Nesta implementação do aplicativo de Promoções, nós fizemos o uso de singleton, onde loga-se um usuário utilizando alguma rede social e pode-se obter todas as informações deste usuário em qualquer parte do aplicativo ao chamar uma instancia do UserSingleton. No caso dos dados das promoções, foi criada uma classe Promotions que contem todos os dados necessários de cadastro de uma promoção, então foi criado outro singleton para armazenar todos os dados localmente, e através deste singleton o programador pode ter acesso ao array com todas as promoções em qualquer parte do programa.

Para gerenciar a inserção e a remoção destas promoções, foi criado um Facade que utiliza o método de padrão de projeto Command. O command implementa de uma maneira geral para qualquer objeto, enquanto o facade faz a conversão para objetos do tipo Promotion.

Além disso, foi utilizado também o método de padrão de projetos Strategy para implementar os dois tipos de login principais do aplicativo que será pelas redes sociais Facebook e Twitter. Na classe Login podemos ver a implementação de uma interface (protocol) “loginStrategy” p qual FacebookLogin e TwitterLogin implementam os métodos SignIn e LogOut.

O ultimo padrão utilizado foi o State, onde cada promoção tem quatro estados possíveis: “Ativo”, “Inativo”, “Deletado”, “Em Progresso”. Quando uma promoção é criada, o estado oficial dela é “em progresso”. Existe uma função na classe Promoções que muda o estado de determinada promoção que recebe como parâmetro um Estado da interface (protocol) States.