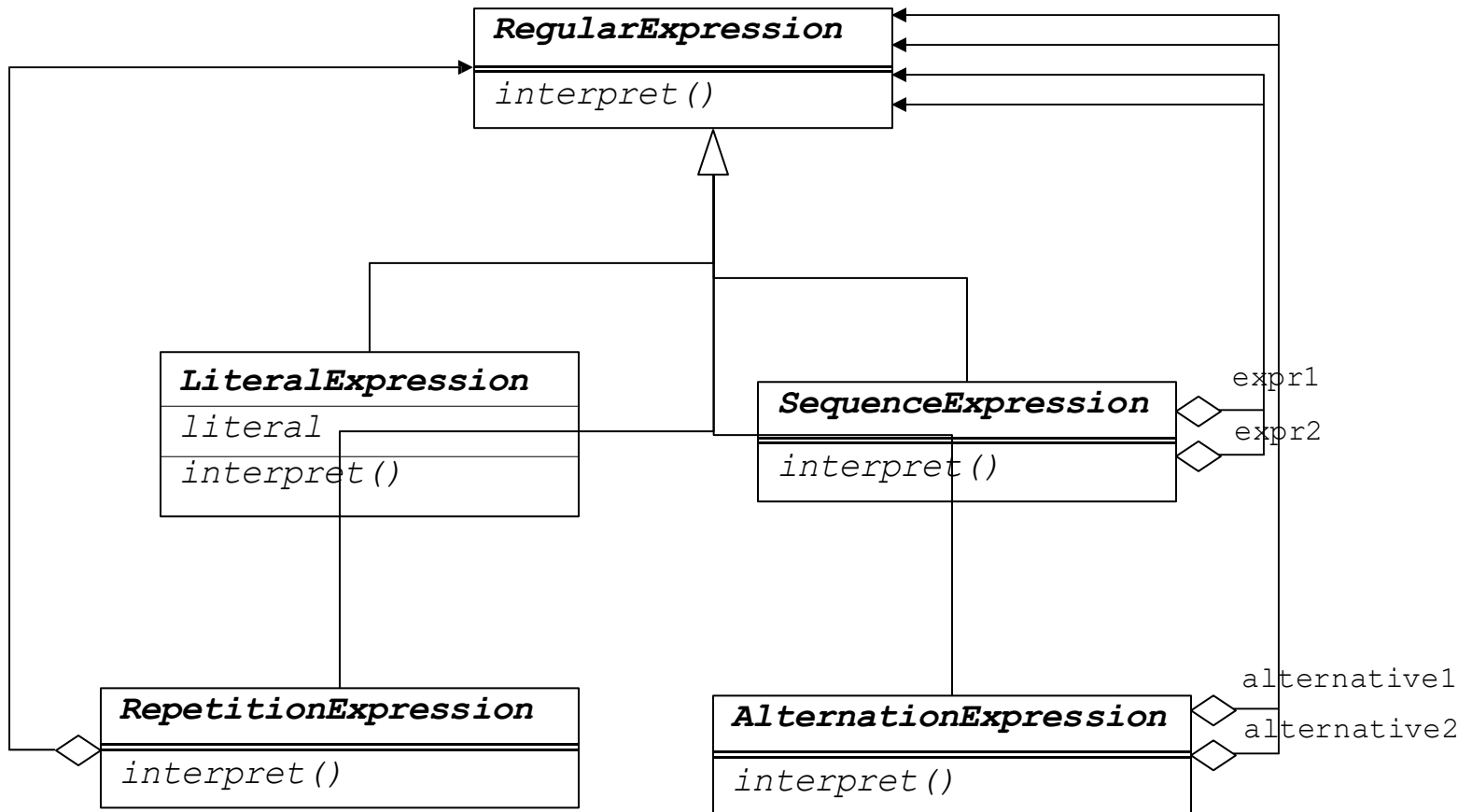
Interpreter

"Dada uma linguagem, definir uma representação para sua gramática junto com um interpretador que usa a representação para interpretar sentenças na linguagem."
[GoF]

Problema

- *Se comandos estão representados como objetos, eles poderão fazer parte de **algoritmos** maiores*
 - *Vários padrões repetitivos podem surgir nesses algoritmos*
 - *Operações como iteração ou condicionais podem ser frequentes: representá-las como objetos Command*
- *Solução em OO: elaborar uma **gramática** para calcular expressões compostas por objetos*
 - *Interpreter é uma extensão do padrão **Command** (ou um tipo de Command; ou uma micro-arquitetura construída com base em Commands) em que toda uma lógica de código pode ser implementada com objetos*

Exemplo [GoF]



Questões

- *Qual a diferença entre Command e Interpreter?*
- *Cite exemplos de implementações na API Java e em frameworks que você conhece*

Resumo: quando usar?

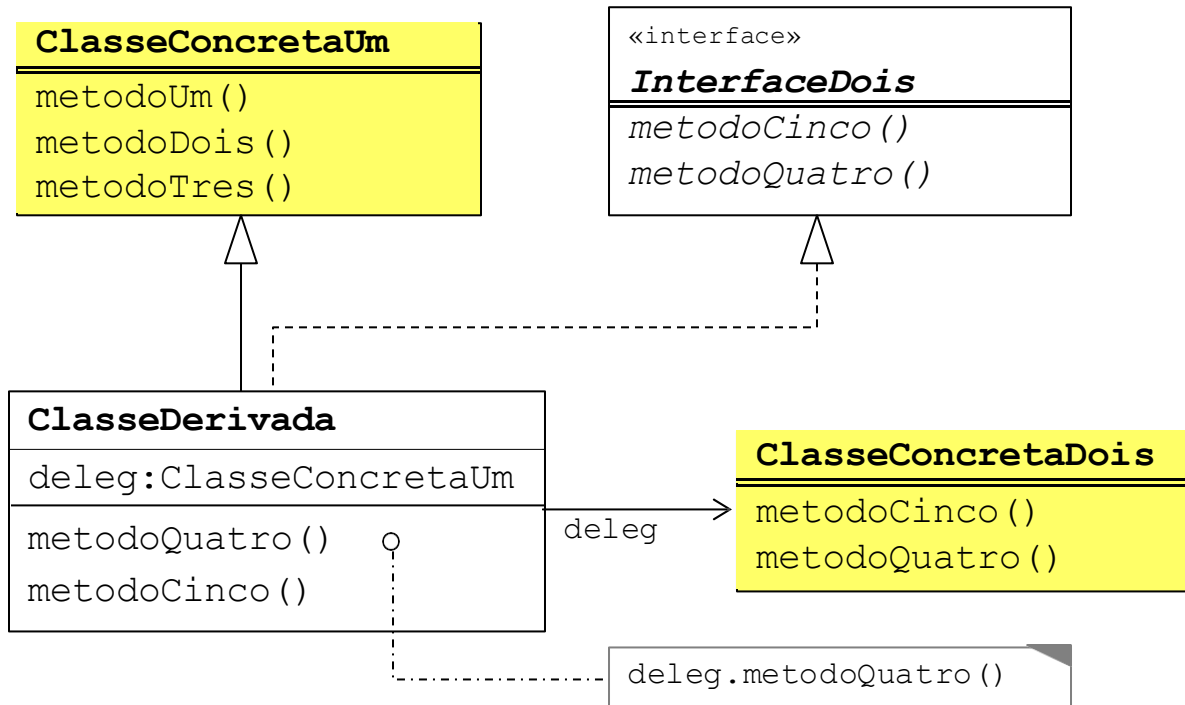
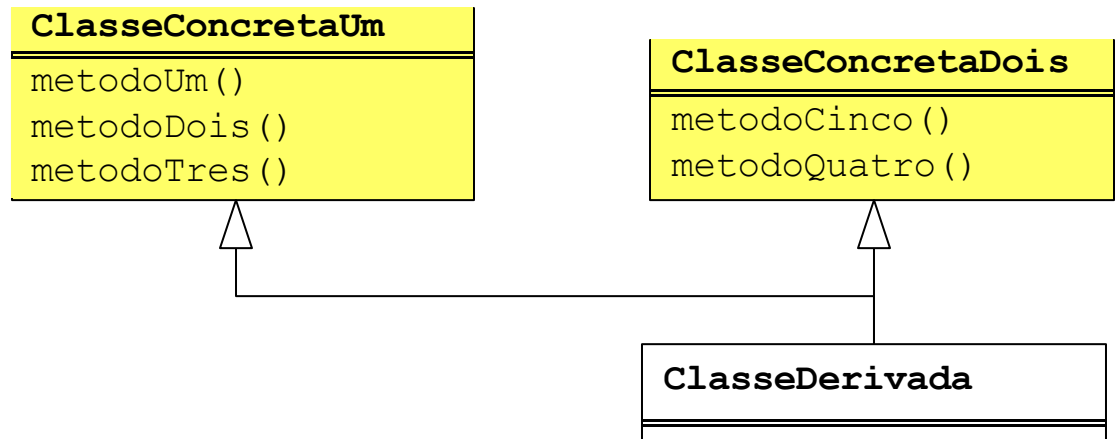
- *Template Method*
 - Para compor um algoritmo feito por métodos abstratos que podem ser completados em subclasses
- *State*
 - Para representar o *estado* de um objeto
- *Strategy*
 - Para representar um algoritmo (*comportamento*)
- *Command*
 - Para representar um comando (ação imperativa do cliente)
- *Interpreter*
 - Para realizar composição com comandos e desenvolver uma linguagem de programação usando objetos

Introdução: Extensão

- *Extensão é a adição de uma classe, interface ou método a uma base de código existente [2]*
- *Formas de extensão*
 - *Herança (criação de novas classes)*
 - *Delegação (para herdar de duas classes, pode-se estender uma classe e usar delegação para "herdar" o comportamento da outra classe)*
- *Desenvolvimento em Java é sempre uma forma de extensão*
 - *Extensão começa onde o reuso termina*

Exemplo de extensão por delegação

*Efeito
o
Desejado*



*Efeito Possível
em Java*

- Classes existentes
- Classes novas

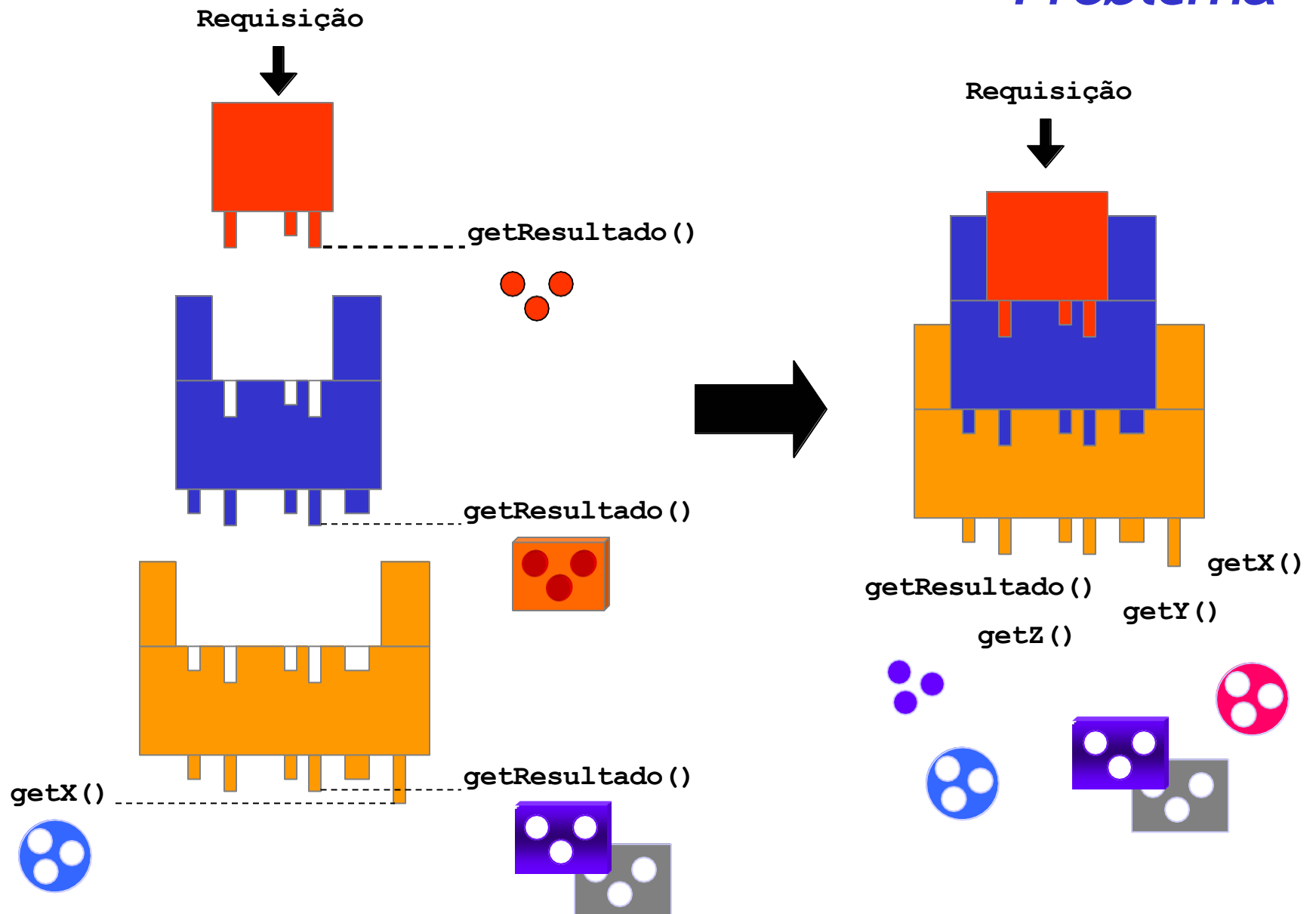
Além da extensão

- *Tanto herança como delegação exigem que se saiba, em tempo de compilação, que comportamentos são desejados. Os patterns permitem acrescentar comportamentos em um objeto sem mudar sua classe*
- *Principais classes*
 - *Command* (capítulo anterior)
 - *Template Method* (capítulo anterior)
 - *Decorator*: adiciona responsabilidades a um objeto dinamicamente.
 - *Iterator*: oferece uma maneira de acessar uma coleção de instâncias de uma classe carregada.
 - *Visitor*: permite a adição de novas operações a uma classe sem mudar a classe.

