

Curso <i>Bacharelado em Ciência da Computação</i>		Unidade <i>Instituto de Ciências Exatas e Tecnológicas</i>
Disciplina <i>Programação Orientada a Objetos</i>		
Turma <i>3º Período</i>	Data de Entrega <i>02/10/2023</i>	Professor(a) <i>Marcos Wagner de Souza Ribeiro</i>

Padrões de Projeto

Padrões de projeto podem ser vistos como uma solução que já foi testada para um problema. Desta forma, um padrão de projeto geralmente descreve uma solução ou uma instância da solução que foi utilizada para resolver um problema específico. Padrões de projetos são soluções para problemas que alguém um dia teve e resolveu aplicando um modelo que foi documentado e que pode ser adaptado integralmente ou de acordo com necessidade de sua solução.

Existem 23 padrões divididos em: Criação, Estruturais e Comportamentais. Além destes padrões também existem os padrões GRASP (General Responsibility Assignment Software Patterns).

Questão Única: Cada aluno deverá escolher um problema existente nos trabalhos anteriores (Trabalho 1 – questões diversas, Trabalho 2 – restaurante, Trabalho 3 – Minecraft2D) e encaixar de acordo com os padrões de projeto estabelecidos.

As justificativas para escolha do padrão, além de uma breve descrição do padrão, como já mencionado (gabarito, propriedades, componentes e principalmente uso) deverão ser colados no código em forma de comentários.

Aluno (de acordo com as iniciais do nome)	Padrões
A - C	Abstract Factory, Adapter (object) e Chain of Responsibility
D - F	Builder, Bridge, Visitor e Command
G - I	Prototype, Composite e Iterator
J - L	Singleton, Decorator, Builder e Mediator
M - O	Façade, Memento e Abstract Factory
P - R	Flyweight, Observer e Builder

TRABALHO MENSAL - 2

VALOR
10,0

NOTA



UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUÍZ DE FORA

Página 2 de 2

Curso <i>Bacharelado em Ciência da Computação</i>		Unidade <i>Instituto de Ciências Exatas e Tecnológicas</i>
Disciplina <i>Programação Orientada a Objetos</i>		
Turma <i>3º Período</i>	Data de Entrega <i>02/10/2023</i>	Professor(a) <i>Marcos Wagner de Souza Ribeiro</i>

S - U	Proxy, State, Bridge e Prototype
V - X	Strategy, Singleton e Adapter (object)
Y - Z	Visitor, Builder e Bridge