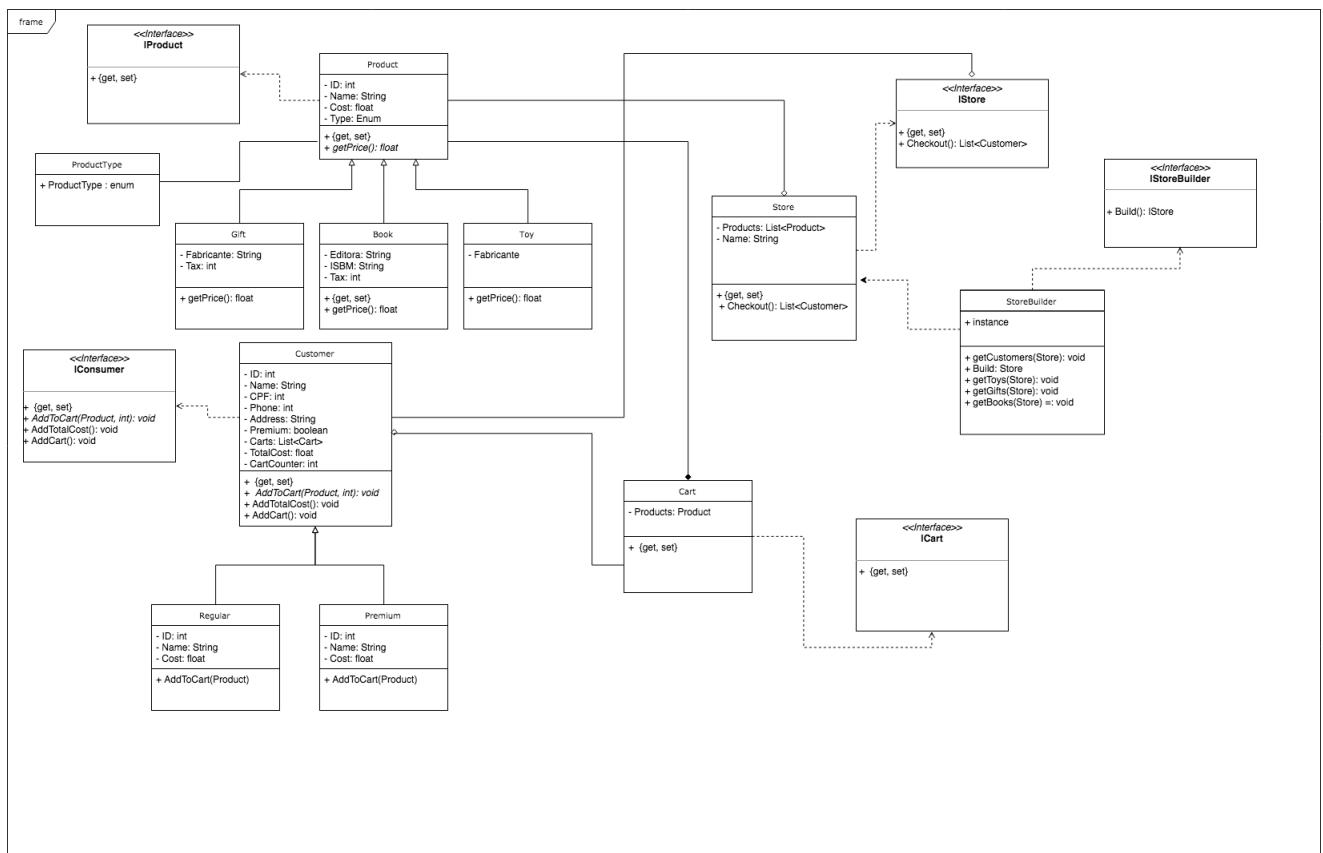


CODE CHALLENGE - 2018/1

TURMA: TB
PROFESSOR: DOUGLAS G. MACHARET
AUTORES: GUILHERME RESENDE VIEIRA
LUCAS FONSECA MUNDIM
PEDRO NASCIMENTO COSTA

UML

nota: Incluído o arquivo png separado para melhor leitura.



DECISÕES

- Utilizamos Template para os produtos e os clientes, através de uma interface.
 - Optamos por fazer assim, para melhor gerenciar ambos os clientes e o os produtos. Por exemplo, facilitando o uso de composição. (O carrinho tem uma lista de produtos, etc).
- Decidimos fazer uma loja, como um singleton, para representar a entidade que vende os produtos
 - Há apenas uma loja, a acessada para fazer as compras, usamos ela para armazenar os produtos, além de ser dela que os clientes "retiram" o produto para colocá-lo no carrinho. O singleton garante que existe apenas uma instância da loja.
- Há também um builder que é um singleton para preencher a loja com os produtos
 - Isso foi decido para encapsular o preenchimento da loja.