
Design Patterns

Proxy

Samuel Silva
@samuelsilvadev

Objetivo do padrão proxy

- Fornecer um substituto ou marcador da localização de outro objeto para controlar o acesso a esse objeto.
 - Criar um meio de campo entre um objeto concreto e o cliente.
-

Tipos de Proxy 1

Protection Proxy: Eles controlam o acesso aos objetos, por exemplo, verificando se quem chama possui a devida permissão.

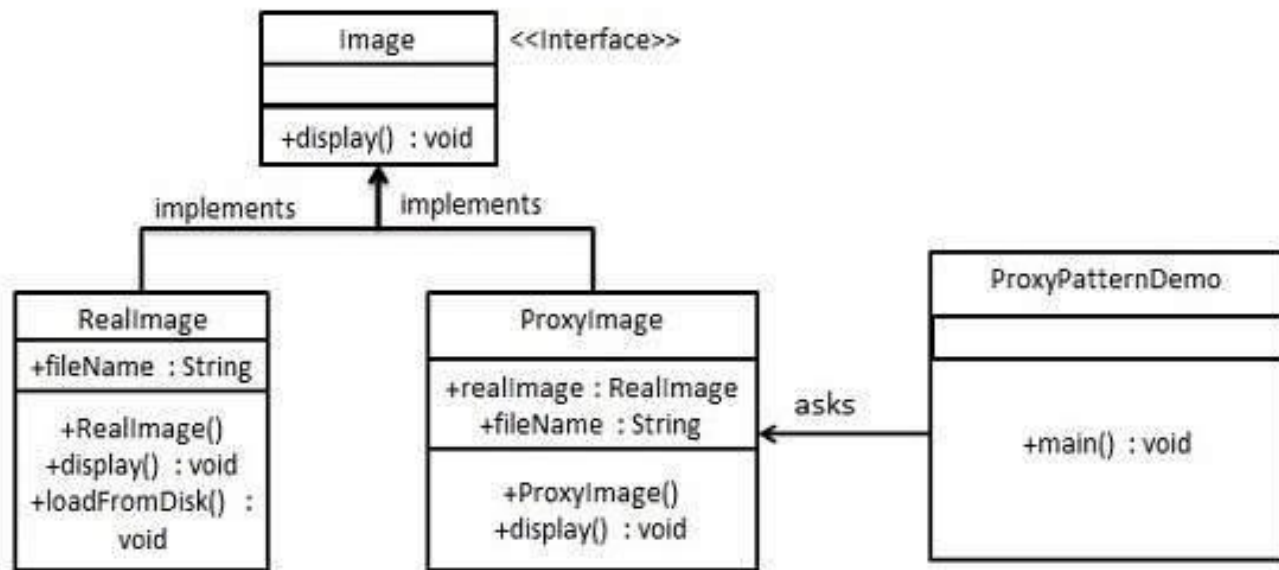
Virtual Proxy: mantém informações sobre o objeto real, adiando o acesso/criação do objeto em si. Como exemplo podemos citar um Proxy que guarda algumas informações sobre uma imagem, não necessitando criar a imagem em si para acessar parte de suas informações.

Tipos de Proxy 2

Remote Proxy: fornece um representante local para um objeto em outro espaço de endereçamento. Por exemplo, a codificação de todas as solicitações enviadas ao banco de dados, utilizamos um Remote Proxy que codificaria a solicitação e só então faria o envio.

Smart Reference: este proxy é apenas um substituto simples para executar ações adicionais quando o objeto é acessado, por exemplo para implementar mecanismos de sincronização de acesso ao objeto original.

Exemplo



Referências

<https://brizeno.wordpress.com/category/padroes-de-projeto/proxy/>

<https://dzone.com/articles/design-patterns-proxy>

https://www.tutorialspoint.com/design_pattern/proxy_pattern.htm