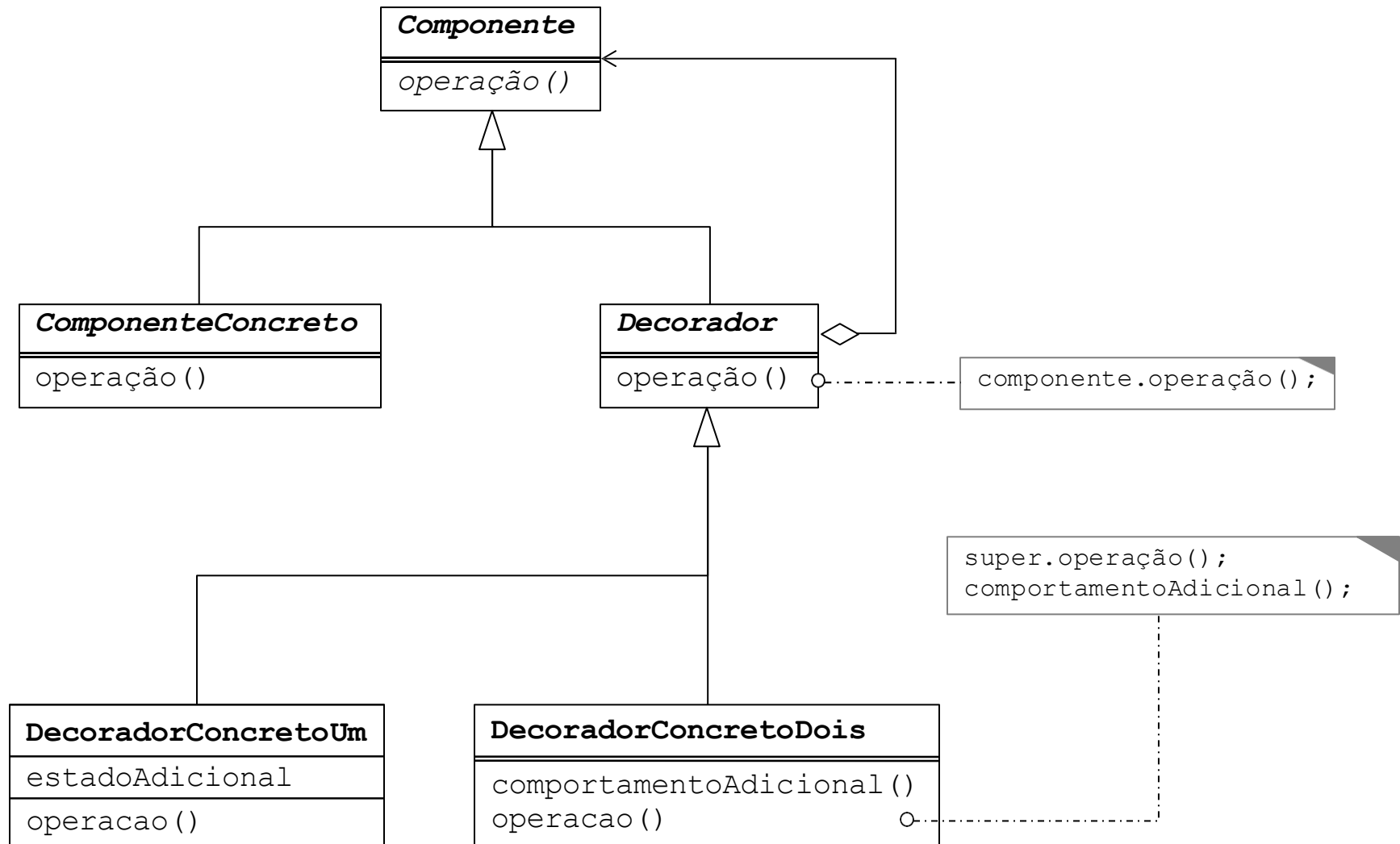
Decorator

"Anexar responsabilidades adicionais a um objeto dinamicamente. Decorators oferecem uma alternativa flexível ao uso de herança para estender uma funcionalidade." [GoF]

Problema



Estrutura de Decorator



Decorator em Java

```
public abstract class DecoradorConcretoUm extends Decorador
{
    public DecoradorConcretoUm (Componente componente) {
        super(componente);
    }
    public String getDadosComoString() {
        return getDados().toString();
    }
    private Object transformar(Object o) {
        ...
    }
    public Object getDados() {
        return transformar(getDados());
    }
    public void operacao(Object arg) {
        // ... comportamento adicional
        componente.operacao(arg);
    }
}
```

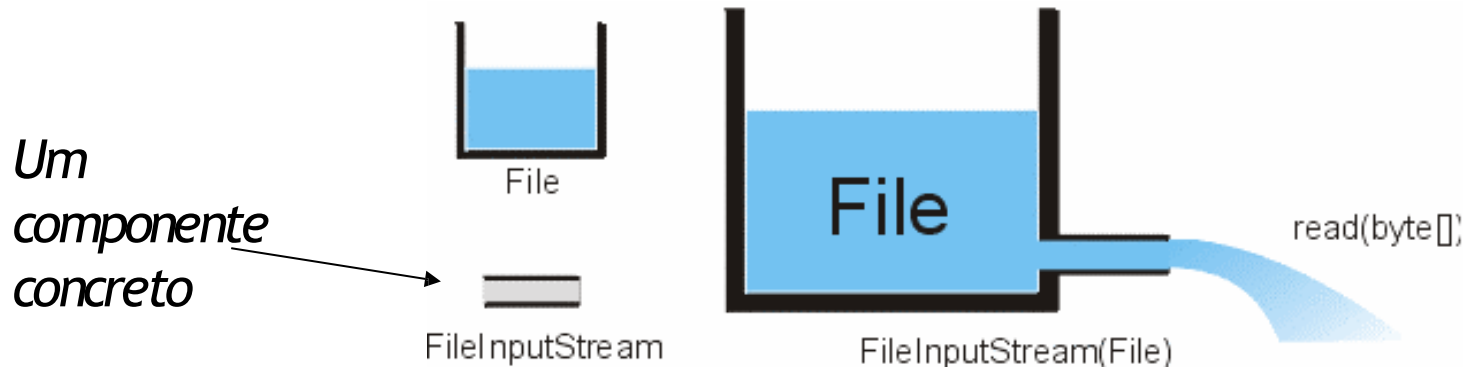
```
public abstract class DecoradorConcretoUm
    extends Decorador {
    private Object estado;
    public DecoradorConcretoUm (Componente comp,
        Object estado) {
        super(comp);
        this.estado = estado;
    }
    ...
    public void operacao(Object arg) {
        // ... comportamento adicional
        super.operacao(estado);
        // ...
    }
}
```

```
public class ComponenteConcreto implements Componente
{
    private Object dados;
    public Object getDados() {
        return dados;
    }
    public void operacao(Object arg) {
        ...
    }
}
```

```
public abstract class Decorador implements Componente {
    private Componente componente;
    public Decorador (Componente componente) {
        this.componente = componente;
    }
    public Object getDados() {
        return componente.getDados();
    }
    public void operacao(Object arg) {
        componente.operacao(arg);
    }
}
```

```
public interface Componente {
    Object getDados();
    void operacao(Object arg);
}
```

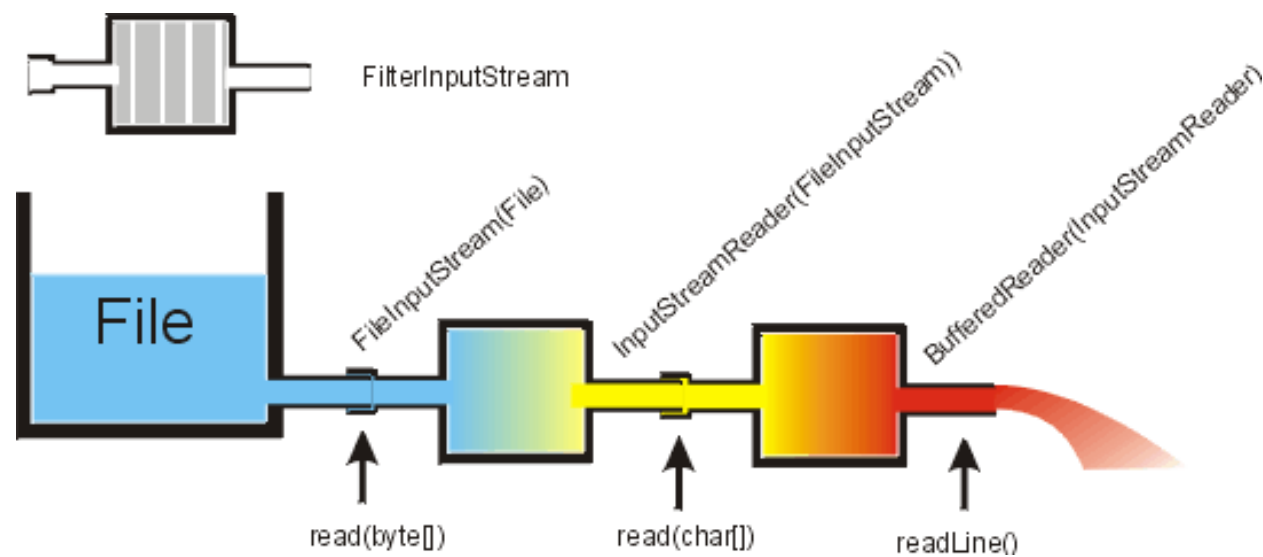
Exemplo: I/O Streams



```
// objeto do tipo File
File tanque = new File("agua.txt");

// componente FileInputStream
// cano conectado no tanque
FileInputStream cano =
    new FileInputStream(tanque);

// read() lê um byte a partir do cano
byte octeto = cano.read();
```

Concatenação o de I/O streams

Concatenação do
decorador

```
// partindo do cano (componente concreto)
FileInputStream cano = new FileInputStream(tanque);

// decorador chf conectado no componente
InputStreamReader chf = new InputStreamReader(cano);
```

```
// pode-se ler um char a partir de chf (mas isto impede que
// o char chegue ao fim da linha: há um vazamento no cano!)
char letra = chf.read();
```

Uso de método com
comportamento alterado

```
// decorador br conectado no decorador chf
BufferedReader br = new BufferedReader (chf);
// lê linha de texto a de br
String linha = br.readLine();
```

Comportament
o adicional

- *Cite outros exemplos de Decorator no J2SDK e em frameworks que você conhece*

Iterator

"Prover uma maneira de acessar os elementos de um objeto agregado seqüencialmente sem expor sua representação interna." [GoF]

Problema

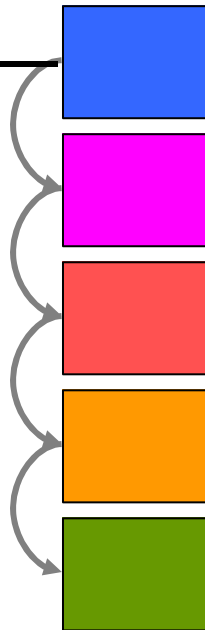
Tipo de
referência é
genérico

Object o =
iterator.next()

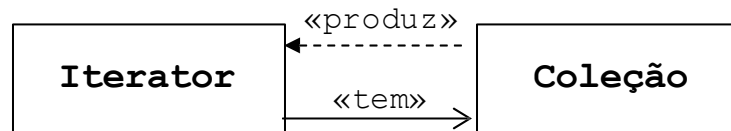
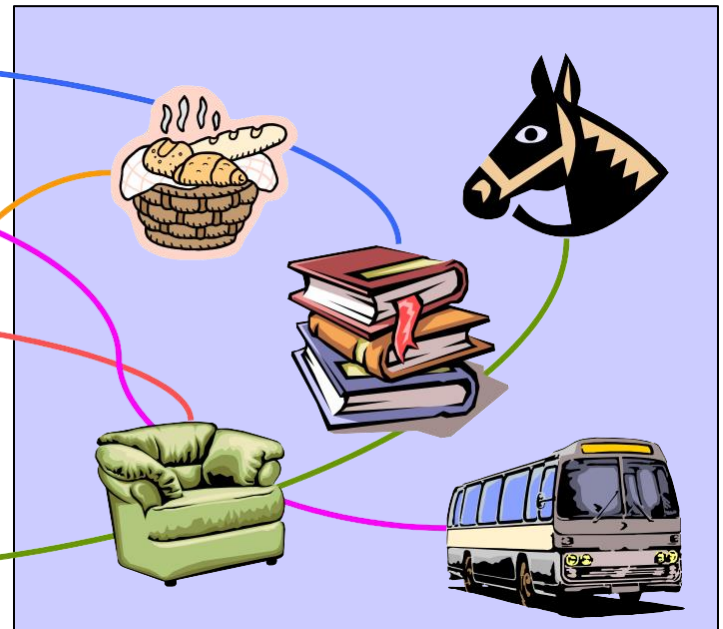


iterator.hasNext() ?

Iterator



Coleção arbitrária de objetos
(array, hashmap, lista, conjunto,
pilha, tabela, ...)



Para que serve?

