

Universidade Federal Fluminense – UFF

Instituto de Ciência e Tecnologia

Ciência da Computação

Matheus Antonio Oliveira Cardoso

Padrões de Projeto e o Paradigma Funcional

Rio das Ostras

2020

Universidade Federal Fluminense – UFF

Instituto de Ciência e Tecnologia

Ciência da Computação

Matheus Antonio Oliveira Cardoso

**Padrões de Projeto
e o Paradigma Funcional**

Trabalho de Conclusão de Curso
para o curso de graduação em Ci-
ência da Computação da Universi-
dade Federal Fluminense.

Orientador: Carlos Bazilio Martins

Rio das Ostras

2020

Matheus Antonio Oliveira Cardoso

Padrões de Projeto e o Paradigma Funcional

Trabalho de Conclusão de Curso para o curso
de graduação em Ciência da Computação da
Universidade Federal Fluminense.

Trabalho aprovado. Rio das Ostras, 09 de dezembro de 2020:

Carlos Bazilio Martins
Orientador

Rio das Ostras
2020

Resumo

O presente trabalho tem como objetivo analisar um conjunto de padrões de projeto no contexto do paradigma de programação funcional. Os padrões de projeto apresentam soluções comuns para problemas comuns de *design* de *software*, destacando-se os vinte e três padrões *Gang of Four*, que apresentam soluções voltadas para o desenvolvimento de *software* orientado a objetos. Porém, como a forma de construir um *software* difere muito do paradigma funcional para o orientado a objetos, existe a dúvida de como ou se os problemas apresentados pelos padrões podem ser solucionados com o uso de uma linguagem funcional. Dessa forma, o trabalho analisará, do ponto de vista funcional, cada um dos vinte e três padrões *Gang of Four*, verificando se o problema de orientação a objetos proposto também existe no contexto funcional e como pode ser resolvido no mesmo. Ao fim, deseja-se concluir se o uso dos recursos de programação funcional pode contribuir para a solução de cada padrão e, caso a conclusão não seja a mesma para todos os padrões, identificar características que possibilitem agrupar as soluções encontradas.

Palavras-chave: padrões de projeto. programação funcional.

Abstract

The present work aims to analyze a set of design patterns in a functional programming paradigm context. The design patterns present common solutions for common software design problems, standing out the twenty three Gang of Four patterns, which present solutions aimed at the object oriented software development. However, since the way of building a software differs a lot between a functional paradigm and an object oriented paradigm, there is the question of how or whether the problems presented by the patterns can be solved with a functional language. In this way, the work will seek to analyze, from the functional point of view, the twenty three Gang of Four patterns, verifying if the proposed object orientation problem also exists in the functional context and how it could be solved by it. At the end, it is wished to conclude if the use of functional programming resources can add to the solution of each pattern and, if the conclusion isn't the same for all patterns, identify characteristics that enable a grouping of the found solutions.

Keywords: design patterns. functional programming.

Lista de ilustrações

Figura 1 – Estrutura do Singleton utilizada como exemplo	35
Figura 2 – Estrutura do Factory Method	55
Figura 3 – Exemplo de Factory Method	56
Figura 4 – Estrutura do Abstract Factory	58
Figura 5 – Exemplo de Abstract Factory	59
Figura 6 – Estrutura do Builder	62
Figura 7 – Exemplo de Builder	63
Figura 8 – Estrutura do Prototype	66
Figura 9 – Exemplo de Prototype	67
Figura 10 – Estrutura do Singleton	69
Figura 11 – Exemplo de Singleton	70
Figura 12 – Estrutura do Adapter de Classe	71
Figura 13 – Estrutura do Adapter de Objeto	72
Figura 14 – Exemplo de Adapter	72
Figura 15 – Estrutura do Bridge	74
Figura 16 – Exemplo de Bridge	75
Figura 17 – Estrutura do Composite	78
Figura 18 – Exemplo de Composite	79
Figura 19 – Estrutura do Decorator	82
Figura 20 – Exemplo de Decorator	83
Figura 21 – Estrutura do Façade	86
Figura 22 – Exemplo de Façade	87
Figura 23 – Estrutura do Flyweight	90
Figura 24 – Exemplo de Flyweight	91
Figura 25 – Estrutura do Proxy	93
Figura 26 – Exemplo de Proxy	94
Figura 27 – Estrutura do Chain of Responsibility	97
Figura 28 – Exemplo de Chain of Responsibility	98
Figura 29 – Estrutura do Command	101
Figura 30 – Exemplo de Command	102
Figura 31 – Estrutura do Interpreter	106
Figura 32 – Exemplo de Interpreter	107
Figura 33 – Estrutura do Iterator	110
Figura 34 – Exemplo de Iterator	111
Figura 35 – Estrutura do Mediator	115
Figura 36 – Exemplo de Mediator	116

Figura 37 – Estrutura do Memento	119
Figura 38 – Exemplo de Memento	120
Figura 39 – Estrutura do Observer	122
Figura 40 – Exemplo de Observer	123
Figura 41 – Estrutura do State	125
Figura 42 – Exemplo de State	126
Figura 43 – Estrutura do Strategy	129
Figura 44 – Exemplo de Strategy	130
Figura 45 – Estrutura do Template Method	133
Figura 46 – Exemplo de Template Method	134
Figura 47 – Estrutura do Visitor	137
Figura 48 – Exemplo de Visitor	138

Lista de quadros

Quadro 1 – Agrupamento de análises dos padrões	144
--	-----

Lista de códigos

Código 1 – Exemplo de Função Pura	27
Código 2 – Exemplo de Função Pura	27
Código 3 – Exemplo de Código Mutável	28
Código 4 – Exemplo de Código Imutável	28
Código 5 – Exemplo de Função de Alta Ordem	29
Código 6 – Exemplo sem Funções de Alta Ordem	29
Código 7 – Exemplo sem Currying	30
Código 8 – Exemplo de Currying	30
Código 9 – Exemplo de Closure	30
Código 10 – Exemplo de Composição de Funções	31
Código 11 – Exemplo de Composição de Funções	31
Código 12 – Exemplo de Singleton sem subclasses	36
Código 13 – Exemplo de Singleton com subclasses	37
Código 14 – Construtor Simples em Scala	39
Código 15 – Construtor Simples em Java	39
Código 16 – Construtor Auxiliar em Scala	40
Código 17 – Exemplo de Atributo Imutável	40
Código 18 – Construtor Simples em Java	41
Código 19 – Exemplo de Trait	41
Código 20 – Exemplo de classe que implementa uma trait	41
Código 21 – Exemplo de companion object	42
Código 22 – Chamada de operações de um companion object	42
Código 23 – Exemplo de adição em uma lista imutável	43
Código 24 – Exemplo de concatenação em uma lista imutável	43
Código 25 – Classe comum em Orientação a Objetos	47
Código 26 – Representação de uma classe no contexto funcional	48
Código 27 – Exemplo de associação entre classes	48
Código 28 – Exemplo de associação no contexto funcional	49
Código 29 – Representação de uma classe com closures	50
Código 30 – Módulos como forma de encapsulamento	50
Código 31 – Interfaces em Orientação a Objetos	51
Código 32 – Interfaces em Programação Funcional	52
Código 33 – Herança em Orientação a Objetos	52
Código 34 – Herança em Programação Funcional	53
Código 35 – Factory Method Orientado a Objetos	55
Código 36 – Factory Method Funcional	57

Código 37 – Abstract Factory Orientado a Objetos	58
Código 38 – Abstract Factory Funcional	60
Código 39 – Abstract Factory Funcional usando tuplas	61
Código 40 – Builder Orientado a Objetos	62
Código 41 – Builder Funcional	65
Código 42 – Prototype Orientado a Objetos	66
Código 43 – Prototype Funcional	68
Código 44 – Singleton Orientação a Objetos	69
Código 45 – Adapter Orientado a Objetos	72
Código 46 – Adapter Funcional	73
Código 47 – Bridge Orientado a Objetos	74
Código 48 – Abstrações no Bridge Funcional	76
Código 49 – Implementações no Bridge Funcional	76
Código 50 – Composite Orientado a Objetos	78
Código 51 – Composite Funcional	80
Código 52 – Aplicação do Composite Funcional	81
Código 53 – Decorator Orientado a Objetos	83
Código 54 – Decorator Funcional	84
Código 55 – Façade Orientado a Objetos	86
Código 56 – Função de acesso Compile	88
Código 57 – Função de acesso Compile	88
Código 58 – Função de acesso Compile	89
Código 59 – Flyweight Orientado a Objetos	91
Código 60 – Flyweight Funcional	92
Código 61 – Proxy Orientado a Objetos	93
Código 62 – Proxy Funcional	95
Código 63 – Chain of Responsibility Orientação a Objetos	97
Código 64 – Chain of Responsibility Funcional	99
Código 65 – Função Chain of Responsibility	100
Código 66 – Command Orientação a Objetos	101
Código 67 – Command Funcional	103
Código 68 – Exemplo funcional de Command	104
Código 69 – Interpreter Orientação a Objetos	106
Código 70 – Interpreter Funcional	108
Código 71 – Interpreter com regras genéricas	108
Código 72 – Iterator Orientação a Objetos	110
Código 73 – Exemplos de Iterator: Map e Reduce	113
Código 74 – Mediator Orientado a Objetos	115
Código 75 – Mediator Funcional	117

Código 76 – Memento Orientação a Objetos	119
Código 77 – Memento Funcional	121
Código 78 – Observer Orientação a Objetos	122
Código 79 – State Orientação a Objetos	125
Código 80 – State Funcional	127
Código 81 – State Funcional	127
Código 82 – Strategy Orientação a Objetos	129
Código 83 – Strategy Funcional	131
Código 84 – Template Method Orientação a Objetos	133
Código 85 – Template Method Funcional	135
Código 86 – Definição do algoritmo	136
Código 87 – Visitor Orientação a Objetos	138
Código 88 – Visitor Funcional	140

Sumário

I	INTRODUÇÃO	19
1	INTRODUÇÃO	21
2	TRABALHOS RELACIONADOS	23
II	CONCEITOS BÁSICOS	25
3	O PARADIGMA FUNCIONAL	27
3.1	Funções Puras	27
3.2	Imutabilidade	28
3.3	Funções de Alta Ordem	29
3.4	Currying	29
3.5	Closures	30
3.6	Composição de Funções	31
4	PADRÕES DE PROJETO	33
4.1	Exemplo de padrão de projeto: Singleton	34
5	SCALA	39
5.1	Construtores	39
5.2	Var e Val	40
5.3	Trait	41
5.4	Operadores e Atributos de Classe	42
5.5	Listas imutáveis	43
5.6	Unit	43
III	DESENVOLVIMENTO	45
6	ORIENTAÇÃO A OBJETOS NO CONTEXTO FUNCIONAL	47
6.1	Classes e Objetos	47
6.2	Associação, Agregação e Composição	48
6.3	Encapsulamento	49
6.4	Interfaces	51
6.5	Herança	52
7	PADRÕES CRIACIONAIS	55

7.1	Factory Method	55
7.2	Abstract Factory	58
7.3	Builder	62
7.4	Prototype	66
7.5	Singleton	69
8	PADRÕES ESTRUTURAIS	71
8.1	Adapter	71
8.2	Bridge	74
8.3	Composite	78
8.4	Decorator	82
8.5	Façade	86
8.6	Flyweight	90
8.7	Proxy	93
9	PADRÕES COMPORTAMENTAIS	97
9.1	Chain of Responsibility	97
9.2	Command	101
9.3	Interpreter	106
9.4	Iterator	110
9.5	Mediator	115
9.6	Memento	119
9.7	Observer	122
9.8	State	125
9.9	Strategy	129
9.10	Template Method	133
9.11	Visitor	137
IV	RESULTADOS	141
10	RESULTADOS	143
10.1	Padrões resolvidos por funções de alta ordem	143
10.1.1	Funções de alta ordem como alternativa a classes abstratas ou interfaces	143
10.1.2	Valores que armazenam funções	144
10.1.3	Funções que armazenam valores em closures	145
10.2	Padrões com soluções alternativas	145
10.3	Padrões sem diferenças relevantes	146
10.4	Padrões que não fazem sentido no contexto funcional	146
10.5	Avaliação dos Resultados	147

11	CONCLUSÃO	149
	REFERÊNCIAS	151

Parte I

Introdução

1 Introdução

Enquanto Alan Turing definia o que viria a se tornar a Máquina de Turing, Alonzo Church trabalhava em uma abordagem diferente: o Cálculo Lambda [1, 2, 3]. O primeiro baseia-se em modificação do estado de uma fita enquanto o segundo aborda a aplicação de funções. Apesar do princípio por trás de ambos ser diferente, sua aplicação é computacionalmente equivalente, permitindo que as duas ideias possam ser usadas para resolver os mesmos problemas [4].

