

## Avaliação Padrões de Projeto

### Questão 1:

Foi escolhido herança e polimorfismo pois cada transporte tem uma regra de cálculo diferente (terrestre por distância, aéreo por peso, marítimo por volume). A herança permite criar uma classe base e cada classe filha implementa sua lógica. E o polimorfismo permite tratar qualquer transporte de forma genérica no código principal.

### Questão 2:

Foi escolhido o Factory Method para poder criar o processador certo dependendo do que o usuário escolhe (cartão, boleto, PIX). A fábrica (PagmentoFactory) cuida de criar o objeto certo, o código principal não precisa saber como fazer isso.

### Questão 3:

Usei o Observer pois ele permite ter vários leitores e vários tópicos sem dificuldade. Os leitores se inscrevem nos tópicos que querem. Quando sai uma notícia, todos recebem notificações sem precisar controlar manualmente.

### Questão 4:

Foi usado o método Decorator pois dá pra ir adicionando coisas sem quebrar o que já está funcionando. O relatório básico só mostra os pedidos, mas depois dá pra adicionar estatísticas, gráficos, exportar PDF. Com Decorator dá pra “empacotar” essas funções extras sem mudar o relatório original.

### Questão 5:

Escolhi o Prototype pela ideia de pegar um modelo pronto (currículo, proposta, relatório) e gerar cópias personalizadas rapidamente. O Prototype também permite clonar o documento e mudar só o que precisa.

Carolina Dobjanski