- *Iterators servem para acessar o conteúdo de um agregado sem expor sua representação interna*
- *Oferece uma interface uniforme para atravessar diferentes estruturas agregadas*
- *Iterators são implementados nas coleções do Java. É obtido através do método `iterator()` de `Collection`, que devolve uma instância de `java.util.Iterator`.*
- *Interface `java.util.Iterator`:*

```
package java.util;  
public interface Iterator<E> {  
    boolean hasNext();  
    Object next();  
    void remove();  
}
```
- *`iterator()` é um exemplo de Factory Method*

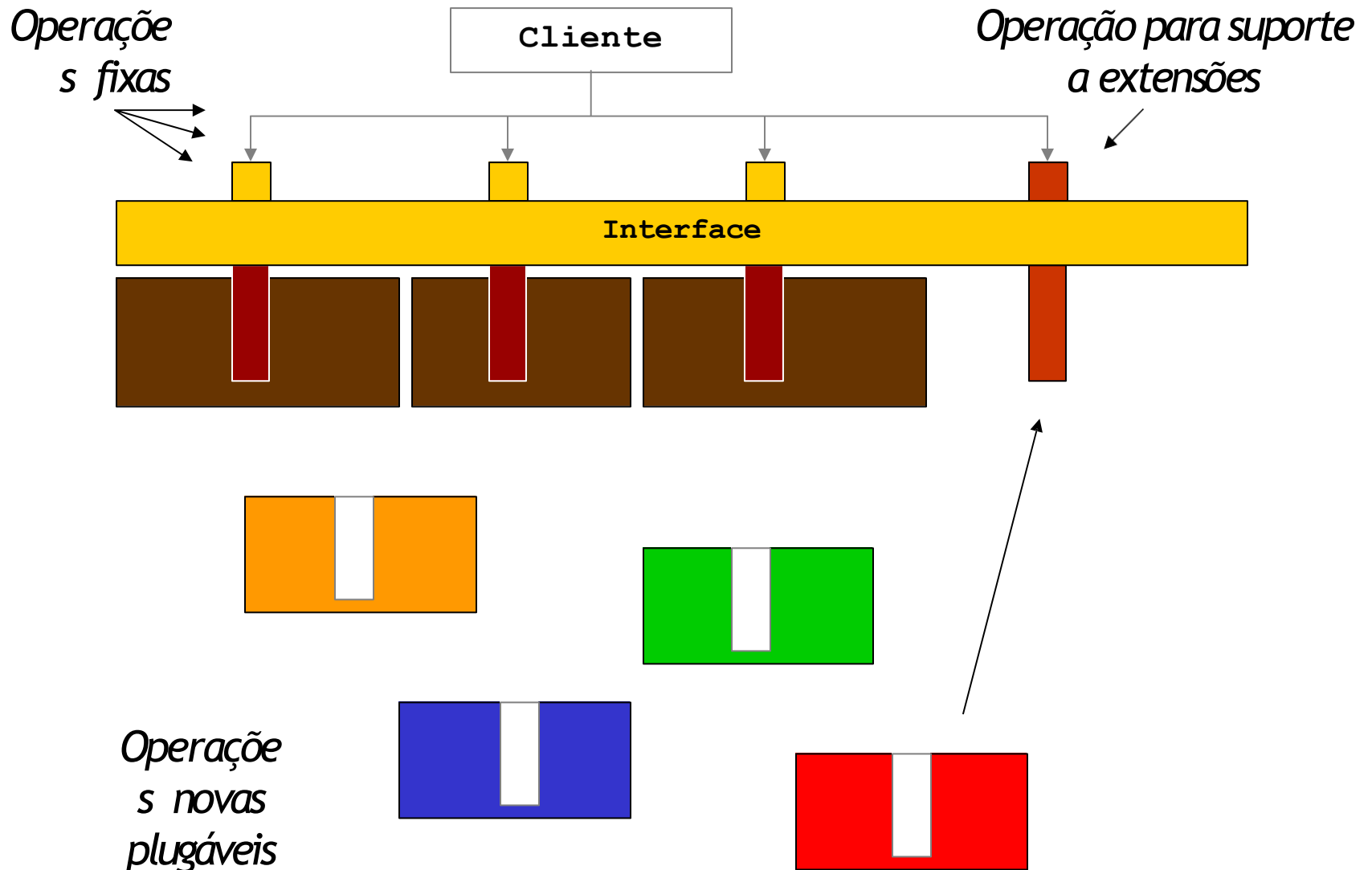
Questões

- *Quantos iterators você conhece nas APIs da linguagem Java (além de `java.util.Iterator`)?*

Visitor

"Representar uma operação a ser realizada sobre os elementos de uma estrutura de objetos. Visitor permite definir uma nova operação sem mudar as classes dos elementos nos quais opera." [GoF]

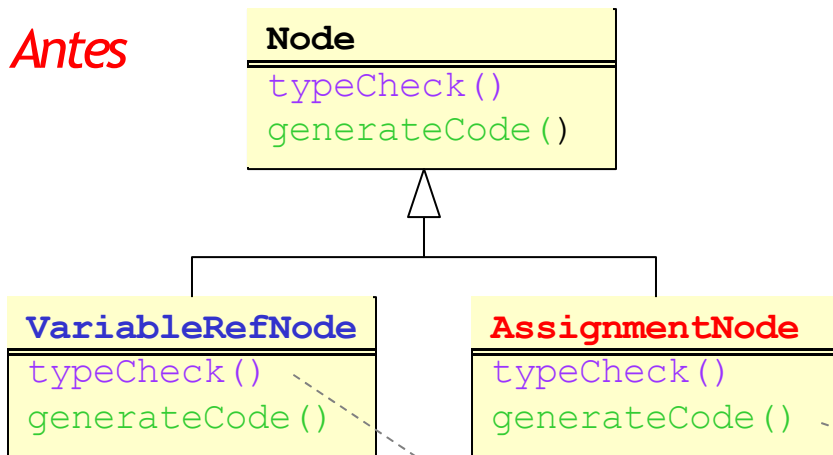
Problema



Para que serve?

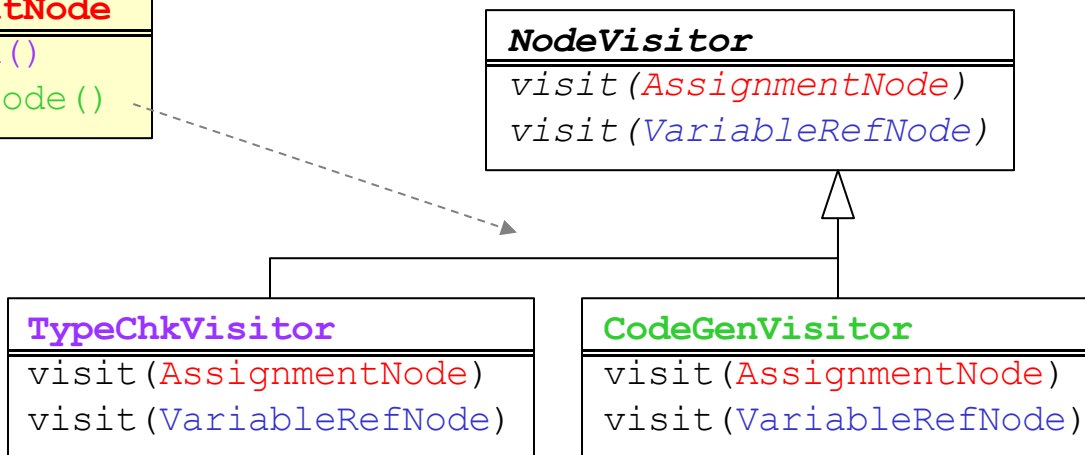
- *Visitor permite*
 - *Plugar nova funcionalidade em objetos sem precisar mexer na estrutura de herança*
 - *Agrupar e manter operações relacionadas em uma classe e aplicá-las, quando conveniente, a outras classes (evitar espalhamento e fragmentação de interesses)*
 - *Implementar um Iterator para objetos não relacionados através de herança*

Antes

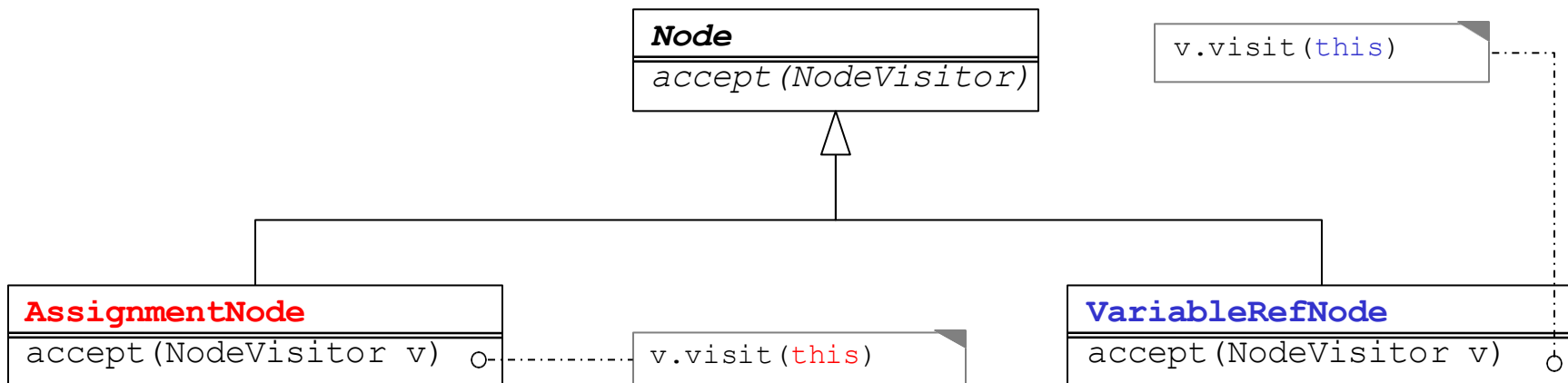


Visitor: exemplo GoF

Depois



Depois



Estrutura de Visitor

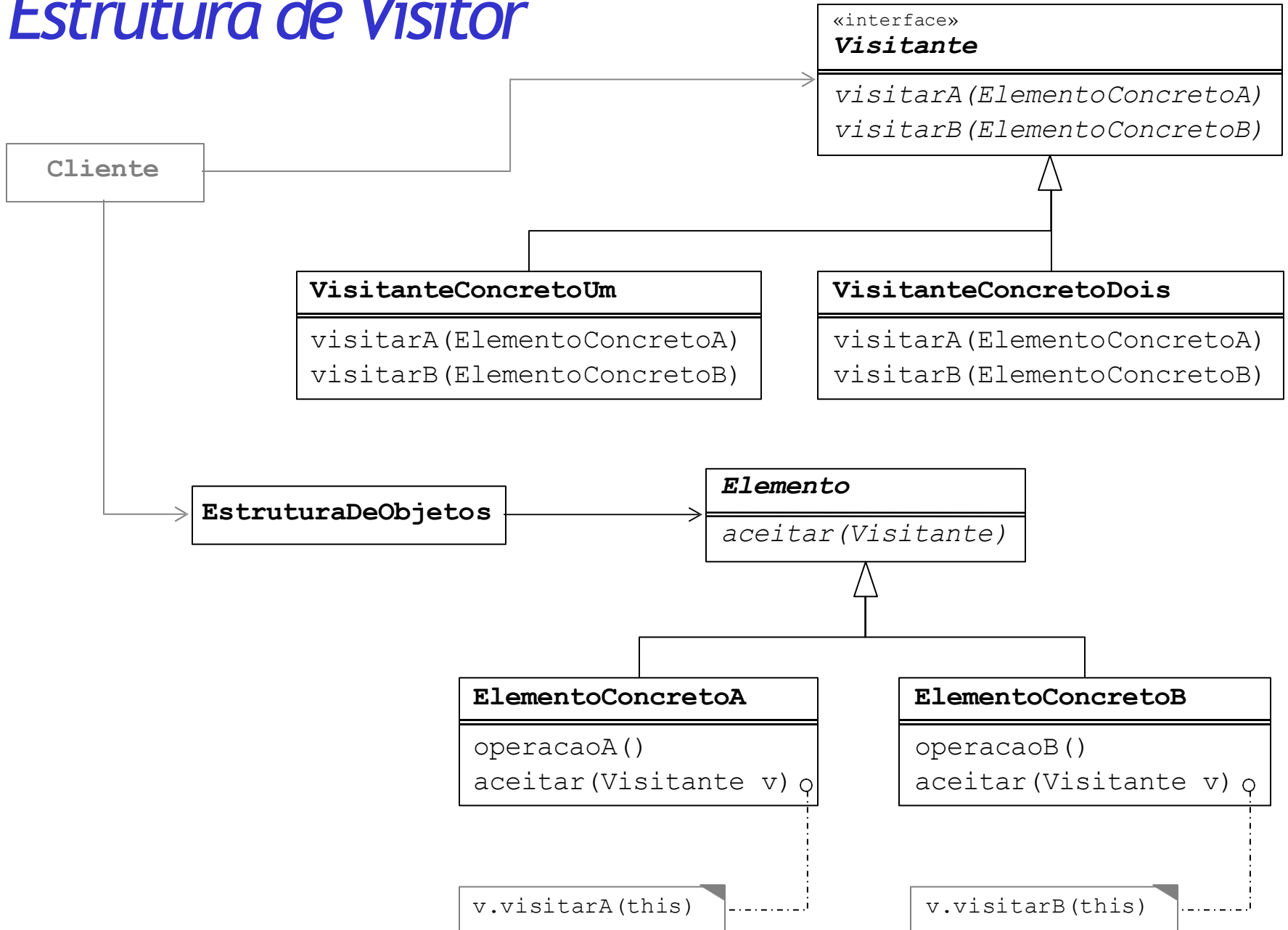
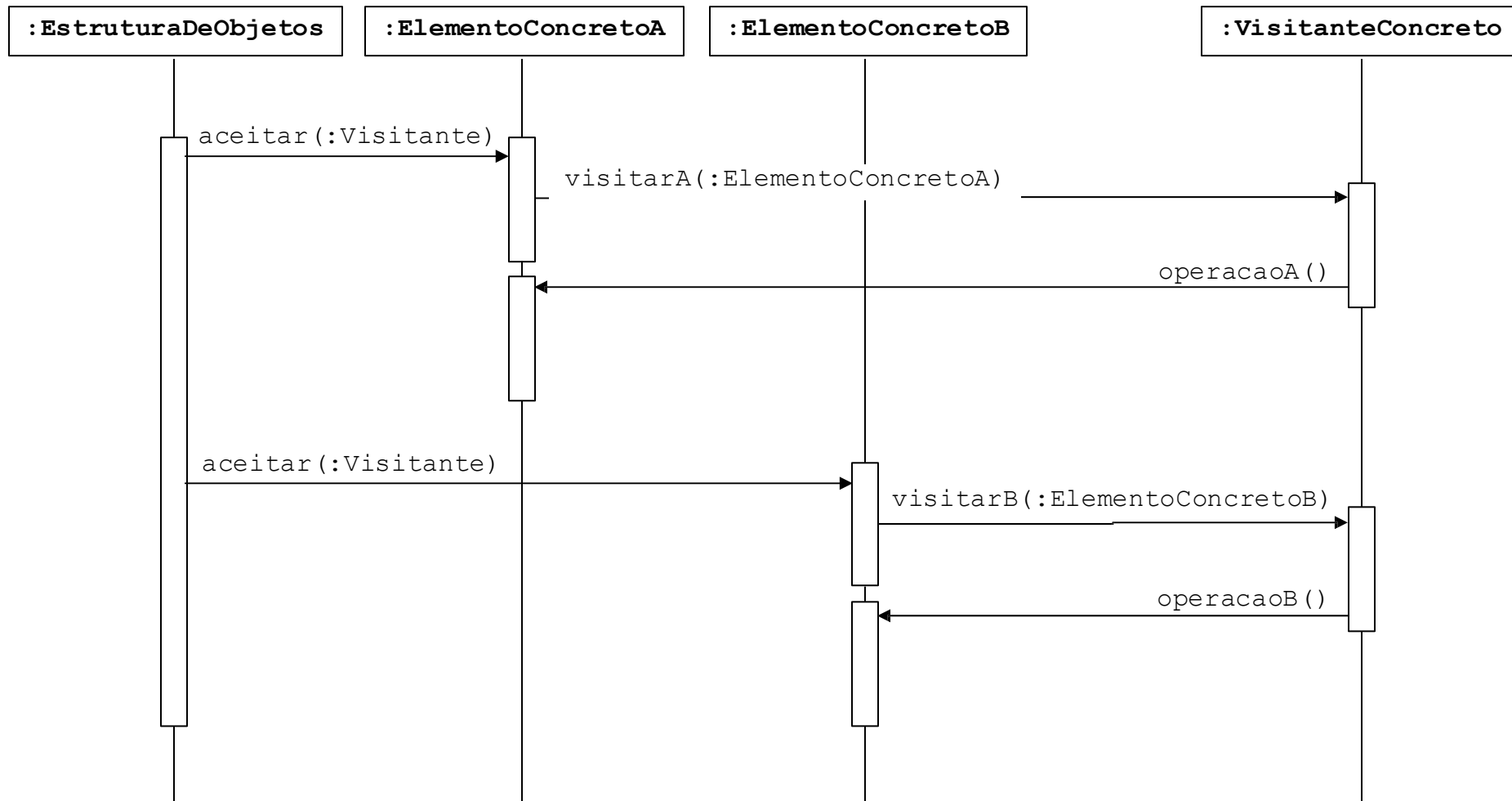