Entre os problemas que podem surgir no processo de construção de um *software* estão os problemas de *design*. Alguns deles são tão recorrentes que tornou-se necessário definir soluções reutilizáveis para os mesmos. Essas soluções são conhecidas como padrões de projeto de *software*. [5] O conceito de padrões de projeto tem sua origem na arquitetura, a partir do livro *A Pattern Language* de Christopher Alexander[6]. A ideia difundiu-se no desenvolvimento de *software* a partir do catálogo de padrões *Gang of Four* e dos padrões catalogados por Martin Fowler no livro *Patterns of Enterprise Application Architecture*. [5, 7]

Os catálogos de padrões mencionados são voltados para o desenvolvimento de *software* orientado a objetos.[5] Entretanto, existem outros paradigmas de programação, como a programação funcional, que apresentam uma abordagem diferente de desenvolvimento de *software*. Como o paradigma orientado a objetos possui uma abordagem associável à da máquina de Turing, onde um busca modificar o estado de uma fita enquanto o outro busca modificar o estado de um objeto, e o paradigma funcional tem como origem o cálculo lambda [8], pode ser possível que os problemas resolvidos pelos padrões de projeto desenvolvidos com base no paradigma orientado a objetos também sejam solucionáveis durante o desenvolvimento no contexto funcional.

Com isso, este trabalho tem como objetivo analisar um conjunto de padrões de projeto conhecidos utilizando conceitos de programação funcional. A intenção é verificar se os problemas mencionados pelo padrão existem em um contexto funcional e quais seriam as consequências de implementá-lo levando em consideração tanto as vantagens quanto as limitações desse paradigma.

O conjunto de padrões de projeto escolhido para a análise é composto dos vinte e três padrões de projeto *Gang of Four*. Esses padrões foram catalogados em um livro por quatro desenvolvedores e representam um conjunto conhecido de padrões de projeto de desenvolvimento orientado a objetos. [5] Já a linguagem funcional escolhida é a linguagem Scala. Essa linguagem apresenta tanto conceitos de orientação a objetos quanto de programação funcional, o que permite que os exemplos em código apresentados no trabalho sejam

feitos utilizando sempre a mesma linguagem, facilitando o entendimento.[9] Apesar de permitir a mistura dos paradigmas, a linguagem também permite escrever código apenas orientado a objetos ou código apenas funcional, o que permite que os exemplos em código não misturem ambos os conceitos quando não desejado.

Durante a análise dos padrões será fornecida uma breve descrição do problema resolvido, assim como um exemplo de aplicação do padrão. A descrição será acompanhada de um diagrama de classes que demonstra a estrutura do padrão, enquanto o exemplo trará um diagrama de classes com a estrutura adaptada ao contexto do exemplo. No exemplo também será apresentada a implementação do padrão na linguagem Scala. Por fim, será analisado o problema resolvido pelo padrão no contexto do paradigma de programação funcional, com foco principal no problema e não na implementação do padrão, já que a intenção da análise não é reimplementar os conceitos de orientação a objetos em uma linguagem funcional.

Este trabalho será dividido em quatro seções. A primeira, introdutória, é composta deste capítulo e do capítulo dois, que traz trabalhos relacionados ao tema proposto. A seção dois, de conceitos básicos, tem início com o capítulo três, que é dedicado à programação funcional e apresentará os principais conceitos do paradigma. O capítulo quatro demonstrará a estrutura de um padrão de projeto como é apresentada no livro *Gang of Four*, enquanto o capítulo cinco discorrerá sobre alguns conceitos importantes da linguagem Scala para leitores não familiarizados com a sintaxe. A seção três é composta do desenvolvimento do trabalho, onde o capítulo seis apresenta um mapeamento de conceitos do paradigma orientado a objetos para o funcional. Já os capítulos sete, oito e nove apresentam as análises dos vinte e três padrões de projeto, estando organizadas de forma a separar os padrões criacionais, estruturais e comportamentais, uma divisão abordada no livro *Gang of Four* que será explicada nos conceitos básicos. Por fim, a seção quatro apresenta os resultados do trabalho, iniciando com o capítulo dez, que agrupará, analisará e avaliará os resultados encontrados na seção de desenvolvimento. O último capítulo, o capítulo onze, apresentará a conclusão do trabalho.

2 Trabalhos Relacionados

Apesar de não existirem muitos trabalhos que envolvem relacionar padrões de projeto com o paradigma funcional, diversas revisões dos padrões *Gang of Four* já foram feitas [10, 11, 12, 13, 14]. Essas revisões são baseadas tanto no paradigma funcional - como neste trabalho - quanto em conceitos mais abrangentes, aproveitando outros recursos e evoluções de linguagens de programação posteriores ao paradigma orientado a objetos como era conhecido quando os padrões GoF foram catalogados.

Alguns desses trabalhos serão apresentados a seguir. A maioria não se restringe aos padrões de projeto *Gang of Four*, alguns inclusive propõem padrões baseados em conceitos de programação funcional.

Scott Wlaschin, em sua palestra *Functional Programming Design Patterns* [12], apresenta conceitos de programação funcional como combinação de funções, funções de alta ordem e mônadas. Em seguida, é demonstrado como esses recursos podem ser interpretados como padrões para solucionar problemas de *design* de *software* funcional.

Parte de uma série de artigos denominada *Functional Thinking*, escritos por Neal Ford e disponibilizada no site da IBM [10], descreve como alguns padrões de projeto podem ser interpretados no contexto funcional e apresenta três possibilidades de interpretação: os padrões são absorvidos pelos recursos da linguagem; os padrões continuam existindo, porém possuindo uma implementação diferente; os padrões são solucionados utilizando recursos que outras linguagens ou paradigmas não possuem.

Em uma palestra disponibilizada no *InfoQ* [13], Stuart Sierra apresenta os *Clojure Design Patterns*, onde alguns padrões *Gang of Four*, entre eles Observer e Strategy, são revisitados a partir de um ponto de vista funcional. Porém, a maior parte da palestra propõe diversos padrões derivados do paradigma funcional.

Já a palestra *From GoF to lambda* [14], apresentada por Mario Fusco, demonstra como alguns dos padrões *Gang of Four* podem ser revistos com o recurso de funções lambda que a linguagem Java passou a implementar a partir da versão 8.

Por fim, Peter Norvig apresenta *Design Patterns in Dynamic Languages* [11], que apesar de não ser focado no paradigma funcional, dedica-se a visitar alguns padrões de projeto *Gang of Four* utilizando recursos de linguagens de programação dinâmicas.

Parte II

Conceitos Básicos

3 O Paradigma Funcional

Originado no cálculo lambda, o paradigma funcional apresenta uma forma diferente de desenvolver quando comparado à programação imperativa ou orientada a objetos. A seguir, serão vistos os principais conceitos de programação funcional que serão levados em consideração durante a análise dos padrões de projeto.

3.1 Funções Puras

Funções puras operam apenas nos parâmetros fornecidos. Elas não leem ou escrevem em qualquer valor que esteja fora do corpo da função[15, 16].

```
1
2     def add(x, y){
3         return x + y;
4     }
```

Código 1 – Exemplo de Função Pura

A função apresentada no código 1 opera apenas nos valores x e y que são passados como parâmetro da função. A partir dessa restrição, algumas conclusões relevantes podem ser tiradas. Por exemplo, uma função pura sempre retornará o mesmo valor para os mesmos parâmetros: caso a função add vista receba os parâmetros 1 para x e 2 para y, não importa quantas vezes ela seja chamada, o resultado da operação sempre será 3[16].

```
1
2     var z = 10;
3
4     def modify(x, y) {
5         z = x + y;
6     }
```

Código 2 – Exemplo de Função Pura

O código 2 apresenta uma função não pura, modify. Essa função não é pura pois depende de um valor externo - a variável z - para realizar uma operação. Existe ainda um outro problema com esse tipo de função: sua execução implica em um efeito colateral.

Efeitos colaterais ocorrem em consultas ou alterações a bases de dados, modificação de arquivos ou até mesmo envio de dados a um servidor[15, 16]. Também ocorrem quando variáveis fora do escopo da função são modificadas ou lidas. Esse tipo de comportamento é muito comum em paradigmas de programação imperativos ou orientados a objetos, porém podem causar dificuldades no processo de *debug* de um código, afinal, quanto maior for a

quantidade de locais onde uma variável pode ser modificada, maior será o esforço para encontrar a origem de um problema relacionado ao valor que essa variável pode assumir.

Apesar disso, um programa precisa realizar efeitos colaterais, como os já citados: leitura e escrita em arquivos ou bancos de dados, requisições em servidores, exibição em uma tela. Por isso, a ideia no *design* de *software* funcional não é apenas utilizar funções puras, mas concentrar esses efeitos colaterais necessários em um local isolado das funções puras, o que facilita o processo de *debugging*[15].

3.2 Imutabilidade

Em programação funcional, a ideia de variáveis não existe, ou ao menos possui uma definição diferente[17]. Em paradigmas procedurais é comum encontrar trechos de código parecidos com o apresentado no código 3.

```
1
2     var x = 1;
3     x = x + 1;
```

Código 3 – Exemplo de Código Mutável

Porém, esse tipo de operação não é permitida no paradigma funcional, já que ele segue o princípio da imutabilidade, onde uma variável ¹ que armazena um valor não pode ter esse valor alterado até o fim da execução do programa. Esse princípio é violado pelo código 3.

Em um programa funcional, a modificação do valor de uma variável é feita copiando o valor para uma nova variável que passará a representar esse valor[16]. Por exemplo, o código *mutablevar* poderia ser escrito como no código 4.

```
1
2     var x = 1;
3     var z = x + 1;
```

Código 4 – Exemplo de Código Imutável

Apesar de parecer problemático quando é necessário modificar um único valor em uma lista ou uma estrutura de dados maior e mais complexa, o compilador torna o processo de cópia mais eficiente, sem que seja necessário de fato copiar toda a estrutura[16]. Dessa forma, a imutabilidade impede que um valor atribuído seja alterado apenas durante a programação.

¹ Aqui, variável é entendida como um valor armazenado e não um valor variável.

3.3 Funções de Alta Ordem

Funções de alta ordem são funções que recebem outras funções como parâmetro e ainda podem retornar funções[18, 16]. Esse é um recurso não tão comum em linguagens orientadas a objeto ou procedurais, mas não é exclusivo das linguagens funcionais. Javascript[19], Python[20] e C#[21] são alguns exemplos de linguagens que possuem suporte para funções de alta ordem.