Diagrama de seqüência



Refatoramento para Visitor em Java: Antes

```
public interface Documento_1 {
    public void gerarTexto();
    public void gerarHTML();
    public boolean validar();
}
```

É talvez o mais complexo dos padrões GoF

```
public class Cliente {
    public static void main(String[] args) {
        Documento_1 doc = new Texto_1();
        Documento_1 doc2 = new Grafico_1();
        Documento_1 doc3 = new Planilha_1();
        doc.gerarTexto();
        doc.gerarHTML();
        if (doc.validar())
            System.out.println(doc + " valido!");
        doc2.gerarTexto();
        doc2.gerarHTML();
        if (doc2.validar())
            System.out.println(doc2 + " valido!");
        doc3.gerarTexto();
        doc3.gerarHTML();
        if (doc3.validar())
            System.out.println(doc3 + " valido!");
    }
}
```

```
public class Texto_1
    implements Documento_1 {
    public void gerarTexto() {...}
    public void gerarHTML() {...}
    public boolean validar() {...}

    ...
}
```

```
public class Planilha_1
    implements Documento_1 {
    public void gerarTexto() {...}
    public void gerarHTML() {...}
    public boolean validar() {...}

    ...
}
```

```
public class Grafico_1
    implements Documento_1 {
    public void gerarTexto() {
        System.out.println("Nao impl.");
    }
    public void gerarHTML() {
        System.out.println("HTML gerado");
    }
    public boolean validar() {
        return true;
    }
    public String toString() {
        return "Grafico";
    }
}
```

Visitor em Java (Depois)

```
public interface Visitante {  
    public Object visitar(Planilha p);  
    public Object visitar(Texto t);  
    public Object visitar(Grafico g);  
}
```

```
public class GerarHTML implements Visitante {  
    public Object visitar(Planilha p) {  
        p.gerarHTML(); return null; }  
    public Object visitar(Texto t) {  
        t.gerarHTML(); return null; }  
    public Object visitar(Grafico g) {  
        g.gerarPNG(); }  
}
```

```
public class Validar implements Visitante {  
    public Object visitar(Planilha p) {  
        return new Boolean(true); }  
    public Object visitar(Texto t) {  
        return new Boolean(true); }  
    public Object visitar(Grafico g) {  
        return new Boolean(true); }  
}
```

```
public class Cliente {  
    public static void main(String[] args) {  
        Documento doc = new Texto();  
        doc.aceitar(new GerarTexto());  
        doc.aceitar(new GerarHTML());  
        if (((Boolean)doc.aceitar(  
            new Validar())).booleanValue()) {  
            System.out.println(doc + "  
            valido!");  
        }  
    }  
}
```

```
public interface Documento {  
    public Object aceitar(Visitante v);  
}
```

```
public class Planilha implements Documento {  
    public Object aceitar(Visitante v) {  
        return v.visitar(this);  
    }  
    public void gerarHTML() {...}  
    public void gerarTexto() {...}  
    public String toString() {...}  
}
```

```
public class Texto implements Documento  
{ public Object aceitar(Visitante v) {  
    return v.visitar(this);  
}  
    public void gerarHTML() {...}  
    public void gerarTexto() {...}  
    public String toString() {...}  
}
```

```
public class Grafico implements Documento {  
    public Object aceitar(Visitante v) {  
        return v.visitar(this);  
    }  
    public void gerarPNG() {...}  
    public String toString() {...}  
}
```

Prós e contras

- *Vantagens*

- *Facilita a adição de novas operações*
- *Agrupar operações relacionadas e separa operações não relacionadas: reduz espalhamento de funcionalidades e embaralhamento*

- *Desvantagens*

- *Dá trabalho adicionar novos elementos na hierarquia: requer alterações em todos os Visitors. Se a estrutura muda com frequência, não use!*
- *Quebra de encapsulamento: métodos e dados usados pelo visitor têm de estar acessíveis*

- *Alternativas ao uso de visitor*

- *Aspectos (www.aopalliance.org e www.aspectj.org)*
- *Hyperslices (www.research.ibm.com/hyperspace/)*

Resumo: quando usar?

- *Decorator*
 - *Para acrescentar recursos e comportamento a um objeto existente, receber sua entrada e poder manipular sua saída.*
- *Iterator*
 - *Para navegar em uma coleção elemento por elemento*
- *Visitor*
 - *Para estender uma aplicação com novas operações sem que seja necessário mexer na interface existente.*

Você sabe distinguir os padrões GoF

- *Faça alguns testes!*

Padrões GRASP

Padrões básicos

- *Information Expert*
- *Creator*
- *High Cohesion*
- *Low Coupling*
- *Controller*

Padrões avançados

- *Polymorphism*
- *Pure Fabrication*
- *Indirection*
- *Protected Variations*

Padrões GRASP refletem práticas mais pontuais da aplicação de técnicas OO

Padrões GoF exploram soluções mais específicas

Padrões GRASP ocorrem na implementação de vários padrões GoF

Expert (especialista de informação)

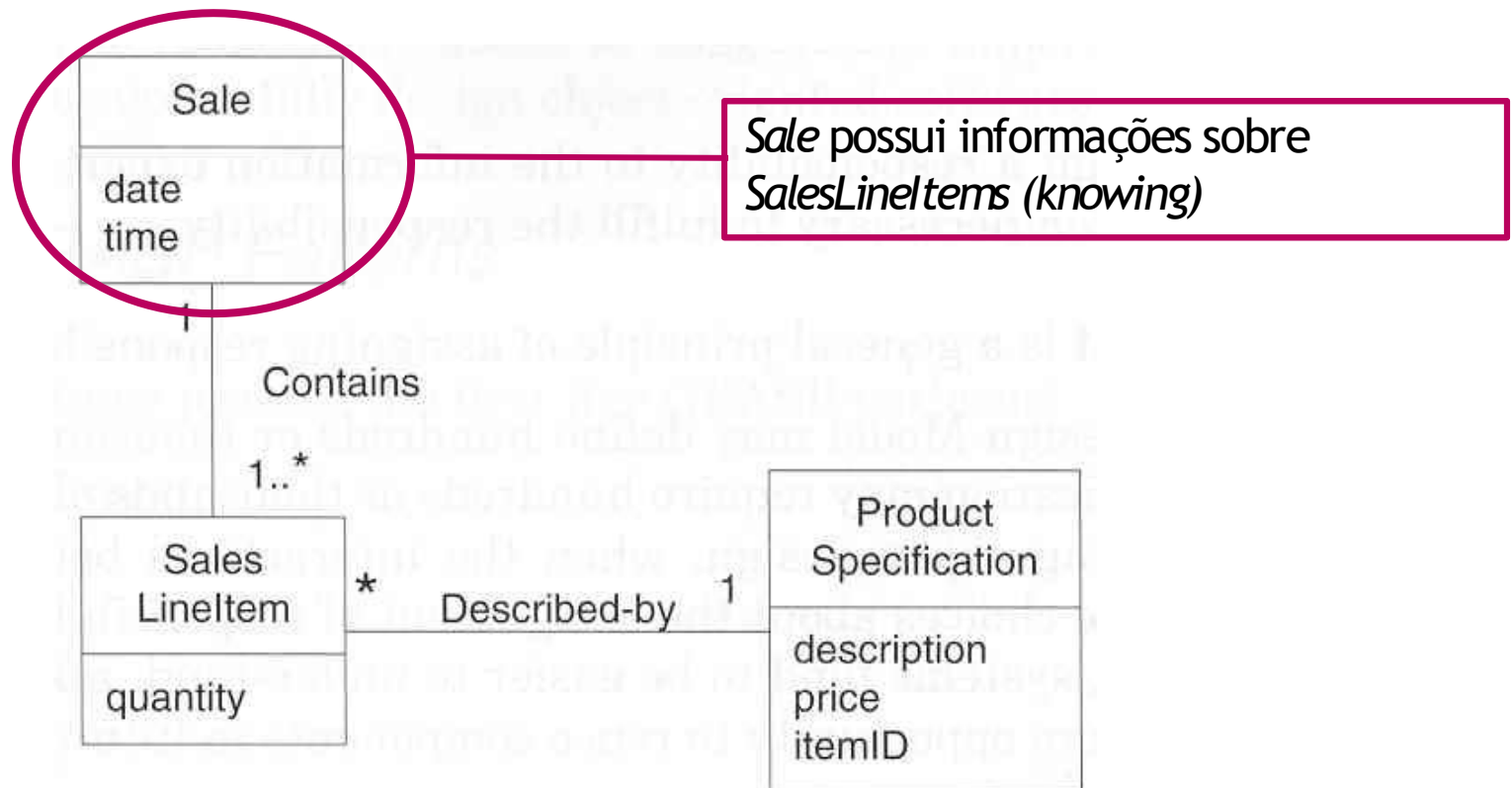
- *Problema*

- *Precisa-se de um princípio geral para atribuir responsabilidades a objetos*
- *Durante o design, quando são definidas interações entre objetos, fazemos escolhas sobre a atribuição de responsabilidades a classes*

- *Solução*

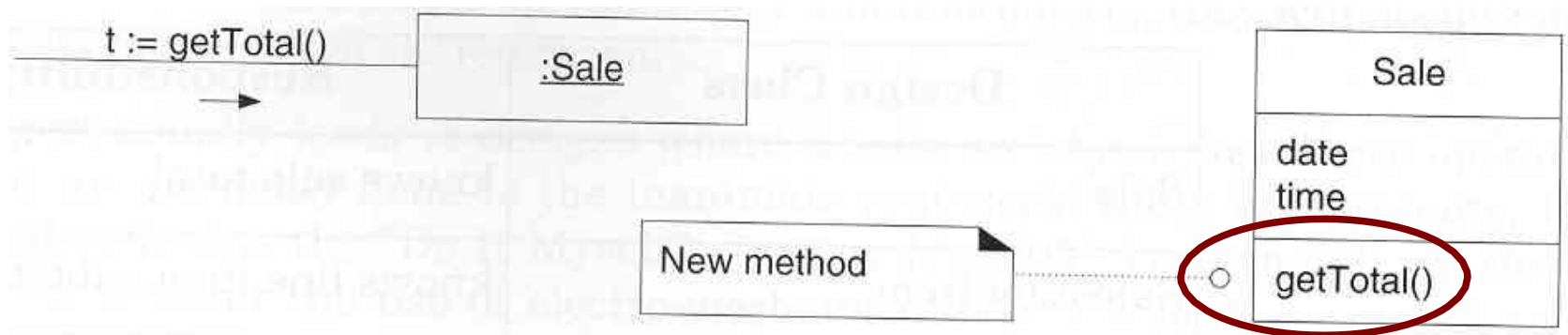
- *Atribuir uma responsabilidade ao **especialista de informação**: classe que possui a informação necessária para cumpri-la*
- *Comece a atribuição de responsabilidades ao declarar claramente a responsabilidade*

- No sistema abaixo, uma classe precisa saber o **total geral** de uma venda (Sale). Que classe deve ser a responsável?



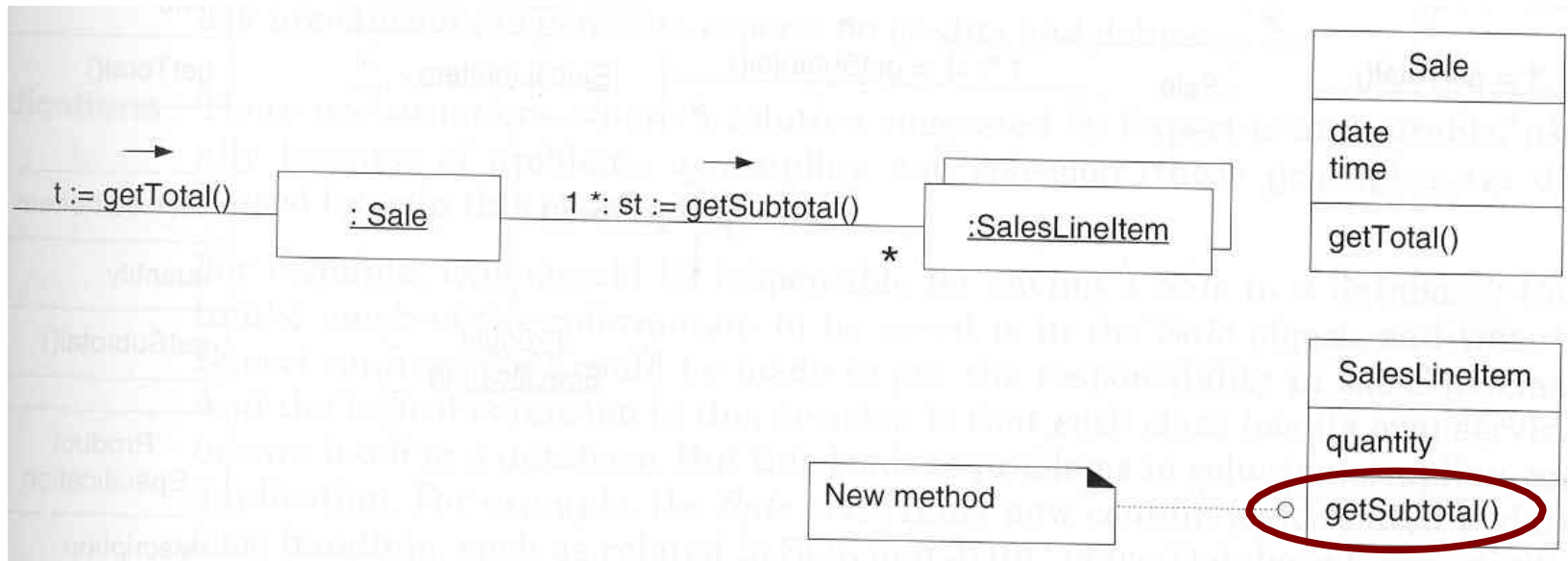
Expert (2)

- A nova responsabilidade é **conduzida** por uma **operação** no diagrama de interação
- Um novo método é criado



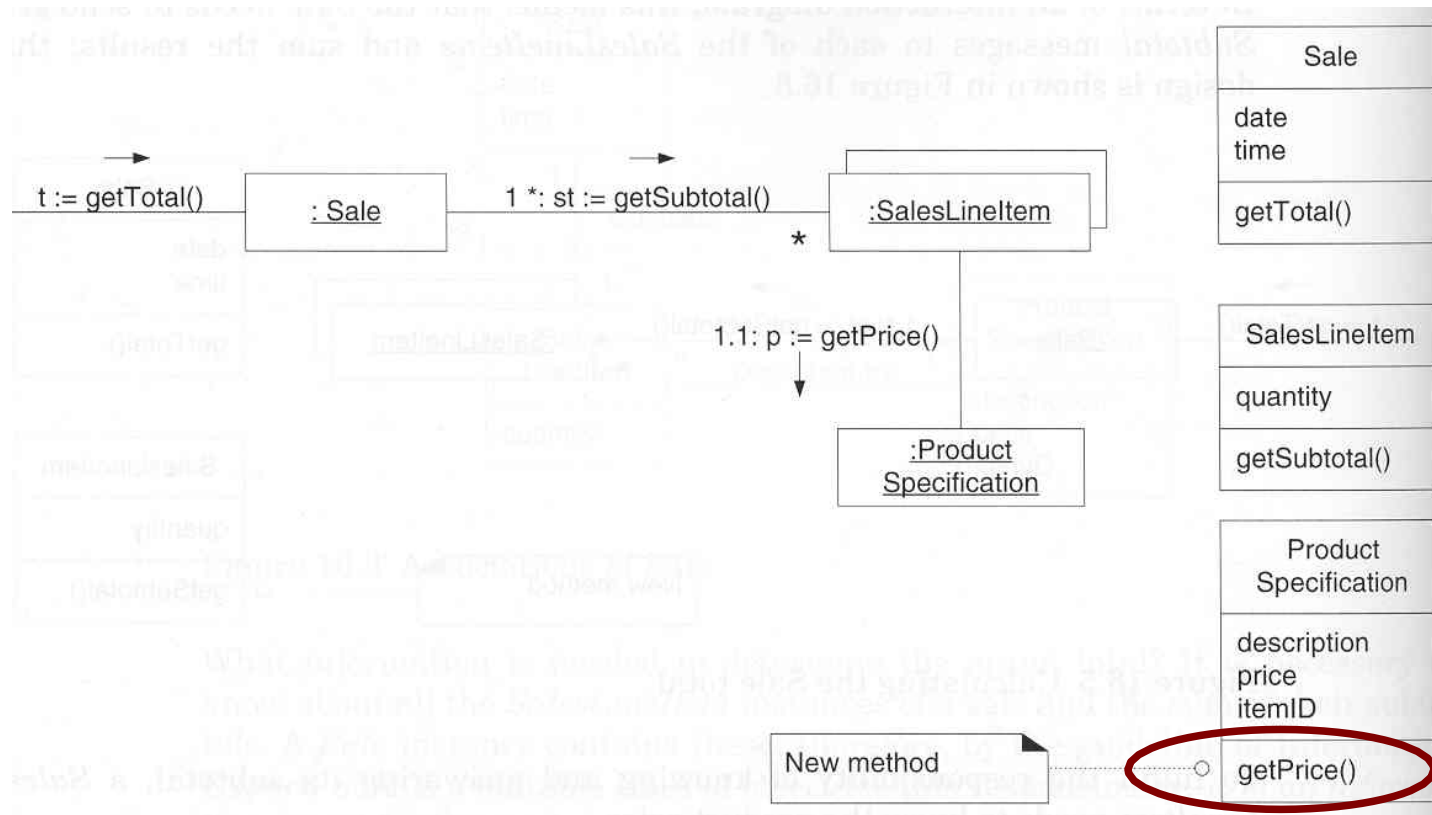
Expert(3)

- Mas como a classe *Sale* vai calcular o valor total?
 - Somando os subtotais. Mas quem faz isto?
- A responsabilidade para cada subtotal é atribuída ao objeto **SalesLineItem** (item de linha do pedido)



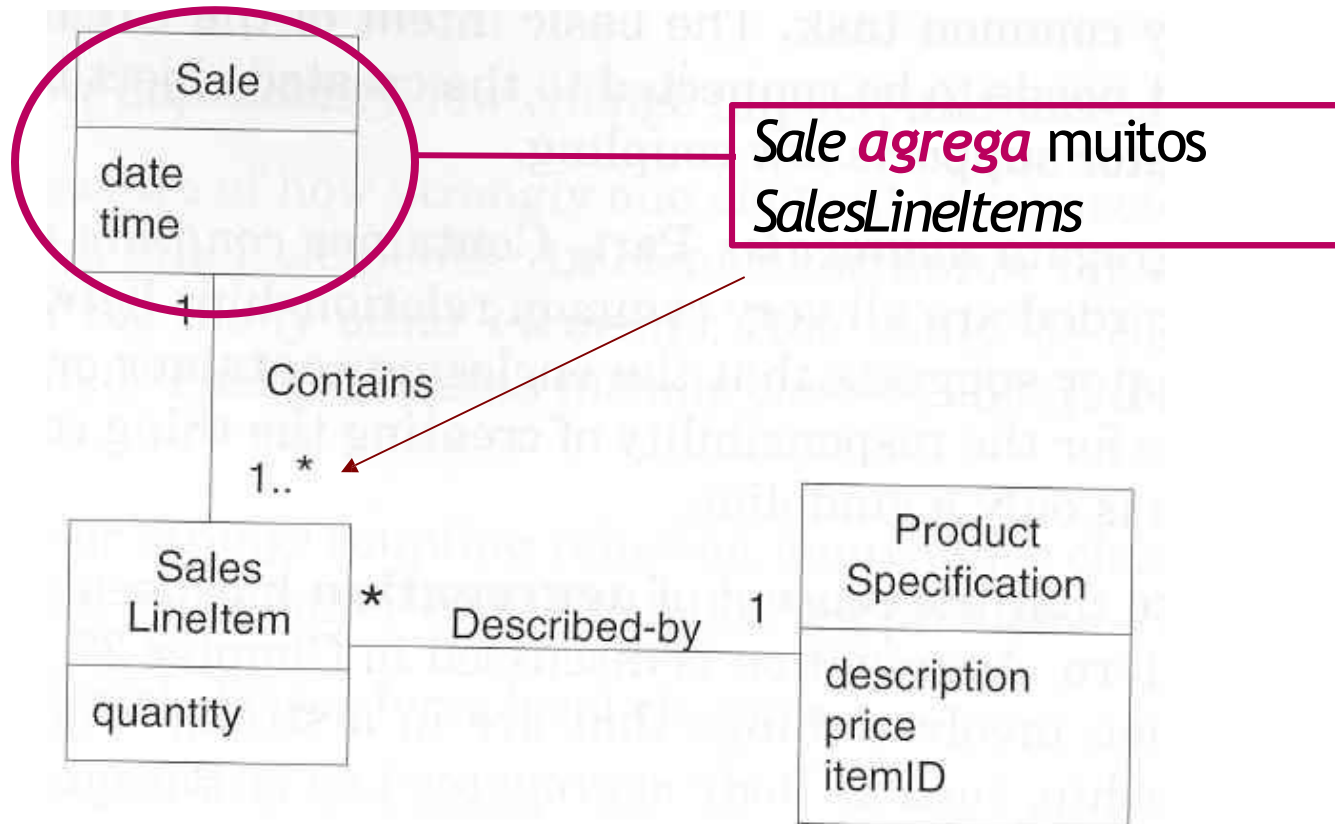
Expert (4)

- *O subtotal depende do preço. O objeto **ProductSpecification** é o especialista que conhece o preço, portanto a responsabilidade é dele.*

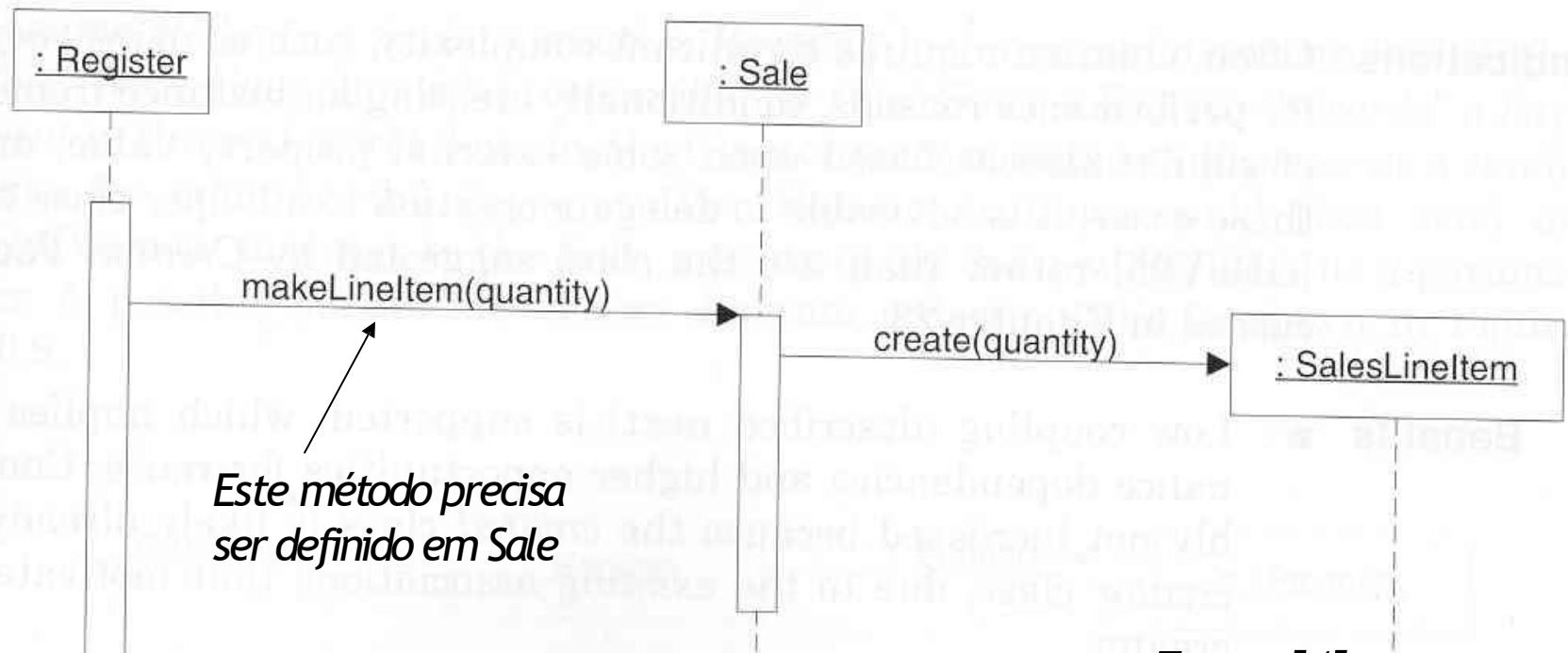


- *Problema: Que classe deve ser responsável pela criação de uma nova instância de uma classe?*
- *Solução: Atribua a B a responsabilidade de criar A se:*
 - *B agrega A objetos*
 - *B contém A objetos*
 - *B guarda instâncias de A objetos*
 - *B faz uso de A objetos*
 - *B possui dados para inicialização que será passado para A quando ele for criado.*

- Que classe deve ser responsável por **criar** uma instância do objeto **SalesLineItem** abaixo?