Um bom exemplo de simplicidade do uso de funções de alta ordem é a função `map`[22]. Seu objetivo é aplicar uma função a todos os elementos de uma coleção e retornar a nova coleção resultante. Para que isso seja possível, a função `map` precisa receber como parâmetro a função que será aplicada. O código 5 demonstra o uso dessa função.

```
1
2     def add1(x){
3         return x + 1;
4     }
5
6     let result = map(add1, [1, 2, 3, 4, 5]);
7     // O resultado dessa operação é a lista [2, 3, 4, 5, 6]
```

Código 5 – Exemplo de Função de Alta Ordem

Em uma linguagem que não aceita funções sendo passadas por parâmetro, uma operação simples como essa poderia se tornar mais verbosa e menos legível, como no código 6.

```
1
2     def add1(x){
3         return x + 1;
4     }
5
6     let mylist = [1, 2, 3, 4, 5]
7     let result = []
8
9     foreach(n : mylist) {
10         result.push(add1(n))
11     }
```

Código 6 – Exemplo sem Funções de Alta Ordem

3.4 Currying

Currying é uma técnica de programação funcional que permite que uma função com mais de um parâmetro seja chamada como se possuísse apenas um[18, 16]. Por exemplo, a função `add` apresentada no código 7 poderia ser escrita como no código 8.

```
1
2   def add(x, y){
3       return x + y;
4   }
```

Código 7 – Exemplo sem Currying

```
1
2   def add(x){
3       return y => x + y;
4   }
```

Código 8 – Exemplo de Currying

Essa técnica simplifica a composição de funções que possuem quantidades diferentes de parâmetros. Em algumas linguagens funcionais não é necessário refatorar o código como foi feito acima, já que as funções implementam essa técnica nativamente[18].

3.5 Closures

No código 9 é definida a função `adder` que recebe como parâmetro um valor `x` e retorna uma função que recebe como parâmetro outro valor `y`, retornando a soma dos dois valores. A variável `add10` receberá o retorno da chamada da função `adder` para o valor 10. Com isso, `add10` será uma função que receberá como parâmetro um número e adicionará 10 a ele. Quando `add10` é chamada com o valor 5 sendo passado como parâmetro, o retorno da função é 15.

```
1
2   def adder(x){
3       return y => x + y;
4   }
5
6   let add10 = adder(10)
7
8   res = add10(5)
9   // O resultado acima é 15
```

Código 9 – Exemplo de Closure

Para que isso seja possível, a função retornada por `adder` precisou ter acesso ao valor da variável `x` mesmo após o fim da execução de `adder`. Isso foi possível por a variável `x` estar dentro do escopo da função quando ela foi criada. Esse comportamento, possível através do retorno de funções, é chamado de *closure*[23].

3.6 Composição de Funções

Reuso de código é um objetivo desejável para qualquer paradigma de programação, e o paradigma funcional aproveita a composição de funções para seguir esse princípio[18]. O código 10 exemplifica esse recurso.

```
1
2     def add1(x){
3         return x + 1
4     }
5
6     def mul2(x){
7         return x * 2
8     }
9
10    def sub4(x){
11        return x - 4
12    }
13
14    def add1ThenMul2ThenSub4(x) {
15        return sub4(mul2(add1(x)))
16    }
17
18    let res = add1ThenMul2ThenSub4(1);
19    // 0 resultado da função é 0
```

Código 10 – Exemplo de Composição de Funções

É comum qualquer linguagem permitir esse tipo de comportamento. Entretanto, utilizar funções menores e mais simples para compor funções maiores e mais complicadas é uma forma de *design* comum em linguagens funcionais. Uma vantagem é que em linguagens funcionais as composições podem tornar-se mais legíveis utilizando funções de alta ordem, como pode ser visto no código 11 ².

```
1
2
3    let res = (sub4 compose mul2 compose add1)(1);
4    // 0 resultado da função é 0
```

Código 11 – Exemplo de Composição de Funções

² Aqui, a função `compose` recebe as funções `add1` e `mul2` e retorna a composição delas. A função resultante é recebida como parâmetro de `compose` novamente, assim como a função `sub4`, resultando em uma função equivalente a `sub4(mul2(add1()))`

4 Padrões de Projeto

Durante o processo de desenvolvimento de *software* orientado a objetos, problemas de *design* são comuns durante a fase de projeto. Alguns desses problemas são tão comuns que foi realizado um esforço para catalogá-los em um livro [5] que oferece possíveis soluções para os mesmos. Essas soluções tornaram-se conhecidas como os Padrões de Projeto *Gang of Four*, abreviados como Padrões de Projeto GoF.

Por definição, um padrão de projeto é uma solução reutilizável para um problema comum de *design*. Apesar deste trabalho se restringir ao contexto de engenharia de software, o conceito foi introduzido pelo arquiteto Christopher Alexander no livro *A Pattern Language* [6].

Com foco no *design* orientado a objetos, hoje os padrões GoF estão entre os padrões de projeto de *software* mais conhecidos. Os responsáveis por compilá-los foram Erich Gamma, Richard Helm, Ralph Johnson e John Vlissides, o que deu origem ao nome *Gang of Four*. Ao todo, vinte e três padrões foram catalogados, os mesmos que serão o alvo deste trabalho.

De acordo com o livro, um padrão possui quatro elementos essenciais: um nome, um problema, uma solução e suas consequências. O nome é uma característica importante por tornar mais fácil referenciar um padrão. O problema descreve a situação em que o padrão é aplicado e a solução descreve como um conjunto de elementos pode resolver o problema proposto. Já as consequências mostram as vantagens e desvantagens do uso do padrão para um problema.

Como forma de organizar os padrões, o livro os separa por finalidade e por escopo. A separação por finalidade divide os padrões entre padrões criacionais, destinados ao processo de criação de objetos, padrões estruturais, que lidam com a forma em que o conjunto de classes e objetos estão dispostos e padrões comportamentais, focados na forma em que classes e objetos comunicam-se e distribuem suas responsabilidades. A separação por escopo divide os padrões no escopo de classe ou de objeto, onde o primeiro lida com a relação entre classes e subclasses através de herança, enquanto o segundo lida com formas de relacionamento mais dinâmicas entre os objetos, como delegação. Os padrões nesse trabalho serão separados apenas por finalidade, porém características que remetem ao escopo podem ser consideradas durante a análise.

4.1 Exemplo de padrão de projeto: Singleton

A descrição de cada padrão no livro segue uma estrutura muito similar, utilizada principalmente para apresentar os quatro elementos essenciais mencionados anteriormente. Como exemplo para demonstrar a forma como o livro apresenta cada padrão, o padrão criacional Singleton será demonstrado com uma breve explicação de cada tópico. Uma descrição mais sucinta dos outros padrões será apresentada durante o desenvolvimento deste trabalho, onde serão considerados apenas os elementos essenciais dos padrões na análise a partir do paradigma funcional.

Intenção

A intenção é uma forma curta de descrever o que o padrão faz, qual é sua intenção e que problema ele busca resolver. O Singleton busca garantir que uma classe tenha apenas uma instância, acessível globalmente.

Motivação

Este tópico ilustra um problema e demonstra como a estrutura do padrão o soluciona, tornando mais simples a compreensão das descrições mais abstratas que vêm a seguir. Para o Singleton, é utilizado como exemplo o *spooler* de uma impressora, um sistema de arquivos ou um gerenciador de janelas. Para todos esses casos, apenas um objeto precisa existir, ou seja, uma classe que representa algum desses elementos só precisa possuir uma instância de fácil acesso. É proposto tornar a própria classe responsável por gerenciar essa instância, garantindo que nenhum outra instância dela mesma seja criada e garantindo um meio de acesso a essa única instância.

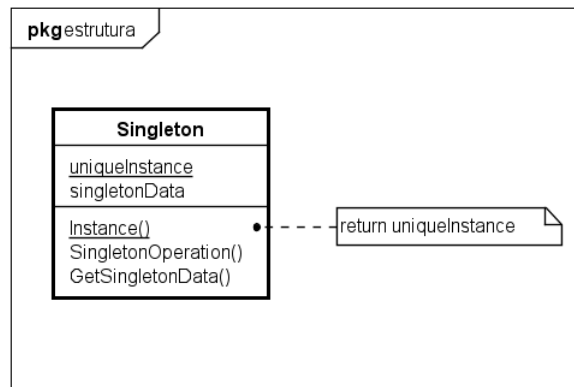
Aplicabilidade

A aplicabilidade descreve situações nas quais o padrão pode ser aplicado, exemplos de maus projetos que ele pode ajudar a tratar e ainda como reconhecer essas situações. No caso do Singleton, ele é utilizável quando for necessário possuir apenas uma instância de uma classe através de um ponto de acesso conhecido e quando essa única instância precisa ser extensível através de subclasses.

Estrutura

A estrutura apresenta o padrão graficamente, através de uma notação baseada na *Object Modeling Technique* (OMT) e às vezes em diagramas de interação. No caso do Singleton, apenas o diagrama da figura 1 é utilizado.

Figura 1 – Estrutura do Singleton utilizada como exemplo



Fonte: [5]

Participantes

Descreve as responsabilidades de cada classe que participa do padrão. Neste caso, existe apenas uma: o próprio Singleton, que define a operação de classe Instance, permitindo aos clientes acessarem sua única instância. Também pode ser o responsável por criar sua própria instância única.

Colaborações

Este tópico explica como as classes participantes colaboram para executar as responsabilidades especificadas. Para o Singleton, os clientes (ou seja, os objetos que o acessam) acessam a instância única pela operação Instance.

Consequências

As consequências descrevem os custos e benefícios para que o padrão possa realizar seu objetivo, além dos aspectos da estrutura de um sistema que ele permite variar independentemente. O Singleton enumera cinco benefícios:

Primeiro, acesso controlado à instância única, já que a única instância é encapsulada dentro da classe Singleton, ela possui controle total de como e quando ela pode ser acessada pelos clientes.

Segundo, espaço de nomes reduzido. Uma alternativa para o Singleton talvez fosse o uso de variáveis globais, porém o padrão evita que o espaço de nomes seja poluído com variáveis globais que utilizam instâncias únicas.

Terceiro, ele permite um refinamento de operações e da representação, ou seja, permite ao Singleton ter subclasses.

Quarto, permite um número variável de instâncias. Nesse caso, o padrão permite que, após ele ser implementado, seja simples mudar de ideia e a própria classe Singleton, dentro da operação Instance, volte a permitir um número indefinido ou até controlado de instâncias.

Quinto, é mais flexível do que operações de classe. Além das variáveis globais, operações de classe seriam outra alternativa para o Singleton, porém isso tornaria mais difícil voltar a ter mais de uma instância da classe, além de impedir, em certas linguagens, que subclasses redefinam operações estáticas polimorficamente.

Implementação

Explicita sugestões, técnicas ou riscos que devem ser conhecidos durante a implementação do padrão, além de considerações específicas de algumas linguagens. Para o Singleton, existem duas explicações de implementação.

A primeira refere-se à garantia da existência de apenas uma instância, onde é sugerido tornar a operação de criação do Singleton em uma operação de classe que possua acesso a um atributo que armazena a instância do Singleton, caso já exista. A segunda trata da criação de subclasses da classe Singleton, onde é sugerido registrar cada instância por nome para que uma classe cliente possa acessar o singleton desejado sem precisar conhecer todas as instâncias existentes. Ambas as implementações são exemplificadas na seção de exemplo de código.

Exemplo de Código

Como o nome já diz, demonstra o padrão através de um exemplo em código. O exemplo do Singleton é um construtor de labirintos, onde a classe que é responsável pela fabricação dos labirintos necessita de apenas uma instância. O código 12 apresenta a implementação do padrão sem o uso de subclasses, enquanto o código 13 apresenta uma versão com o uso de subclasses, onde as subclasses referenciadas são BombedMazeFactory e EnchantedMazeFactory. Ambos estão na linguagem C++ e foram retirados do livro, porém a implementação pode ser feita de forma equivalente em qualquer linguagem orientada a objetos.

```
1
2     class MazeFactory {
3     public:
4         static MazeFactory* Instance();
5
6         // interface existente vai aqui
7     protected:
8         MazeFactory();
9     private:
```

```

10     static MazeFactory* _instance;
11 };
12
13
14 // implementação:
15
16 MazeFactory* MazeFactory::_instance = 0;
17
18 MazeFactory* MazeFactory::Instance () {
19     if (_instance == 0) {
20         _instance = new MazeFactory;
21     }
22     return _instance;
23 }

```

Código 12 – Exemplo de Singleton sem subclasses

Fonte: [5]

```

1
2 MazeFactory* MazeFactory::Instance () {
3     if (_instance == 0) {
4         const char* mazeStyle = getenv("MAZESTYLE");
5
6         if (strcmp(mazeStyle, "bombed") == 0) {
7             _instance = new BombedMazeFactory;
8
9         } else if (strcmp(mazeStyle, "enchanted") == 0) {
10             _instance = new EnchantedMazeFactory;
11
12             // ... outras subclasses possíveis
13
14         } else { // default
15             _instance = new MazeFactory;
16         }
17     }
18     return _instance;
19 }

```

Código 13 – Exemplo de Singleton com subclasses

Fonte: [5]

Usos Conhecidos

Demonstra usos desse padrão em sistemas reais. No caso do Singleton, é mencionado o relacionamento entre classes e suas metaclasses. Um exemplo atual de uso de Singleton é

a ferramenta de injeção de dependência do .NET Core, onde um serviço pode comportar-se como um Singleton[\[24\]](#).