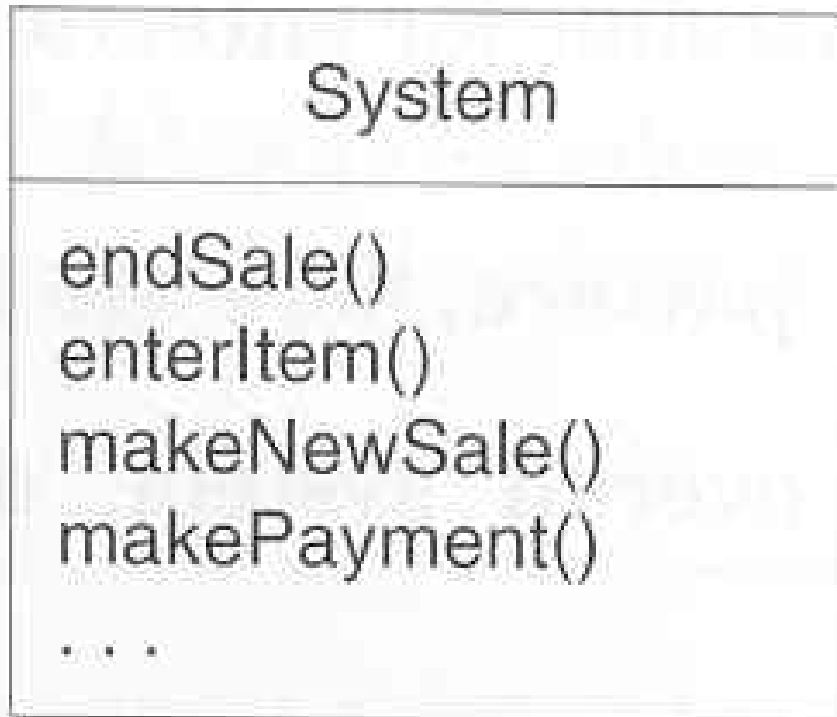


- *A nova responsabilidade é conduzida por uma operação em um diagrama de interações*
 - *Um novo método é criado na classe de design para expressar isto.*

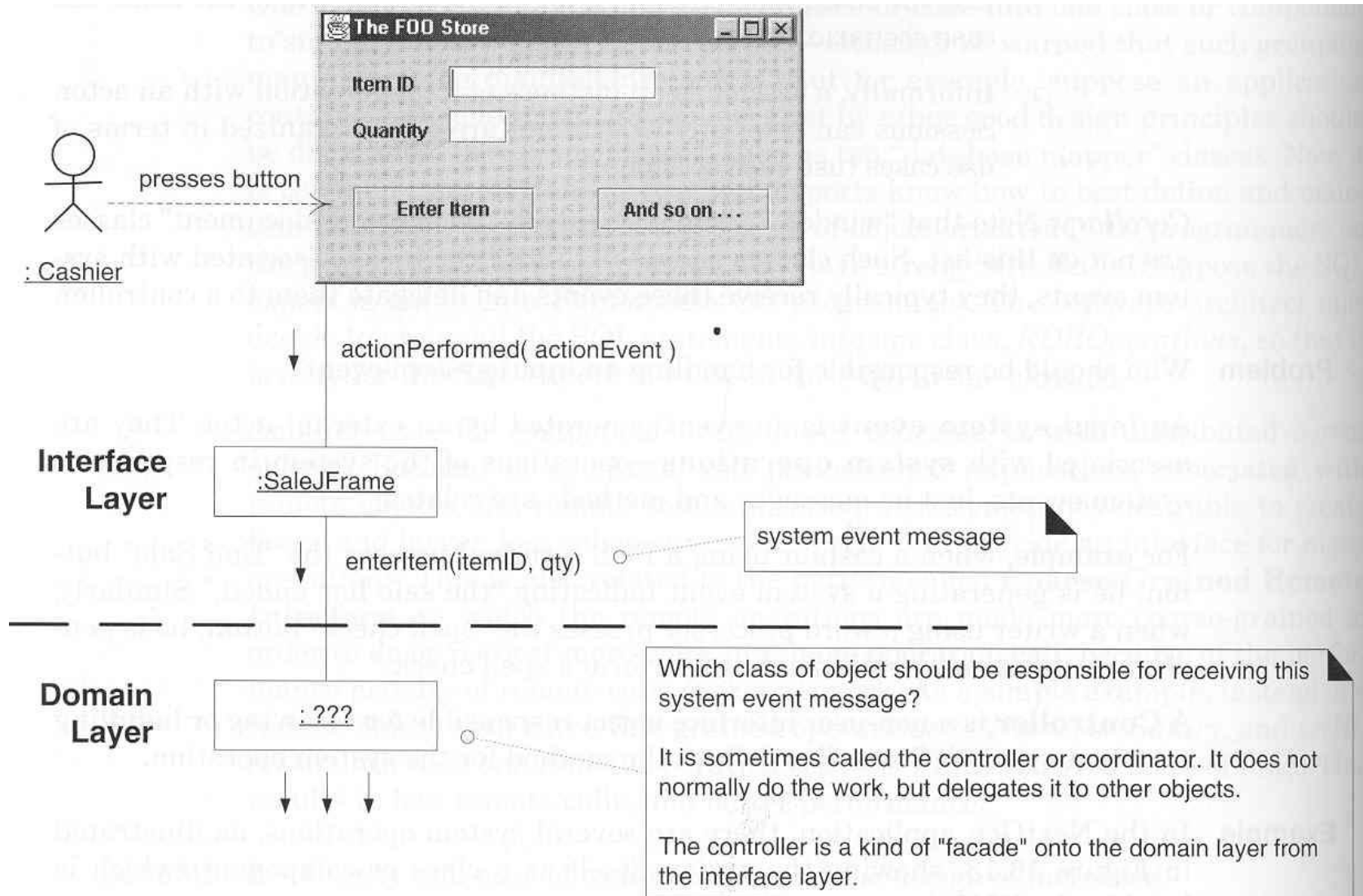


- *Problema*
 - *Quem deve ser o responsável por lidar com um evento de uma interface de entrada?*
- *Solução*
 - *Atribuir responsabilidades para receber ou lidar com um evento do sistema para uma classe que representa todo o sistema (controlador de fachada - front controller), um subsistema e um cenário de caso de uso (controlador de caso de uso ou de sessão).*
- *Este padrão é semelhante (ou equivalente) a um padrão GoF. Qual?*

- *Um sistema contendo operações “de sistema” associados com eventos do sistema.*

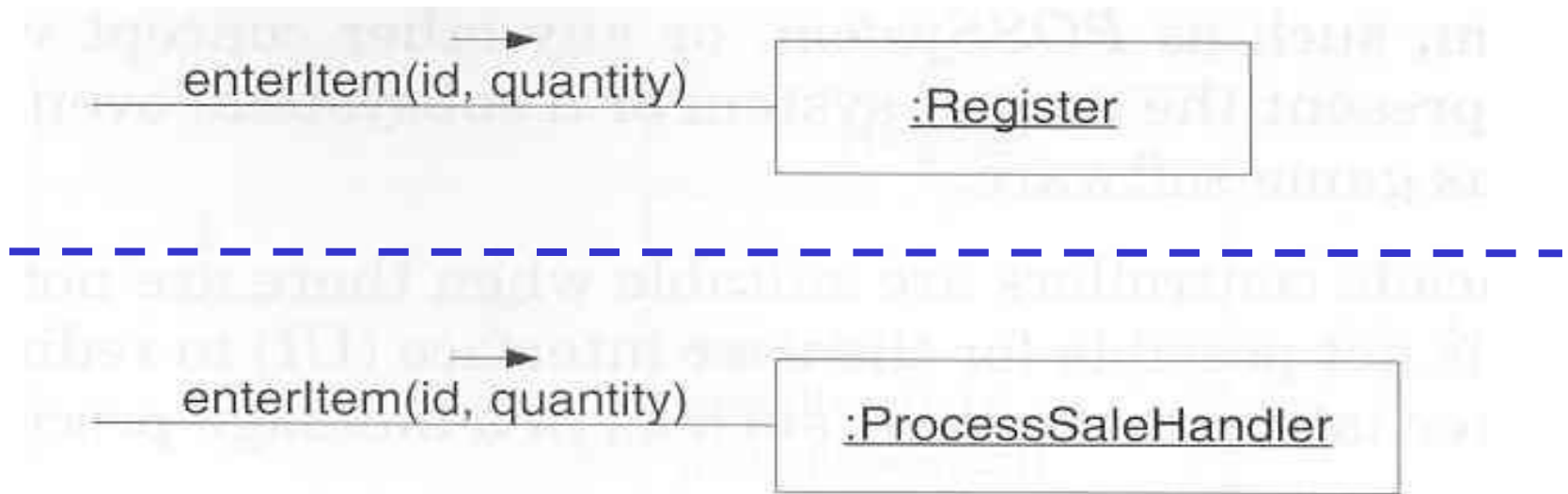


Controller: problema



Controller: solução

- *A primeira solução representa o sistema inteiro*
- *A segunda solução representa o destinatário ou handler de todos os eventos de um caso de uso*



O diagrama acima não mostra o Controller, mas a transparência da comunicação (chamada do cliente, objeto que recebe a mensagem)

Outros padrões

- *Padrões GRASP avançados*
- *Domine primeiro os cinco básicos antes de explorar estes quatro:*
 - *Polymorphism*
 - *Indirection*
 - *Pure Fabrication*
 - *Protected Variations*
- *Outros padrões*
 - *Dependency Injection (aplicação de Indirection)*
 - *Aspectos*

GRASP: Polymorphism

- *Problema:*
 - *Como lidar com alternativas baseadas no tipo? Como criar componentes de software plugáveis?*
 - *Deseja-se evitar variação condicional (if-then-else): pouco extensível.*
 - *Deseja-se substituir um componente por outro sem afetar o cliente.*
- *Solução*
 - *Não use lógica condicional para realizar alternativas diferentes baseadas em tipo. Atribua responsabilidades ao comportamento usando operações polimórficas*
 - *Refatore!*

GRASP: Pure Fabrication

- *Problema*

- *Que objeto deve ter a responsabilidade, quando você não quer violar High Cohesion e Low Coupling, mas as soluções oferecidas por Expert não são adequadas?*
- *Atribuir responsabilidades apenas para classes do domínio conceitual pode levar a situações de maior acoplamento e menos coesão.*

- *Solução*

- *Atribuir um conjunto altamente coesivo de responsabilidades a uma classe artificial que não representa um conceito do domínio do problema.*

GRASP: Protected Variations

- *Problema*

- *Como projetar objetos, subsistema e sistemas para que as variações ou instabilidades nesses elementos não tenha um impacto indesejável nos outros elementos?*

- *Solução*

- *Identificar pontos de variação ou instabilidade potenciais.*
- *Atribuir responsabilidades para criar uma interface estável em volta desses pontos.*
- *Encapsulamento, interfaces, polimorfismo, indireção e padrões; máquinas virtuais e brokers são motivados por este princípio*
- *Evite enviar mensagens a objetos muito distantes.*

GRASP: Indirection

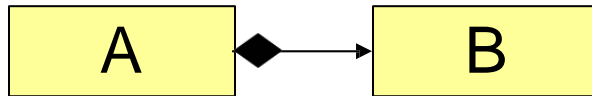
- *Problema*
 - *Onde atribuir uma responsabilidade para evitar acoplamento direto entre duas ou mais coisas? Como desacoplar objetos para que seja possível suportar baixo acoplamento e manter elevado o potencial de reuso?*
- *Solução*
 - *Atribua a responsabilidade a um objeto intermediário para mediar as mensagens entre outros componentes ou serviços para que não sejam diretamente acoplados.*
 - *O objeto intermediário cria uma camada de indireção entre os dois componentes que não mais dependem um do outro: agora ambos dependem da indireção.*
- *Veja uma aplicação em: Dependency Injection*

Injeção de dependências

(inversão de controle)

- *Um dos benefícios de usar interfaces*

- *Em vez de*

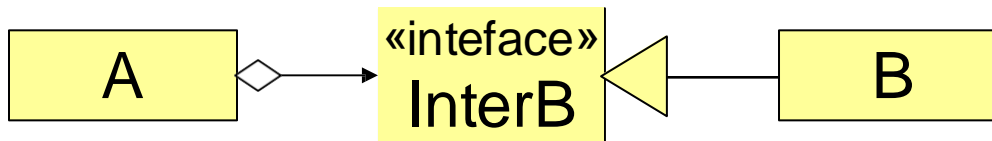


A depende de B

A precisa achar ou criar B

```
class A {
    B b = new B();
}
```

- *Use*



A depende de uma interface IB

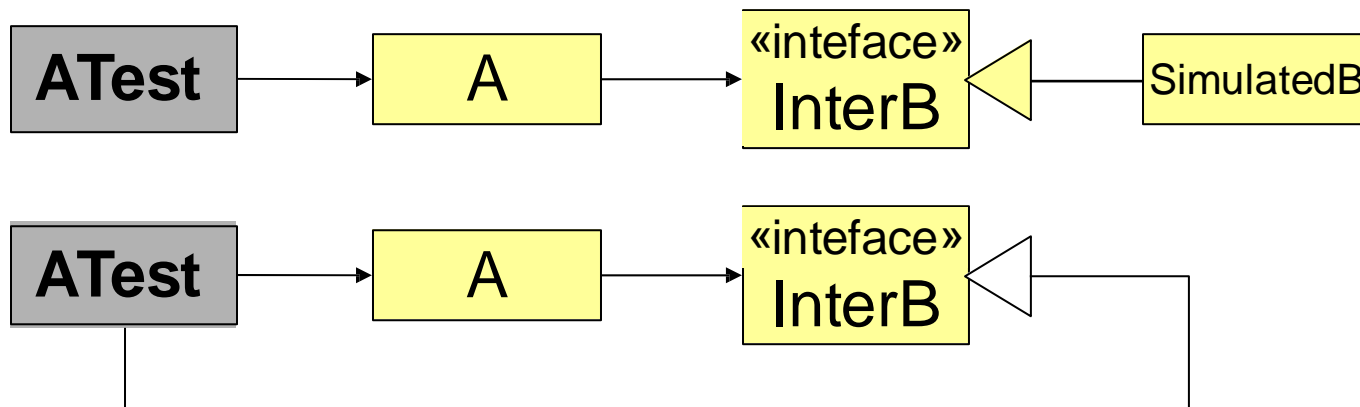
B depende de uma interface IB

A recebe implementação de B quando é criado

```
class A {
    InterB b;
    A(InterB b) {
        this.b = b;
    }
}
```

Injeção de dependências (2)