Padrões Relacionados

Os padrões relacionados apresentam padrões que possuem alguma relação ou que podem ser usados juntos do padrão proposto. São mencionados padrões que podem ser implementados utilizando o Singleton, que são o AbstractFactory, o Builder e o Prototype.

5 Scala

A maior parte deste trabalho utiliza demonstrações e exemplos implementados na linguagem de programação Scala. Por ser uma linguagem que mistura os conceitos de orientação e objetos e programação funcional, ela traz facilidades para transpor os conceitos e os padrões, porém, traz uma sintaxe que destoa do que é comumente visto em linguagens orientadas a objetos, o que pode prejudicar a compreensão dos exemplos em código dos padrões de projeto. O objetivo deste capítulo é explicar alguns conceitos e sintaxes da linguagem que serão vistos posteriormente.

5.1 Construtores

Em Scala, um construtor pode ser definido como todo o bloco de código envolvido pelas chaves na definição da classe, o que inclui também a declaração dos métodos e dos atributos[9]. O exemplo mais simples de um construtor está no código 14, onde a classe `Person` define os atributos `firstName` e `lastName`, que devem ser passados durante a instanciação da classe. Apenas essa linha é equivalente ao código 15, implementado em Java.

```
1
2  class Person(var firstName : String, var lastName : String)
```

Código 14 – Construtor Simples em Scala

```
1
2  public class Person {
3
4      private String firstName;
5      private String lastName;
6
7      public Person(String firstName, String lastName){
8          this.firstName = firstName;
9          this.lastName = lastName;
10     }
11
12     public String getFirstName(){
13         return this.firstName;
14     }
15
16     public String getLastName(){
17         return this.lastName;
18     }
19 }
```

```

20     public void setFirstName(String firstName){
21         this.firstName = firstName;
22     }
23
24     public void setLastName(String lastName){
25         this.lastName = lastName;
26     }
27 }

```

Código 15 – Construtor Simples em Java

Scala também faz uso de construtores auxiliares, definidos através de métodos com o nome `this`[9]. Dessa forma, é possível definir instâncias mais flexíveis para uma classe. Esse recurso pode ser visto no código 16.

```

1
2     class Person(var firstName : String, var lastName : String) {
3
4         def this(firstName : String) {
5             this(firstName, "Bar")
6         }
7
8         def this() {
9             this("Foo", "Bar")
10        }
11
12        def Operation(): Unit = {
13            println(lastName + ", " + firstName)
14        }
15
16    }

```

Código 16 – Construtor Auxiliar em Scala

5.2 Var e Val

A linguagem também permite definir, através das palavras chave `var` e `val`, valores mutáveis ou imutáveis. Ao declarar um atributo com a palavra chave `val`, o atributo torna-se imutável, sendo impossível alterar seu valor.[9, 25] Definir um atributo como `val` é semelhante a definir uma classe sem um método *setter* para aquele atributo. Caso o código 14 seja refatorado para tornar o atributo `lastName` imutável, como no código 17, a implementação em Java vista no código 15 tornaria-se semelhante à do código 18.

```

1
2     class Person(var firstName : String, val lastName : String)

```

Código 17 – Exemplo de Atributo Imutável

```

1
2     public class Person {
3
4         private String firstName;
5         private String lastName;
6
7         public Person(String firstName, String lastName){
8             this.firstName = firstName;
9             this.lastName = lastName;
10        }
11
12        public String getFirstName(){
13            return this.firstName;
14        }
15
16        public String getLastName(){
17            return this.lastName;
18        }
19
20        public void setFirstName(String firstName){
21            this.firstName = firstName;
22        }
23    }

```

Código 18 – Construtor Simples em Java

5.3 Trait

Uma trait é semelhante a uma interface em qualquer linguagem orientada a objetos. Ela define uma abstração de um comportamento e pode ser implementada por uma classe para indicar que ela implementa esse comportamento.[25] O código 19 define uma trait IButton com o método Click. Qualquer classe que implemente essa trait precisará definir uma implementação para o método Click. Já o código 20 mostra a classe Button, que implementa a trait IButton, e define a implementação de Click.

```

1
2     trait IButton {
3         def Click();
4     }

```

Código 19 – Exemplo de Trait

```

1
2     class Button extends IButton {
3         def Click(): Unit = println("Clicked")

```

Código 20 – Exemplo de classe que implementa uma trait

Apesar das semelhanças, diferente das interfaces em linguagens como Java, as traits podem definir métodos com implementações e até atributos, podendo servir como *mixins*[9]. Porém, essas diferenças vão além do uso que elas terão neste trabalho.

5.4 Operadores e Atributos de Classe

A linguagem Scala não possui o modificador *static*, utilizado para definir atributos e métodos de classe - ou seja, atributos e métodos que existem independentes da instância de uma classe.

Isso pode ser contornado através de *companion objects*. Um exemplo pode ser visto no código 21, onde existe a classe Companion e seu *companion object*, que deve possuir o mesmo nome e ser definido no mesmo arquivo que a classe. A operação StaticOperation é executada independente de existir uma instância da classe, acessada apenas através do nome Companion.

Externamente, os *companion objects* são acessados de forma semelhante aos membros estáticos de uma classe em Java, por exemplo. Isso pode ser visto no código 22, onde o método StaticOperation é acessado na função principal de um programa.

```
1
2 class Companion(private var name : String) {
3   def ClassOperation(): Unit = {
4     Companion.StaticOperation(name)
5   }
6 }
7
8 object Companion {
9   def StaticOperation(name : String): Unit = {
10    println("Hello, " + name)
11  }
12 }
```

Código 21 – Exemplo de companion object

```
1
2 object Main {
3   def main(args : Array[String]) : Unit = {
4     Companion.StaticOperation("Name1")
5     var companion = new Companion("Name2")
6     companion.ClassOperation()
7   }
```

5.5 Listas imutáveis

Diferente das coleções vistas comumente em linguagens orientadas a objeto, em Scala as listas são tipos imutáveis. Isso significa que uma operação de adição ou concatenação em uma lista não modificará a lista que realiza a operação, mas sim retornará uma nova lista[25].

Os códigos 23 e 24 demonstram as operações de adição e concatenação em uma lista, respectivamente. É importante ressaltar que, mesmo as listas sendo imutáveis, o fato do atributo `numbers` ter sido declarado como `var` faz com que ele possa ser reatribuído com a nova lista resultante da operação.

```
1
2  var numbers : List[Int] = List()
3
4  def AddElement(number : Int): Unit = {
5      numbers = number :: numbers
6  }
```

Código 23 – Exemplo de adição em uma lista imutável

```
1
2  var numbers : List[Int] = List()
3
4  def ConcatElements(newNumbers : List[Int]): Unit = {
5      numbers = newNumbers :: numbers
6  }
```

Código 24 – Exemplo de concatenação em uma lista imutável

5.6 Unit

Em diversos exemplos em código desse capítulo (linha 12 em 16, linha 3 em 20, linha 4 em 23 e linha 4 em 24) foi possível ver a palavra chave `Unit`. Ela é semelhante ao valor `void` utilizado em linguagens de programação como C e Java para indicar que uma função ou método não retorna nenhum valor[9].

Parte III

Desenvolvimento

6 Orientação a Objetos no Contexto Funcional

Parte dos padrões de projeto que serão analisados dependem de conceitos de orientação a objetos como classes ou encapsulamento, o que torna necessário realizar um mapeamento desses conceitos para o paradigma funcional. A intenção desse mapeamento não é implementar orientação a objetos em uma linguagem funcional, mas entender qual é a utilidade de cada um desses conceitos e de que forma a programação funcional pode oferecer essa mesma utilidade. É importante ressaltar que esse mapeamento não será usado de forma metódica ao analisar os padrões. Ele é uma referência para contextualizar o leitor nos exemplos em código implementados de forma funcional.

6.1 Classes e Objetos

Um objeto pode ser definido como uma representação do mundo real que possui características e comportamentos, enquanto uma classe é uma abstração dessa representação que define quais características e comportamentos um objeto deve possuir[26]. Essas características e comportamentos são representados em orientação a objetos como atributos e métodos, respectivamente. O código 25 demonstra uma classe que possui os atributos nome e idade, além dos métodos `getNome`, `setNome`, `getIdade` e `setIdade`, que realizam operações com esses atributos.

```
1
2   class Pessoa(var nome : String, var idade : Int){
3
4       def getNome() : String = this.nome
5
6       def setNome(nome : String) : Unit = this.nome = nome
7
8       def getIdade() : Int = this.idade
9
10      def setIdade(idade : Int) : Unit = this.idade = idade
11
12  }
```

Código 25 – Classe comum em Orientação a Objetos

Dessa forma, é necessário definir uma estrutura em programação funcional que possua características e funções que operam sobre essas características. Para agrupar características pode ser utilizada uma tupla, uma estrutura que armazena uma quantidade

fixa de valores com tipos predefinidos[27]. Como as tuplas não podem ser modificadas, elas respeitam o conceito de imutabilidade das linguagens funcionais.

Para representar os métodos de uma classe em uma linguagem funcional, já que nossa estrutura de dados imutável não armazenará funções¹ e já que é necessário que nossas funções sejam puras, uma abordagem de implementação desses métodos é definir funções que recebam como parâmetro um valor do tipo definido em nossa estrutura de dados imutável. Seguindo esses dois princípios, uma versão funcional da classe apresentada no código 25 pode ser vista no código 26.

```
1
2     type Pessoa = (String, Int)
3
4     def getNome(pessoa : Pessoa) : String = pessoa._1
5
6     def setNome(pessoa : Pessoa, name : String) : Pessoa =
7         (name, pessoa._2)
8
9     def getIdade(pessoa : Pessoa) : Int = pessoa._2
10
11     def setIdade(pessoa : Pessoa, age : Int) : Pessoa =
12         (pessoa._1, age)
```

Código 26 – Representação de uma classe no contexto funcional

6.2 Associação, Agregação e Composição

Uma associação pode ser definida como uma conexão entre as classes que indica algum relacionamento entre elas[28]. O código 27 demonstra uma associação entre as classes Cidade e Estado, onde a classe Estado possui uma coleção de atributos do tipo Cidade. Para que haja uma associação entre duas classes, basta que pelo menos uma delas tenha em seus atributos uma referência à outra.

```
1
2     class Cidade(var nome : String){
3
4         def getNome() : String = this.nome;
5         def setNome(nome : String) : Unit {
6             this.nome = nome;
7         }
8     }
9
10    class Estado(var nome : String, var cidades : List[Cidade]){
```

¹ Apesar de não ser uma abordagem utilizada para este mapeamento, é possível armazenar funções em tuplas.

```

11
12     def getNome() : String = this.nome;
13     def setNome(nome : String) : Unit {
14         this.nome = nome;
15     }
16     def getCidades() : List[Cidade] = this.cidades;
17     def addCidade(cidade : Cidade) : Unit {
18         this.cidades = this.cidades :+ cidade;
19     }
20 }

```

Código 27 – Exemplo de associação entre classes

Como foi visto anteriormente, os atributos podem ser representados por valores salvos dentro de uma tupla associada a um tipo. Portanto, uma associação dentro do contexto funcional pode ser implementada armazenando um valor de um tipo A entre os valores da tupla de um tipo B. O código 28 demonstra o exemplo anterior implementado de forma funcional.

```

1
2     type Cidade = (String)
3
4     def getNome(cidade : Cidade) : String = cidade._1;
5     def setNome(cidade : Cidade, nome : String) : Cidade = (nome)
6
7     type Estado = (String, List[Cidade])
8
9     def getNome(estado : Estado) : String = estado._1;
10    def setNome(estado : Estado, nome : String) : Estado = (nome, estado
    ._2)
11
12    def getCities(estado : Estado) : List[Cidade] = estado._2;
13    def addCity(estado : Estado, cidade : Cidade) : Estado =
14        (estado._1, estado._2 :+ cidade)

```

Código 28 – Exemplo de associação no contexto funcional

6.3 Encapsulamento

A abordagem da seção anterior implementa classes e objetos, porém precisa ser reavaliada para que possa levar em consideração o encapsulamento. Encapsulamento pode ser definido como uma forma de limitar o acesso a um conjunto de dados ou comportamentos de um objeto [29]. A motivação para isso pode vir tanto da necessidade de concentrar as alterações externas que um objeto pode sofrer em apenas um lugar quanto evitar que esse objeto assuma um estado que não deveria ser representado.