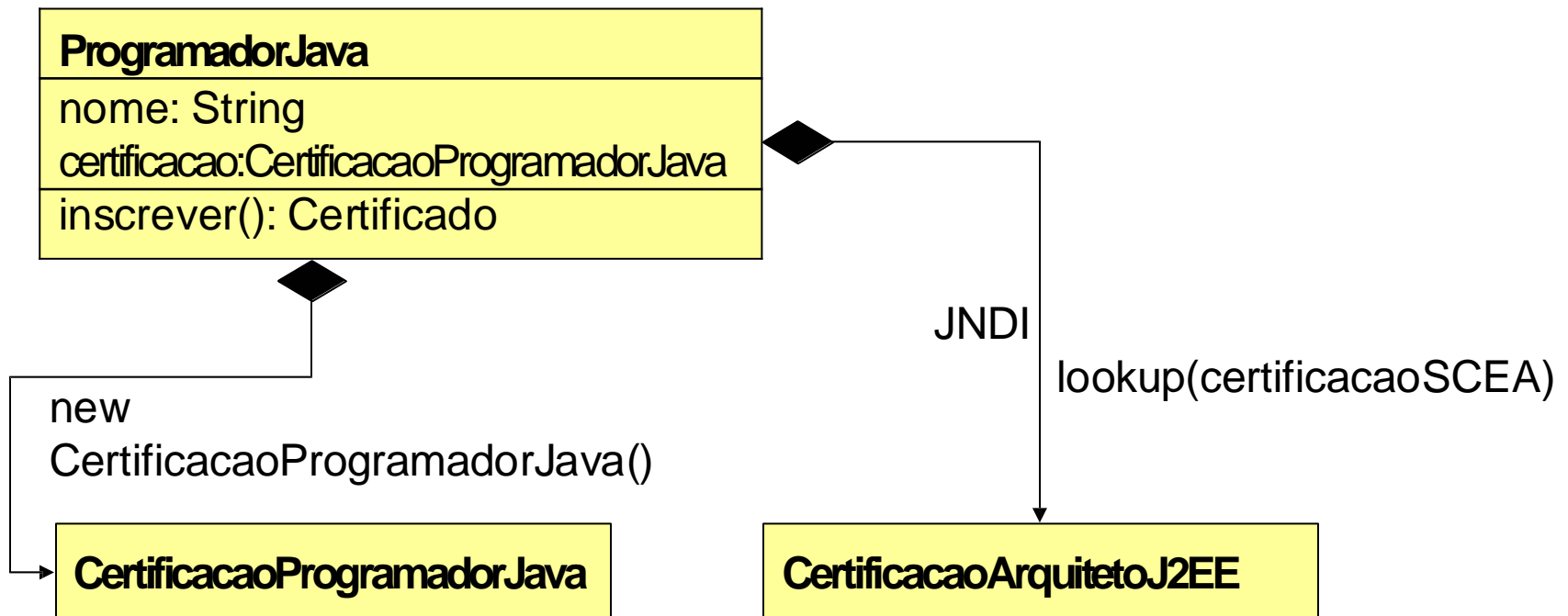
- Se A depende de InterB, fica fácil testar ou medir A usando uma implementação/simulação de B para testes



- Interfaces devem ser pequenas
 - Um objeto pode implementar várias interfaces
 - Facilita evolução (interfaces grandes publicam um contrato grande que não pode ser revogado)
- Planeje interfaces em todos os objetos
 - Principalmente objetos que oferecem serviços, singletons, etc.

Dependency Injection

- **Problema**
 - *Controle convencional: o próprio objeto cria ou localiza suas dependências: acoplamento!*



Exemplo: controle convencional

- *Linha 9: dependência fortemente acoplada*
 - *Difícil de testar objeto sem testar dependência*

```
1:package faculdade;
2:
3:public class ProgramadorJava {
4:    private String nome;
5:    private CertificacaoProgramadorJava certificacao;
6:
7:    public ProgramadorJava(String nome) {
8:        this.nome = nome;
9:        certificacao = new CertificacaoProgramadorJava();
10:    }
11:
12:    public Certificado inscrever() throws NaoAprovadoException {
13:        return certificacao.iniciarTeste();
14:    }
15:}
```

A dependência

```
1:package faculdade;
2:
3:public class CertificacaoProgramadorJava {
4:    public CertificacaoProgramadorJava() {}
5:    public Certificado iniciarTeste()
6:        throws NaoAprovadoException {
7:        Certificado certificado = null;
8:        // Realizar questoes
9:        return certificado;
10:    }
11:}
```


Diminuindo o acoplamento

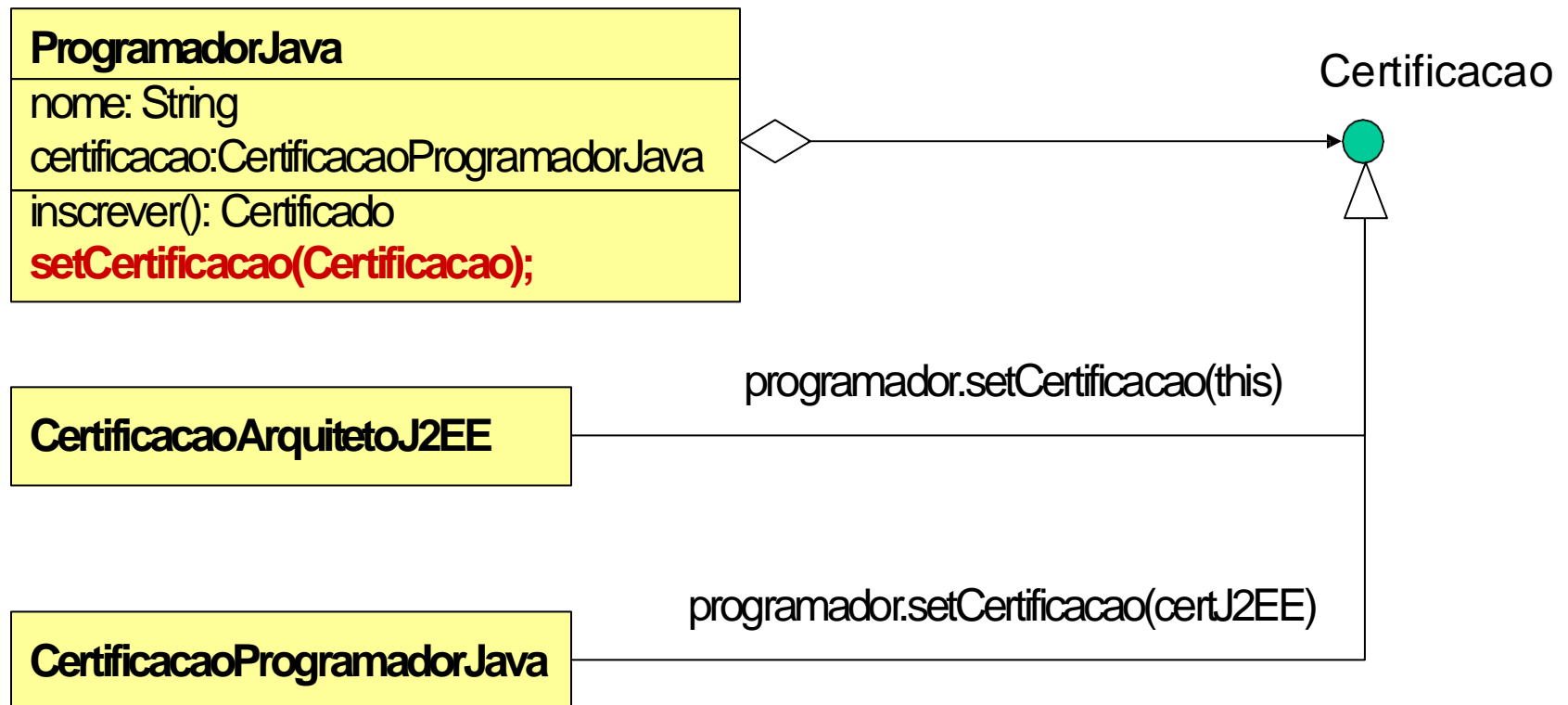
- *Melhor forma de eliminar acoplamento é usar interfaces*
 - *Implementação é dependente da interface*
 - *Cliente depende da interface, e não mais da implementação*

```
3:public interface Certificacao {  
4:    public Object iniciarTeste() throws CertificacaoException;  
5:}
```

```
3:public class CertificacaoProgramadorJava implements Certificacao {  
4:    public CertificacaoProgramadorJava() {}  
5:    public Object iniciarTeste() throws NaoAprovadoException {  
6:        Certificado certificado = new Certificado();  
7:        // Realizar questoes  
8:        certificado.setNota(90);  
9:  
10:        return certificado;  
11:    }  
12:}
```

Solução

- Em vez do programador buscar ou criar sua própria certificação, ela é atribuída a ele
 - Para isto, deve haver método para criar a associação



Inversão de controle

```
public interface Programador {  
    public Object inscrever() throws NaoAprovadoException;  
}
```

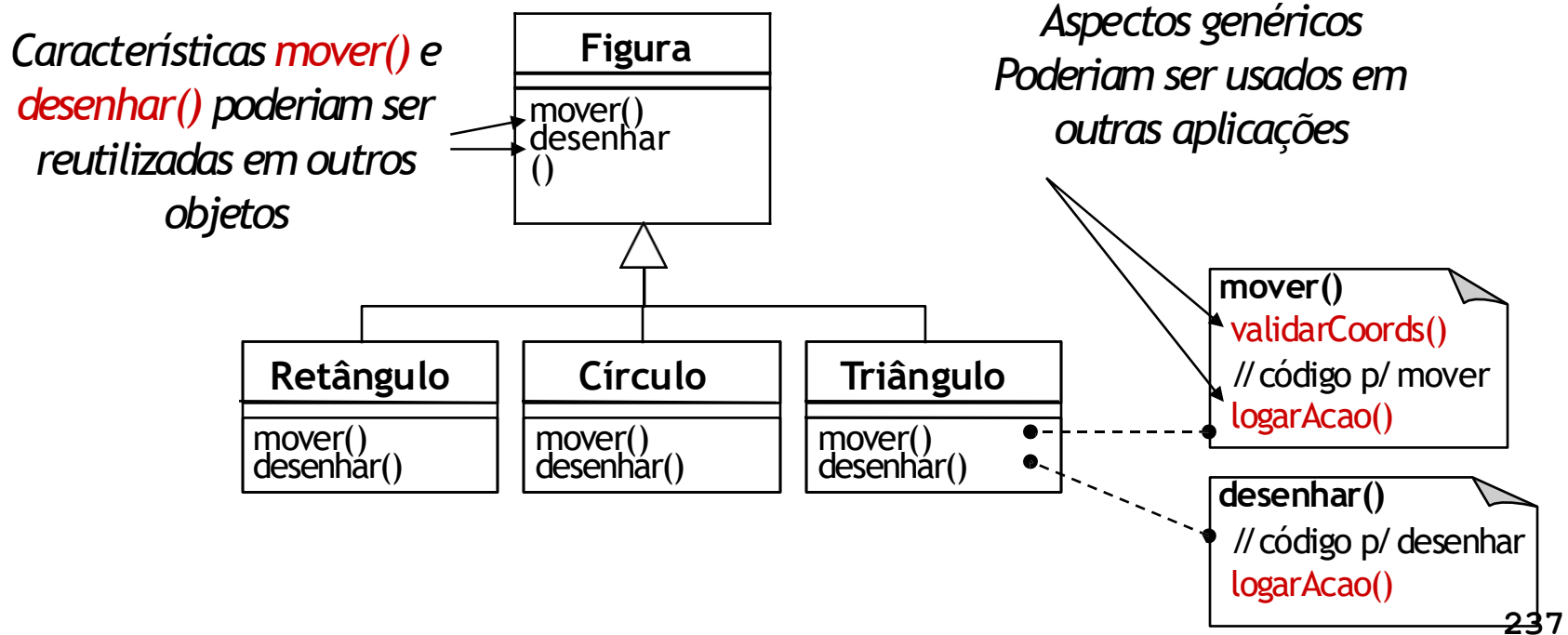
```
3: public class ProgramadorJava implements Programador {  
4:     private String nome;  
5:     private CertificacaoProgramadorJava certificacao;  
6:  
7:     public ProgramadorJava(String nome) {  
8:         this.nome = nome;  
9:     }  
10:  
11:     public Object inscrever() throws NaoAprovadoException {  
12:         return certificacao.iniciarTeste();  
13:     }  
14:  
15:     public void setCertificacao(Certificacao certificacao) {  
16:         this.certificacao = certificacao;  
17:     }  
18: }
```

Aspectos: Separação de interesses

- A separação de interesses é objetivo essencial do processo de decomposição da solução de um problema
 - Decomposição deve continuar até que cada unidade da solução possa ser compreendida e construída
 - Cada unidade deve lidar com apenas **um interesse**
- Separação de interesses eficiente promove código de melhor qualidade
 - Maior **modularidade**
 - Facilita atribuição de **responsabilidades** entre módulos
 - Promove o **reuso**
 - Facilita a **evolução** do software
 - Viabiliza análise do problema dentro de **domínios específicos**

Tipos de interesse

- Usando uma linguagem orientada a **objetos**, pode-se representar de forma eficiente e modular as **classes** e **procedimentos**
- Outros interesses são implementados como partes de classes e partes ou composição de procedimentos



Problema: scattering e tangling

```
public class VeiculoPassageiro
    extends Veiculo {
    public void abastecer() {
        super.abastecer() + gasolina;
        Logger.log(nome() +
            " abastecido com gasolina");
    } ...
}
```

Scattering: acrescentar um requerimento causa **espalhamento** do código em várias classes

```
public class VeiculoCarga
    extends Veiculo {
    public void abastecer() {
        super.abastecer() + diesel;
        Logger.log(nome() +
            " abastecido com diesel");
    } ...
}
```

```
public class VeiculoAereo
    extends Veiculo {
    public void abastecer() {
        // código
        Logger.log(nome() +
            " abastecido com " +
            x + " litros");
        // código
    } ...
}
```

Tangling: código para implementar o requerimento se **mistura** código existente

Inclusão de nova funcionalidade

- Também sujeita a scattering e tangling
 - Funcionalidade *espalhada* por várias classes (funcionalidade consiste de métodos contidos em várias classes)
 - Funcionalidade *misturada* com outros recursos (não é representado por uma entidade separada)

```
public class VeiculoPassageiro
    extends Veiculo {
    public void abastecer() {...}
    public void carregar() {...}
    public Apolice segurar() {
        Apolice a =
            new Apolice(...);
        // preenche apolice basica
        return a;
    }
    ...
}
```

```
public class VeiculoCarga
    extends Veiculo {
    public void abastecer() {...}
    public Apolice segurar() {
        Apolice a = new Apolice();
        // preenche apolice p/
        // segurar carro e carga
        return a;
    }
    public void carregar() {...}
    ...
}
```

Como reduzir tangling e scattering?