Com a ideia de imutabilidade, pode-se assumir que um valor não será alterado em partes diferentes de uma aplicação, mas é possível que funções responsáveis por criar ou modificar² um valor de um determinado tipo estejam espalhadas pela aplicação, facilitando uma situação em que um estado que não deveria ser representado por esse valor seja criado. Dessa forma, implementar alguma forma de encapsulamento ainda é importante no contexto funcional.

Existe mais de uma abordagem que torna possível implementar o encapsulamento em linguagens funcionais, o uso de GADTs - *Generalized Algebraic Data Types*[30] é uma delas. Closures também podem ser utilizadas ao armazenar valores de atributos enquanto retorna as funções necessárias para acessá-los ou modificá-los. Um exemplo equivalente ao do código 26 pode ser visto no código 29, implementado utilizando a linguagem funcional Clojure. [31] Nele, a função `pessoa` funciona como um construtor que recebe como parâmetro o nome e a idade de uma pessoa e retorna um dicionário com as funções para recuperar ou modificar o estado de uma pessoa. As funções de modificação retornam uma nova versão da pessoa com o estado alterado.

```
1
2      (defn pessoa [nome idade]
3        {:getNome nome
4         :setNome (fn [_nome] (pessoa _nome idade))
5         :getIdade idade
6         :setIdade (fn [_idade] (pessoa nome _idade))})
```

Código 29 – Representação de uma classe com closures

Apesar de não ser um conceito de programação funcional, também é possível aproveitar a ideia de modularização para esconder detalhes de implementação [32]. Por exemplo, o código 30, implementado em Haskell, mostra o tipo `Pessoa` com um construtor `P`. Apesar do tipo `Pessoa` ser exportado para fora do módulo, `P` não é, tornando impossível para qualquer função que acesse esse módulo criar algo do tipo `Pessoa`. Dessa forma, apenas a função `newPessoa`, também exportada pelo módulo, pode criar novos valores do tipo `Pessoa`. Funções implementadas dentro do módulo também podem deixar de ser exportadas, o que as tornaria semelhantes a métodos privados de uma classe.

```
1
2      module Pessoa (Pessoa, newPessoa, getNome, setNome, getIdade,
3                     setIdade) where
4
5      data Pessoa = P (String, Int)
6
7      newPessoa :: String -> Int -> Pessoa
8      newPessoa nome idade = P (nome, idade)
```

² Uma função que modifica um valor é entendida como uma função que recebe um valor existente por parâmetro e retorna um novo valor do mesmo tipo.

```

8
9     getNome :: Pessoa -> String
10    getNome (P (nome, _)) = nome
11
12    setNome :: Pessoa -> String -> Pessoa
13    setNome (P (_, idade)) nome = P (nome, idade)
14
15    getIdade :: Pessoa -> Int
16    getIdade (P (_, idade)) = idade
17
18    setIdade :: Pessoa -> Int -> Pessoa
19    setIdade (P (nome, _)) idade = P (nome, idade)

```

Código 30 – Módulos como forma de encapsulamento

Todas essas abordagens são válidas para a implementação do encapsulamento, sendo a linguagem utilizada um fator mais decisivo do que a abordagem em si. Por exemplo, é mais simples implementar a abordagem de closures em Clojure por ela ser dinamicamente tipada, permitindo que um dicionário sem estrutura predefinida seja retornado. Linguagens que exigem uma definição mais estrita do tipo de retorno de uma função podem dificultar tanto a implementação dessas funções quanto seu uso no resto do programa.

Sendo o objetivo dessa seção demonstrar que o encapsulamento pode ser implementado e não definir como implementá-lo, a abordagem utilizada para o encapsulamento durante a análise dos padrões será omitida, a menos que ela seja relevante para sua implementação. Essa omissão também tem como objetivo não particularizar o método de encapsulamento utilizado durante a implementação dos exemplos.

6.4 Interfaces

Uma interface pode ser entendida como um contrato entre uma classe e o mundo externo, indicando que uma classe que implementa uma interface também implementará as operações definidas pela mesma[33].

Um exemplo do uso de interfaces é demonstrado no código 31, onde a interface é necessária para garantir que as classes SomadorMaisUm e MultiplicadorPorDois implementem a operação calcular, que recebe como parâmetro um valor do tipo inteiro e retorna outro valor inteiro.

```

1
2     trait ICalculaInteiro {
3         def calcular(x : Int) : Int
4     }
5
6     class SomadorMaisUm extends ICalculaInteiro {

```

```

7      def calcular(x : Int) : Int = x + 1
8  }
9
10     class MultiplicadorPorDois extends ICalculaInteiro {
11         def calcular(x : Int) : Int = 2*x
12     }
13
14     def calcularInteiro(x : Int, calculador : ICalculaInteiro) : Int {
15         return calculador.calcular(x)
16     }

```

Código 31 – Interfaces em Orientação a Objetos

Utilizando funções de alta ordem e levando em consideração que as funções que representam nossos métodos não estão encapsulados em classes e não dependem de atributos, é possível substituir o objeto sendo passado por parâmetro na função `calcularInteiro` por uma função qualquer que recebe como parâmetro um valor inteiro e retorna outro valor inteiro. Essa alternativa pode ser vista no código 32.

```

1
2      def somaUm(x : Int) : Int = x + 1
3
4      def multiplicaPorDois(x : Int) : Int = 2*x
5
6      def calcularInteiro(x : Int, calcular : (Int => Int)) =
7          calcular(x)

```

Código 32 – Interfaces em Programação Funcional

6.5 Herança

Quando é desejado que uma classe seja incluída ou utilizada como base para a criação de outra classe, usa-se a herança[29]. Dessa forma, é possível criar implementações mais específicas de classes já existentes e reaproveitar o código. O exemplo 33 demonstra o uso da herança entre as classes `Animal` e `Dog`. Ao invés de reimplementar os métodos da classe `Animal`, a classe `Cachorro` usa herança para reaproveitá-los.

```

1
2      class Animal(var nome : String) {
3          def getNome() : String = nome
4
5          def comer() : String {
6              return "Meu nome é " + nome + " e eu posso comer";
7          }
8      }
9

```

```

10     class Cachorro extends Animal {
11
12         def Cachorro(nome : String) {
13             super(nome);
14         }
15
16         def latir() : String {
17             return "Au! Meu nome é " + super.getNome();
18         }
19
20         def comer() : String {
21             return super.comer() + "\nEu como comida de cachorro";
22         }
23     }

```

Código 33 – Herança em Orientação a Objetos

No contexto funcional, um comportamento semelhante pode ser alcançado através da composição. Um tipo A que deseja herdar as funcionalidades de um tipo B deve possuir uma instância desse mesmo tipo em seus atributos. Para os métodos do tipo A, basta que as funções do tipo B sejam compostas das funções necessárias do tipo A. O código 34 demonstra o exemplo anterior, onde um tipo Animal armazena um valor String que representa o nome enquanto o tipo Cachorro armazena um valor Animal. As funções latir e comer que recebem como parâmetro um valor do tipo Cachorro reutilizam as funções getNome e comer que recebem como parâmetro um valor do tipo Animal. Nesse exemplo, o tipo Animal representa uma classe pai e o tipo Cachorro uma class filha.

```

1
2     type Animal = (String)
3
4     def getName(animal : Animal) : String = animal._1;
5     def eat(animal : Animal) : String =
6         "Meu nome é " + getName(animal) + " e eu posso comer"
7
8     type Cachorro = (Animal)
9
10    def getAnimal(cachorro : Cachorro) : Animal = cachorro._1;
11    def bark(cachorro : Cachorro) : String =
12        "Au! Meu nome é " + getName(getAnimal(cachorro))
13    def eat(cachorro : Cachorro) : String =
14        eat(getAnimal(Cachorro)) + "\nEu como comida de cachorro";

```

Código 34 – Herança em Programação Funcional

É possível perceber que a implementação da herança assemelha-se à implementação de uma associação, por isso ela apresenta uma desvantagem: qualquer função do tipo que representa a classe pai necessitará de uma função intermediária do tipo que representa a

classe filha para acessá-la. No contexto orientado a objetos, esses dois relacionamentos são diferentes, pois a herança trata-se de um relacionamento entre classes enquanto a associação é um relacionamento entre objetos[26].

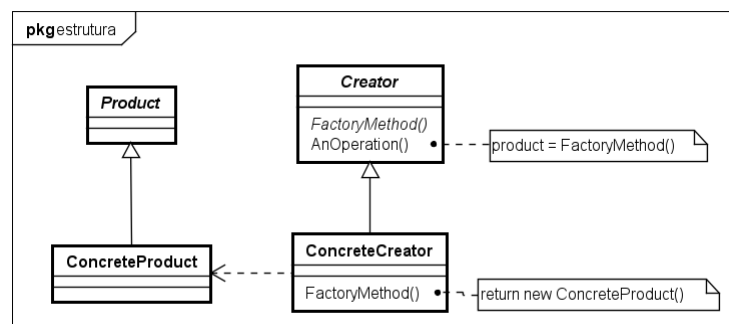
7 Padrões Criacionais

7.1 Factory Method

O Factory Method define uma interface para criar objetos de forma que a responsabilidade de criação desses objetos seja da classe que irá implementá-la. Assim, a interface não precisa saber qual classe deve ser instanciada, permitindo que versões diferentes ou implementações específicas de um mesmo tipo de objeto possam ser criadas.[5]

Na figura 2 é demonstrada a estrutura do padrão, onde a classe abstrata Creator define a operação abstrata que cria o objeto, o *factory method*. A classe ConcreteCreator implementa a operação FactoryMethod, criando um objeto do tipo ConcreteProduct, que é uma implementação específica de um tipo Product. Dessa forma, a classe abstrata Creator não precisa saber qual implementação de Product será criada.

Figura 2 – Estrutura do Factory Method

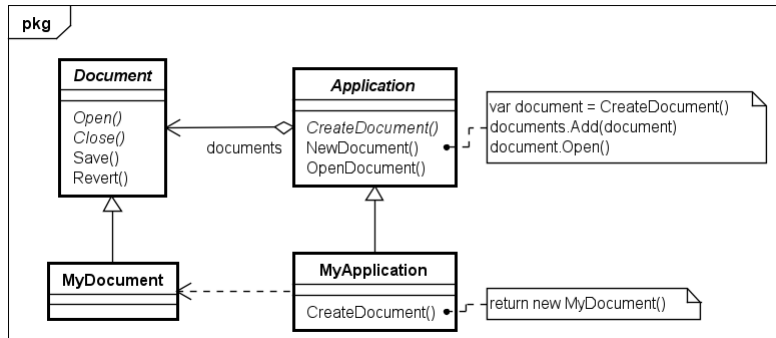


Exemplo Orientado a Objetos

Como exemplo é apresentado um *framework* que cria e apresenta para o usuário múltiplos documentos. Para isso, a classe abstrata Application é definida com a operação abstrata CreateDocument e com uma lista de objetos que implementam a interface Document. A classe concreta MyDocument implementa Document e define um tipo de documento que pode ser utilizado pelo *framework*, enquanto a classe concreta MyApplication herda de Application e implementa a operação CreateDocument para que ela crie um objeto do tipo MyDocument. O diagrama de classes para o exemplo pode ser visto na figura 3, enquanto a implementação pode ser vista no código 35.

```
1
2 abstract class Document {
3     def Open()
```

Figura 3 – Exemplo de Factory Method



```

4  def Close()
5  def Save()
6  def Revert()
7  }
8
9  abstract class Application {
10     var documents : List[Document] = List()
11
12     def CreateDocument() : Document
13
14     def NewDocument() : Unit = {
15         val doc = CreateDocument()
16         this.documents = doc :: this.documents
17         doc.Open()
18     }
19
20     def OpenDocument(): Unit = {
21         // Abre um documento
22     }
23 }
24
25 class MyApplication extends Application {
26     def CreateDocument(): Document = new MyDocument()
27 }
28
29 class MyDocument extends Document {
30     def Open(): Unit = {
31         //...
32     }
33
34     def Close(): Unit = {
35         //...
36     }
37

```

```

38  def Save(): Unit = {
39      //...
40  }
41
42  def Revert(): Unit = {
43      //...
44  }
45 }

```

Código 35 – Factory Method Orientado a Objetos

Contexto Funcional

As funções de alta ordem tornam desnecessária a criação de uma especialização da classe Application vista no exemplo orientado a objetos. Ao invés de criar uma nova classe apenas para definir o tipo de documento que será instanciado, basta que uma função da aplicação receba como parâmetro a função responsável pela criação do documento. Assim, qualquer função que crie um documento pode ser usada.

O código 36 demonstra a definição do tipo Document na linha 2, além da função que cria um tipo específico de documento na linha 4. Uma função qualquer da aplicação, como a função ApplicationFunction definida na linha 8, recebe como parâmetro uma função que retorna um documento. Por fim, na linha 14 pode ser vista a chamada da função ApplicationFunction recebendo a função de criação CreateMyDocument.

```

1
2  type Document
3
4  def CreateMyDocument() : Document = {
5      // Cria o documento específico para o framework
6  }
7
8  def ApplicationFunction(createDocument : () => Document): Unit = {
9      // ...
10     val docuemnt = createDocument()
11     // ...
12 }
13
14 ApplicationFunction(CreateMyDocument)

```

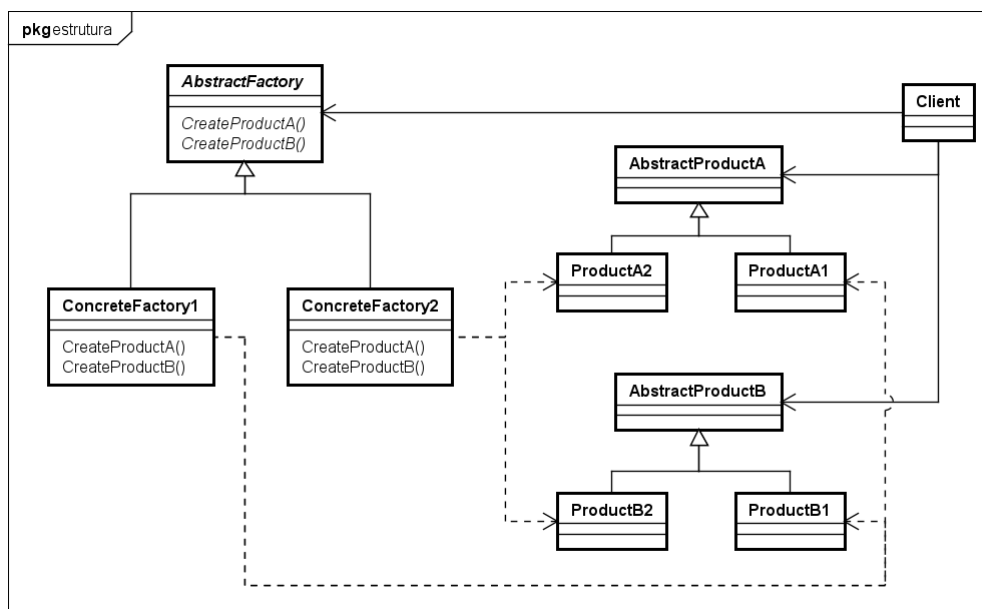
Código 36 – Factory Method Funcional

7.2 Abstract Factory

O padrão Abstract Factory define uma família de objetos relacionados e uma interface para criá-los, sem definir sua implementação. Dessa forma, diferentes implementações desse conjunto de objetos podem ser utilizadas sem que as classes cliente que os utilizam precisem conhecê-las.[5]

O diagrama apresentado na figura 4 demonstra a estrutura desse padrão, onde a interface AbstractFactory suporta as famílias ConcreteFactory1 e ConcreteFactory2, com cada uma delas definindo qual implementação das interfaces AbstractProductA e AbstractProductB serão utilizadas.

Figura 4 – Estrutura do Abstract Factory

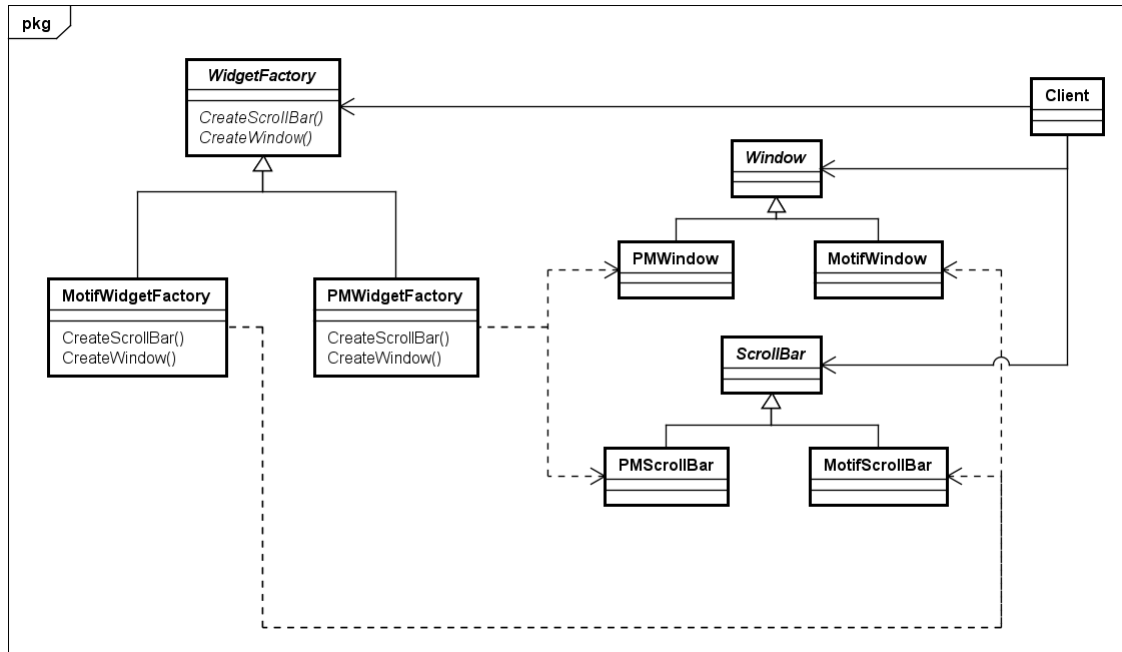


Exemplo Orientado a Objetos

Como exemplo, é apresentado um *toolkit* que suporta tipos diferentes de interação para seus *widgets*, como Motif ou Presentation Manager (PM). Dessa forma, para que o *toolkit* não precise ser implementado tendo conhecimento de cada tipo diferente de *widget*, é utilizado o padrão Abstract Factory para definir uma família de objetos de Widget diferente para cada tipo de interação.

A implementação do padrão é demonstrada no diagrama de classes da figura 5 e no código 37. Uma interface **WidgetFactory** define as operações de criação de todos os *widgets* possíveis, enquanto as classes **MotifWidgetFactory** e **PMWidgetFactory** implementam sua criação para os tipos de interação suportados.

Figura 5 – Exemplo de Abstract Factory



```

2 trait WidgetFactory {
3     def CreateScrollBar() : ScrollBar
4     def CreateWindow() : Window
5 }
6
7 trait Window
8 trait ScrollBar
9
10 class MotifWidgetFactory extends WidgetFactory {
11     def CreateScrollBar(): ScrollBar = new MotifScrollBar()
12     def CreateWindow(): Window = new MotifWindow()
13 }
14
15 class PMWidgetFactory extends WidgetFactory {
16     def CreateWindow(): Window = new PMWindow()
17     def CreateScrollBar(): ScrollBar = new PMScrollBar()
18 }
19
20 class PMWindow extends Window {
21     // Implementação de PMWindow
22 }
23
24 class MotifWindow extends Window {
25     // Implementação de MotifWindow
26 }
27

```

```

28 class PMScrollBar extends ScrollBar {
29     // Implementação de PMScrollBar
30 }
31
32 class MotifScrollBar extends ScrollBar {
33     // Implementação de MotifScrollBar
34 }

```

Código 37 – Abstract Factory Orientado a Objetos

Contexto Funcional

As classes e interfaces *factory* podem ser substituídas por funções de alta ordem recebidas pela função cliente. No código 38 são definidos, nas linhas 2 e 3, os tipos `ScrollBar` e `Window` referentes aos *widgets* suportados pela ferramenta. Da mesma forma, são definidas as operações de criação desses *widgets* para os tipos PM e Motif. Nas linhas 5 e 8 são definidas as operações para o tipo PM, enquanto nas linhas 12 e 15 são definidas as para o tipo Motif.

Na linha 19 é definida uma função cliente, que seria equivalente a uma operação da classe `Client` apresentada no diagrama da figura 5. Ela recebe como parâmetro as funções para criação de cada *widget*. Por fim, na linha 28 é demonstrada a chamada dessa função recebendo como parâmetro as funções para criar um *scrollbar* e uma janela para o tipo PM.

```

1
2 type Scrollbar
3 type Window
4
5 def CreatePMScrollBar() : Scrollbar = {
6     // Criação da scrollbar PM
7 }
8 def CreatePMWindow() : Window = {
9     // Criação da janela PM
10 }
11
12 def CreateMotifScrollBar() : Scrollbar = {
13     // Criação da scrollbar Motif
14 }
15 def CreateMotifWindow() : Window = {
16     // Criação da janela Motif
17 }
18
19 def ClientFunction(
20     scrollbarFactory : () => Scrollbar,
21     windowFactory : () => Window): Unit = {

```

```

22  // ...
23  val scrollbar = scrollbarFactory()
24  val window = windowFactory()
25  // ...
26 }
27
28 ClientFunction(CreatePMScrollBar, CreatePMWindow)

```

Código 38 – Abstract Factory Funcional

No código 38, seria possível passar para a classe cliente *widgets* de tipos misturados, já que são definidos parâmetros diferentes para cada função de criação. Caso seja desejado um exemplo mais próximo do demonstrado no diagrama da figura 5, pode-se encapsular as funções de criação em uma tupla. Isso pode ser visto no código 39, onde o tipo `WidgetFactory` definido na linha 2 armazena tanto uma função para a criação de um *scrollbar* quanto a função para a criação de uma janela. A função cliente, redefinida na linha 10, agora recebe como parâmetro um valor do tipo `WidgetFactory`.

```

1
2 type WidgetFactory = (
3   () => ScrollBar,
4   () => Window
5 )
6
7 val PMWidgetFactory : WidgetFactory =
8   (CreatePMScrollBar, CreatePMWindow)
9
10 def ClientFunction(factory : WidgetFactory) : Unit = // ...
11
12 ClientFunction(PMWidgetFactory)

```

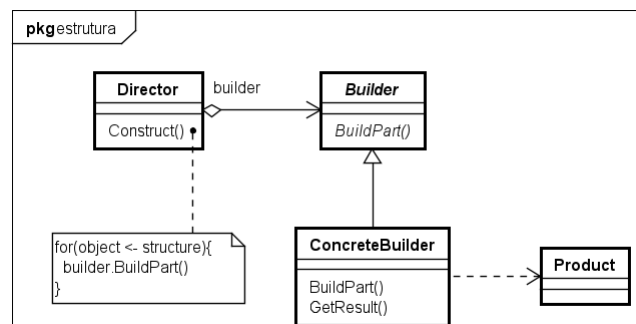
Código 39 – Abstract Factory Funcional usando tuplas

7.3 Builder

Quando é necessário criar objetos complexos, o padrão Builder retira a responsabilidade de criação do objeto a ser criado e a coloca em classes separadas, que constroem partes do objeto. Isso permite que um mesmo processo de criação possa gerar representações diferentes de um mesmo objeto.[5]

A figura 6 apresenta a estrutura do Builder, onde a interface Builder define uma operação para criar uma parte do objeto. A classe ConcreteBuilder, que implementa a interface Builder, implementa os métodos de construção de uma parte do tipo Product. A classe Director é responsável por executar a criação das partes do objeto, através da operação Construct.