1. Criar **subclasse** que implemente recursos, sobreponha métodos, etc.

Problema: classes cliente têm que ser alteradas para que saibam como criar a nova subclasse:

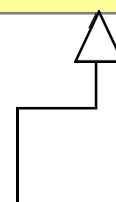
```
VeiculoCarga v =  
    // new VeiculoCarga();  
    new VeiculoCarga2();
```

2. Design patterns como **factory method** resolveriam o problema

```
VeiculoCarga v =  
    VeiculoCarga.create();
```

mas sua interface precisaria ser planejada antes!

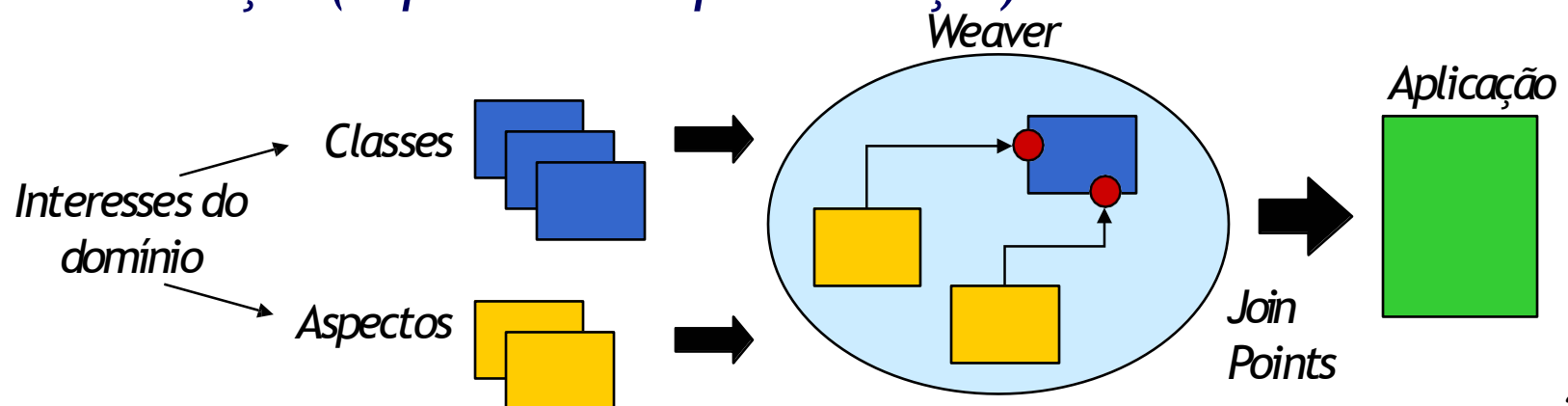
```
package veiculos;  
public class VeiculoCarga  
    extends Veiculo {  
    public void abastecer() {  
        super.abastecer()  
            + diesel;  
    }  
}
```



```
package veiculos.versao2;  
public class VeiculoCarga2  
    extends veiculos.VeiculoCarga {  
    public void abastecer() {  
        super.abastecer() + diesel;  
        Logger.log(nome() +  
            " abastecido com diesel");  
    }  
    public Apolice segurar() {...}  
}
```

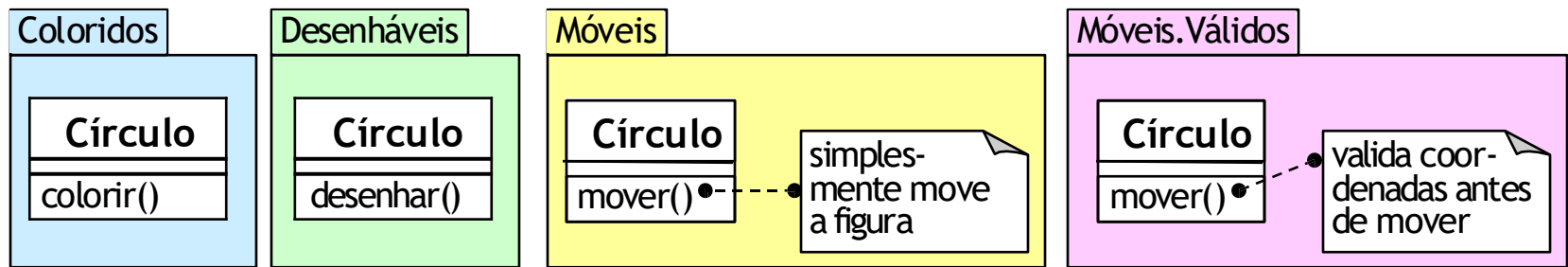

Solução: Aspect-Oriented Programming

- AOP divide interesses em dois grupos
 - **Componentes**: quando interesse é encapsulável em unidades OO (classe, objeto, método, procedimento).
 - **Aspectos**: interesses que não são representados como componentes mas representar propriedades que interferem no seu funcionamento ou estrutura.
- Aspectos são interesses ortogonais
 - **Costurados** ao código principal durante compilação ou execução (depende da implementação)

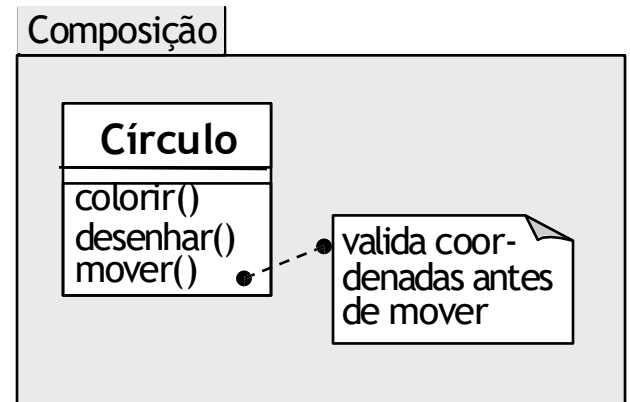


Solução: Subject-Oriented Programming

- *Sujeitos (subjects) são abstrações diferentes de um mesmo conceito dentro de um domínio específico*

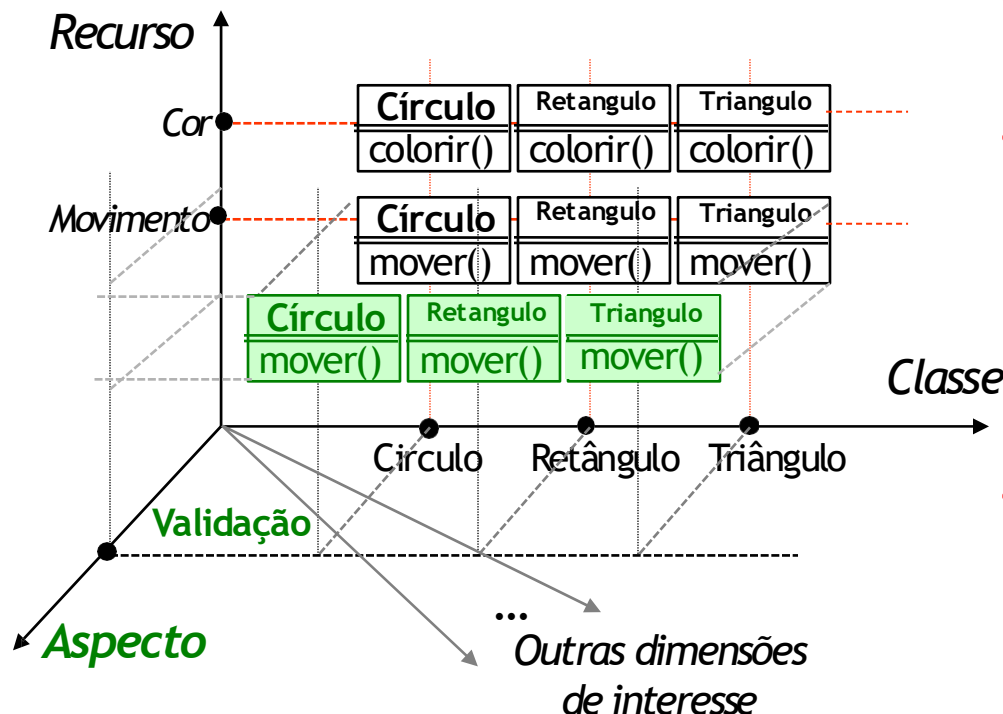


- *Para implementar a aplicação, sujeitos são compostos gerando um objeto*
 - *Regras definem forma como os sujeitos serão compostos*
- *Pode-se trabalhar com conceitos simples (domain-specific)*



Solução: MDSoC: HyperSpaces

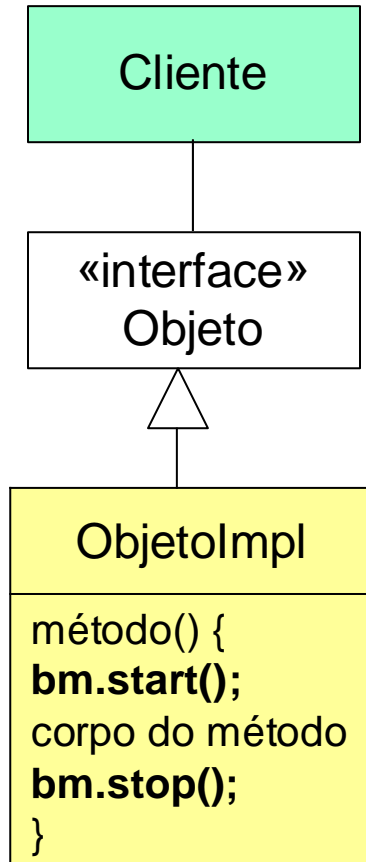
- Representação de unidades de software em múltiplas dimensões de interesse
 - Eixos representam dimensões de interesse
 - Pontos nos eixos representam interesses
 - Unidades de software são representadas no espaço



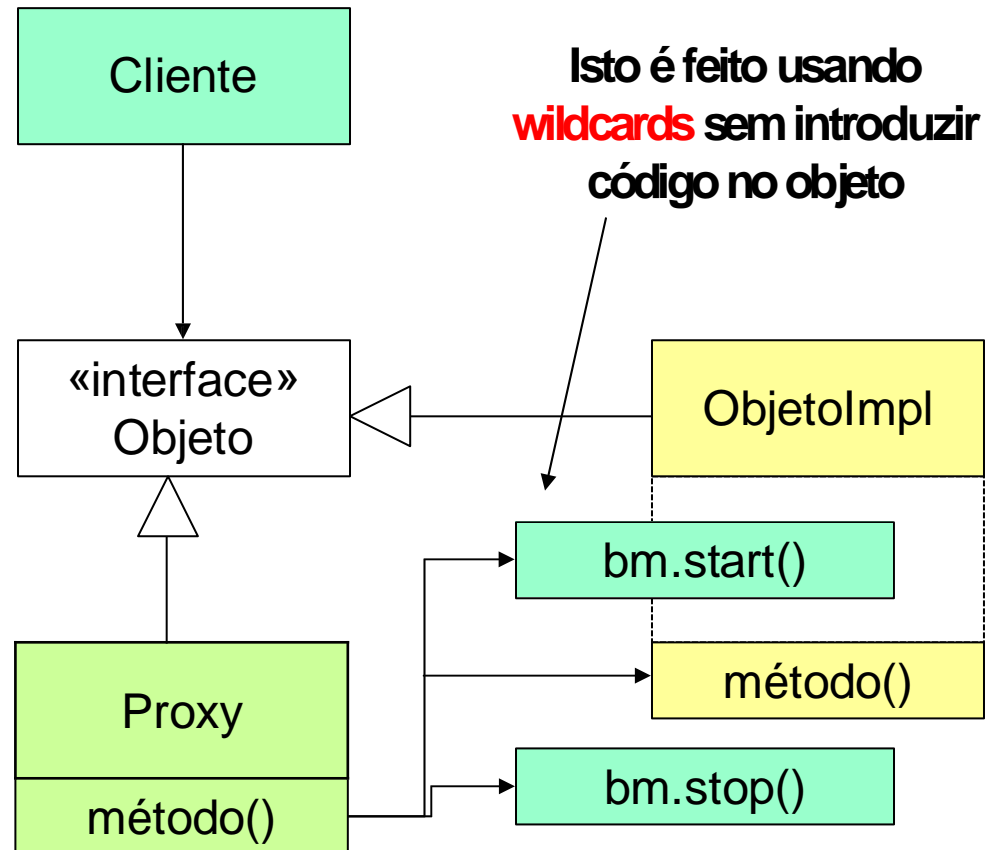
- Hyperslices
 - Encapsulam interesses
- Hypermodule
 - Conjunto de hyperslices e relacionamentos de integração (informam como hyperslices se relacionam entre si)
- Neste modelo, aspecto é apenas mais uma dimensão de interesse

Uso de aspectos

Antes



Depois



Referências

- [1][Metsker] *Steven John Metsker, Design Patterns Java Workbook. Addison-Wesley, 2002,*
- [2][GoF] *Erich Gamma et al. Design Patterns: Elements of Reusable Object-oriented Software. Addison-Wesley, 1994*
- [3] *James W. Cooper. The Design Patterns Java Companion. <http://www.patterndepot.com/put/8/JavaPatterns.htm>*
- [4][Larman] *Craig Larman, Applying UML and Patterns, 2nd. Edition, Prentice-Hall, 2002*
- [5][EJ] *Joshua Bloch, Effective Java Programming Guide, Addison-Wesley, 2001*
- [6][JMM FAQ] *Jeremy Manson and Brian Goetz, JSR 133 (Java Memory Model) FAQ, Feb 2004*