Figura 6 – Estrutura do Builder



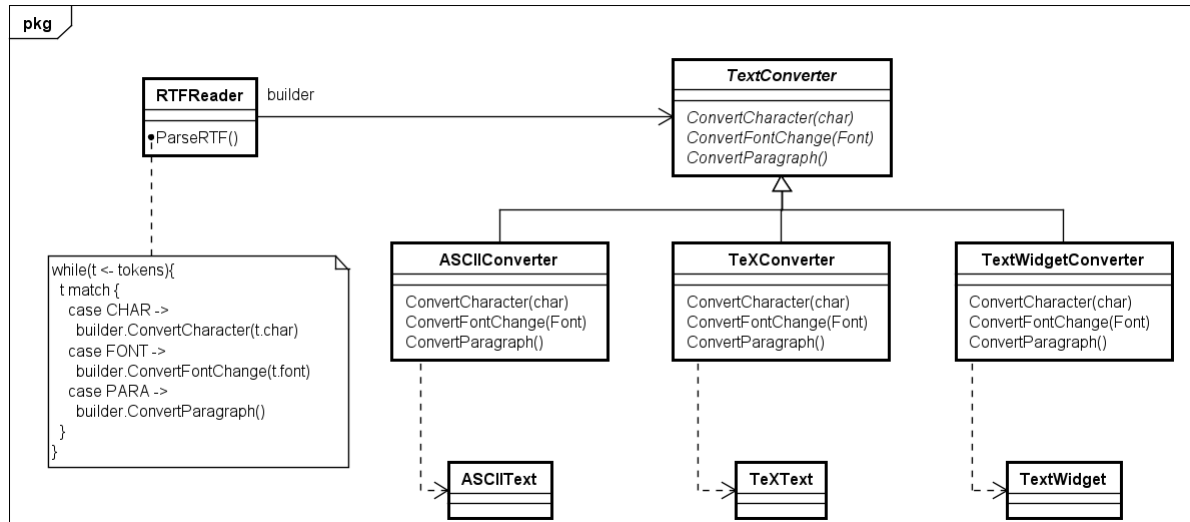
Exemplo Orientado a Objetos

Como exemplo, podemos observar um leitor de documentos do tipo RTF (*Rich Text Format*), que deve permitir a conversão de documentos RTF para outros formatos, como texto em ASCII ou em um *widget* de texto que pode ser editado de forma interativa. Como a quantidade de formatos possíveis é grande, deve ser possível adicionar novos formatos sem que seja necessário modificar a classe do leitor de documentos RTF.

O diagrama de classes apresentado na imagem 7 demonstra o uso do padrão Builder para esse exemplo. Para cada formato possível de conversão, uma nova classe Builder é criada. As classes ASCIIConverter, TeXConverter e TextWidgetConverter representam, respectivamente, os *builders* para os conversores para texto em ASCII, LaTeX e *widget* de texto interativo. A classe RTFReader chama as operações de construção dos conversores desejados. O exemplo de implementação dessa abordagem é apresentado no código 40.

```
1
2 trait TextConverter {
3   def ConvertCharacter(char : Char)
4   def ConvertFontChange(font : String)
```


Figura 7 – Exemplo de Builder



```

5  def ConvertParagraph()
6  }
7
8  class ASCIIConverter(val asciiText: ASCIIText) extends TextConverter {
9
10   def ConvertCharacter(char : Char): Unit = {
11     //Converter char
12   }
13
14   def ConvertFontChange(font : String): Unit = {
15     //Converter fonte
16   }
17
18   def ConvertParagraph(): Unit = {
19     //Converte parágrafo
20   }
21 }
22
23 class TeXConverter(val texText : TeXText) extends TextConverter {
24   def ConvertCharacter(char: Char): Unit = {
25     //Converter char
26   }
27
28   def ConvertFontChange(font : String): Unit = {
29     //Converter fonte
30   }
31
32   def ConvertParagraph(): Unit = {
33     //Converte parágrafo
    
```

```

34   }
35 }
36
37 class TextWidgetConverter(val textWidget: TextWidget) extends
    TextConverter {
38   def ConvertCharacter(char: Char): Unit = {
39     //Converter char
40   }
41
42   def ConvertFontChange(font : String): Unit = {
43     //Converter fonte
44   }
45
46   def ConvertParagraph(): Unit = {
47     //Converte parágrafo
48   }
49 }
50
51 class RTFReader(var textConverter: TextConverter) {
52
53   def SetTextConverter(textConverter: TextConverter): Unit = {
54     this.textConverter = textConverter
55   }
56
57   def ParseRTF(): Unit = {
58     val tokens : List[Token] = List()
59     // ...
60     for(t <- tokens) {
61       t.Type match {
62         case TokenType.CHAR => textConverter.ConvertCharacter(t.
        Character)
63         case TokenType.FONT => textConverter.ConvertFontChange(t.Font)
64         case TokenType.PARAGRAPH => textConverter.ConvertParagraph()
65       }
66     }
67     // ...
68   }
69 }

```

Código 40 – Builder Orientado a Objetos

Contexto Funcional

É possível aproveitar as funções de alta ordem da programação funcional para simplificar o padrão Builder. Ao invés de definir novas classes para cada tipo de builder, uma função pode receber como parâmetro as operações de construção desejadas. No código

41, essa função é a `ParseRTFBuilder`, definida na linha 2. Para facilitar o reuso de tipos diferentes de *builder*, ela retorna uma nova função que recebe como parâmetro uma lista de *tokens* e retorna uma nova lista no formato desejado.

A função retornada é análoga ao método `ParseRTF` da classe `RTFReader` do exemplo orientado a objetos. Com essa implementação, para cada variação de *builder*, basta executar a função `ParseRTFBuilder` passando as operações desejadas. Isso pode ser visto na linha 16, onde o valor `ParseRTFToASCII` é o resultado da definição do *builder* que converte RTF em texto no formato ASCII.

```
1
2 def ParseRTFBuilder(convertCharacter : Char => Token,
3                     convertFontChange : String => Token,
4                     convertParagraph : String => Token)
5 : List[Token] => List[Token] = (tokens : List[Token]) => {
6   val parseRest = (tokens : List[Token]) => ParseRTFBuilder(
7     convertCharacter, convertFontChange, convertParagraph)(tokens)
8   // ...
9   tokens.head.Type match {
10     case TokenType.CHAR => convertCharacter(tokens.head.Character) ::
11       parseRest(tokens.tail)
12     case TokenType.FONT => convertFontChange(tokens.head.Font) ::
13       parseRest(tokens.tail)
14     case TokenType.PARAGRAPH => convertParagraph(tokens.head.Paragraph)
15       :: parseRest(tokens.tail)
16   }
17   // ...
18 }
19
20 val ParseRTFToASCII = ParseRTFBuilder(
21   ConvertASCIICharacter,
22   ConvertASCIIFontChange,
23   ConvertASCIIParagraph)
```

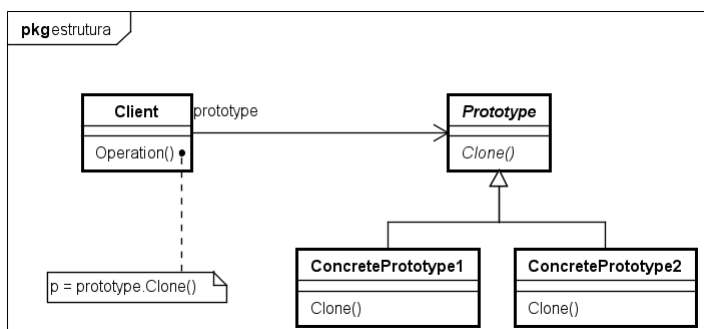
Código 41 – Builder Funcional

7.4 Prototype

O padrão Prototype permite reduzir a quantidade de subclasses definidas em uma aplicação substituindo-as por instâncias predefinidas que podem ser reutilizadas em tempo de execução. Objetos que funcionam como protótipos podem ser clonados e assim reutilizados por outros objetos, sendo uma alternativa à herança. [5]

A estrutura do padrão, apresentada na imagem 8, mostra uma interface Prototype que define a operação Clone, responsável por copiar o protótipo reutilizável de um objeto. As classes ConcretePrototype implementam essa interface e a operação que retorna a cópia. A classe Client acessa o protótipo através da operação Clone. Essa dinâmica permite que a classe cliente não precise conhecer o objeto clonado nem sua implementação, o que as torna independentes e diminui o acoplamento.

Figura 8 – Estrutura do Prototype

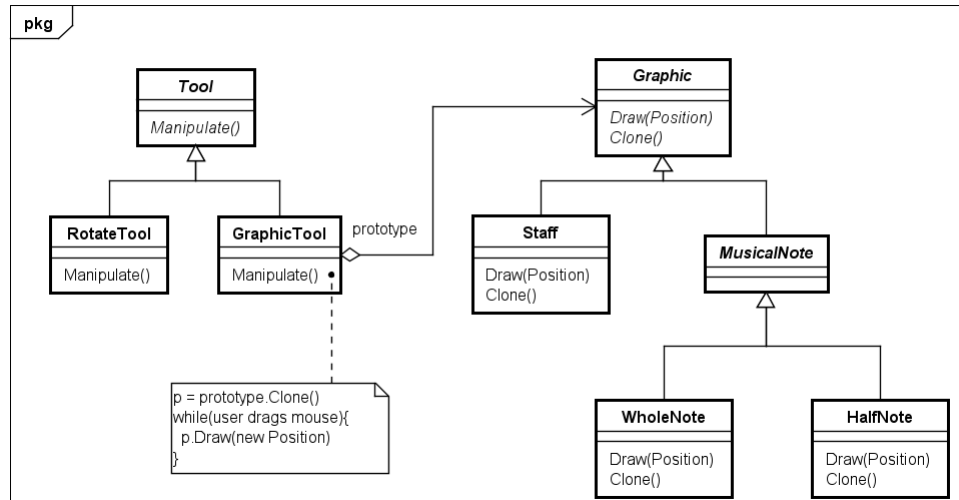


Exemplo Orientado a Objetos

Como exemplo de uso do Prototype, um *framework* de editores gráficos deseja ser utilizado para construir um editor de partituras musicais. A classe responsável pelo desenho de elementos gráficos na tela não conhece as classes que definem as notas musicais que precisam ser desenhadas. Ao invés de criar uma subclasse para cada novo elemento gráfico, a classe responsável pelo desenho pode receber um objeto protótipo qualquer. Dessa forma, trocando a herança por uma delegação, é possível desenhar qualquer elemento musical, desde que ele possa ser clonado. A figura 9 e o código 42 ilustram esse cenário.

```
1
2 trait Graphic {
3   def Draw(position : Position)
4   def Clone() : Graphic
5 }
6
7 class Staff extends Graphic {
8   def Draw(position : Position) :Unit = {
```

Figura 9 – Exemplo de Prototype



```

9     println("Desenha elemento")
10 }
11
12 def Clone() : Graphic = this.Clone()
13 }
14
15 trait MusicalNote extends Graphic
16
17 class WholeNote extends MusicalNote {
18     def Draw(position : Position) : Unit = {
19         println("Desenha nota musical")
20     }
21
22     def Clone() : Graphic = this.Clone()
23 }
24
25 class HalfNote extends MusicalNote {
26     def Draw(position: Position): Unit = {
27         println("Desenha nota musical")
28     }
29
30     def Clone() : Graphic = this.Clone()
31 }
32
33 class GraphicTool(var prototype : Graphic) {
34
35     def Manipulate() : Unit = {
36         var p = this.prototype.Clone()
37         while(User.DragsMouse()) {
38             p.Draw(newPosition)

```

```
39     }
40     //...
41 }
42 }
```

Código 42 – Prototype Orientado a Objetos

Contexto Funcional

O padrão Prototype fornece uma operação de clonagem para que o estado de um objeto seja copiado sem ser compartilhado entre todos os objetos que o utilizam. Graças ao conceito de imutabilidade presente na programação funcional, valores definidos podem ser reutilizados sem que haja preocupação quanto a alterações de seu estado.

O código 43 demonstra como o exemplo orientado a objetos anterior poderia ser implementado. A função DrawPrototype, definida na linha 2, recebe como parâmetro um valor do tipo Graphic - sem preocupar-se se esse valor está sendo clonado, reutilizado ou se existem mais referências para ele em outras funções da aplicação. Ela retorna uma função responsável por desenhar esse elemento. Dessa forma, a função ManipulateGraphic, na linha 7, pode apenas receber como parâmetro uma função que desenha um elemento gráfico, que pode ser alterada dinamicamente de acordo com o elemento gráfico desejado.

```
1
2 def DrawPrototype(graphic: Graphic) : Position => Unit =
3   (newPosition : Position) => {
4     // Desenha elemento gráfico
5   }
6
7 def ManipulateGraphic(Draw : Position => Graphic) : Unit = {
8   while(dragMouse){
9     Draw(newPosition)
10  }
11 }
```

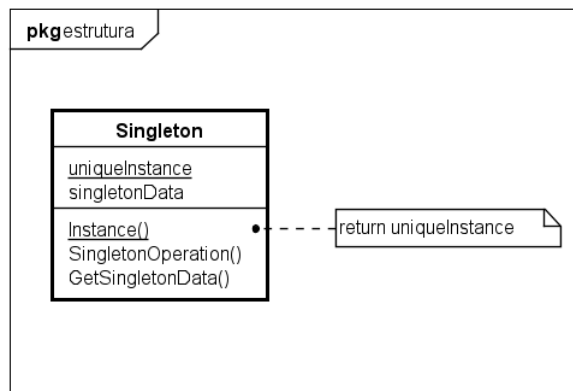
Código 43 – Prototype Funcional

7.5 Singleton

O padrão Singleton garante que um objeto possuirá apenas uma instância. Além disso, fornece um único ponto acessível globalmente a essa instância. Esse padrão é útil para implementar classes que fornecem serviços sem que seja necessário instanciar vários objetos idênticos em locais diferentes do código.[5]

A figura 10 demonstra a implementação do padrão. A classe Singleton possui um método construtor privado e armazena no atributo estático `uniqueInstance` uma instância de Singleton. Através do método de classe `Instance`, é verificado se já existe uma instância armazenada no atributo `uniqueInstance`. Caso já exista, ela é retornada. Caso não, a instância única é criada para ser retornada nas chamadas posteriores de `Instance`.

Figura 10 – Estrutura do Singleton

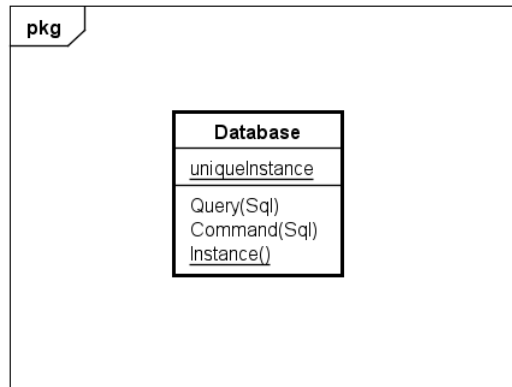


Exemplo Orientado a Objetos

Uma classe define as operações para realizar transações com uma base de dados. Como a instância dela é idêntica independente do cliente que a utiliza, não existe a necessidade de replicar essas instâncias pelo código. Ela pode ser transformada em um Singleton, o que faz com que toda classe que deseja fazer uma transação na base de dados apenas solicite uma instância e realize as operações. A definição da classe do exemplo pode ser vista na figura 11 e no código 44.

```
1
2 class Database private(){
3     def Query(sql : String) : Object = {
4         //Execute query
5         null
6     }
7     def Command(sql : String) : Unit = {
8         //Execute command
9     }
```

Figura 11 – Exemplo de Singleton



```
10 }
11
12 object Database {
13     private var instance : Database = null
14
15     def Instance() : Database = {
16         if(instance == null){
17             instance = new Database()
18         }
19         instance
20     }
21 }
```

Código 44 – Singleton Orientação a Objetos

Contexto Funcional

Em um contexto sem classes e objetos, um singleton poderia ser considerado como uma variável global, acessível por todo o programa. Essa ideia viola o conceito de função pura, já que uma função que acessa um singleton deixa de depender apenas de seus parâmetros. Para o caso em que o Singleton armazene algum estado, o conceito de imutabilidade também precisaria ser violado, já que o valor que armazena o Singleton precisaria ser mutável para ser alterado de dentro de uma função. Com isso, não existe uma implementação equivalente ao Singleton no contexto funcional.

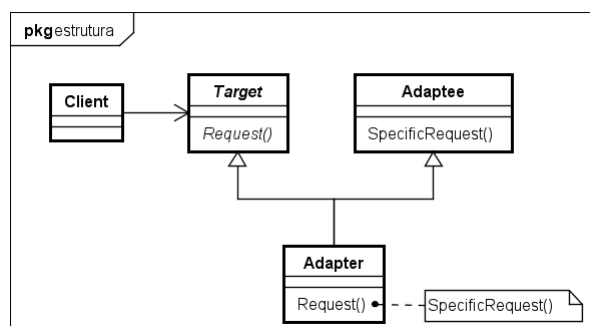
8 Padrões Estruturais

8.1 Adapter

Quando a interface de uma classe não é compatível com a interface do cliente que deseja utilizá-la, o padrão Adapter fornece uma solução que evita a refatoração e a dependência da interface do cliente com a interface desejada.[5]

Existem duas formas de realizar essa adaptação. Um Adapter de classe, apresentado na figura 12, só é possível para linguagens que implementam herança múltipla. Ele define uma classe que herda tanto da classe que apresenta a interface do cliente quanto da classe que apresenta a interface que deseja ser utilizada. Ao reescrever a operação Request, ele adapta sua entrada para a de SpecificRequest, repassando a solicitação.[5]

Figura 12 – Estrutura do Adapter de Classe

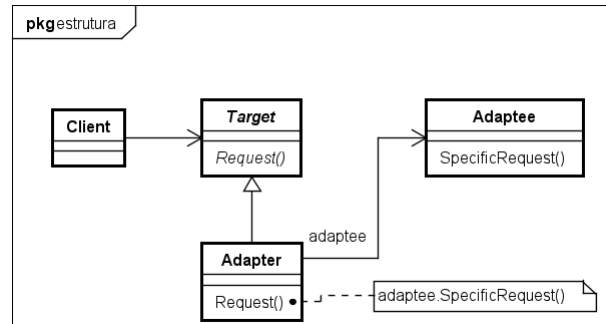


Já o Adapter de Objeto, apresentado na figura 13, herda apenas da classe que apresenta a interface da aplicação, também reimplementando a operação Request. A diferença é que ela repassa a solicitação para a classe que apresenta a interface que deseja ser utilizada através de uma delegação.[5]

Exemplo Orientado a Objetos

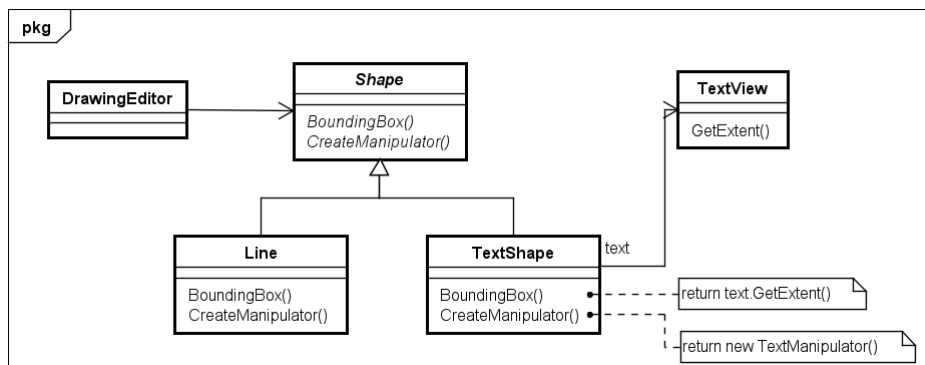
Como exemplo é apresentada uma ferramenta gráfica que permite a edição de diversos objetos gráficos simples, entre eles linhas e polígonos. Porém, a aplicação deseja também editar elementos textuais, que são mais complexos de se gerenciar. Como já existem ferramentas prontas para gerenciar esse tipo de elemento, é desejado reutilizá-las. Como essas ferramentas não foram feitas pensando na aplicação de ferramenta gráfica do exemplo, uma classe Adapter é implementada para adaptar a ferramenta textual para a aplicação que deseja utilizá-la. Para esse exemplo, é utilizada a abordagem de Adapter de objeto, onde um objeto do tipo da ferramenta textual é armazenado. O diagrama de

Figura 13 – Estrutura do Adapter de Objeto



classes do exemplo pode ser visto na figura 14, enquanto a implementação em código pode ser vista no código 45.

Figura 14 – Exemplo de Adapter



```

1
2 abstract class Shape(var bottomLeft : Point, var topRight : Point) {
3     def BoundingBox() : Int
4     def CreateManipulator()
5 }
6
7 class Line(bottomLeft : Point, topRight : Point)
8     extends Shape(bottomLeft, topRight) {
9
10    def BoundingBox() : Int = 0
11    def CreateManipulator() : Unit = {
12        //Line Manipulator
13    }
14 }
15
16 class TextShape(bottomLeft : Point, topRight : Point, text : TextView)
17     extends Shape(bottomLeft, topRight) {
18

```

```

19  def BoundingBox() : Int = text.GetExtent()
20  def CreateManipulator() : Unit = {
21      //TextManipulator
22  }
23 }
24
25 class TextView(var x : Point, var y : Point, var width : Int, var height
    : Int) {
26  def GetExtent() : Int = {
27      // Retorna extensão do texto
28  }
29 }

```

Código 45 – Adapter Orientado a Objetos

Contexto Funcional

No código 46, a função BoudingBox declarada na linha 2 recebe como parâmetro uma operação de um objeto gráfico. Porém, é desejado utilizar a operação GetExtent, declarada na linha 7, de um *text view* que não é comportado pela ferramenta. Para que essa operação possa ser reutilizada, a função AdaptTextShapeBoundingBox declarada na linha 11 recebe como parâmetro o *text view* e retorna uma função que executa GetExtent, com a assinatura necessária para ser recebida pela função BoundingBox. Com o uso das funções de alta ordem, foi necessário apenas uma nova função intermediária para realizar a adaptação.

```

1
2  def BoundingBox(CalculateBouding : () => Int) : Int = {
3      // ...
4      CalculateBouding()
5  }
6
7  def GetExtent(view : TextView) : Int = {
8      //Retorna extensão do texto
9  }
10
11  def AdaptTextShapeBoundingBox(view : TextView): () => Int =
12      () => {
13          // ...
14          GetExtent(view)
15      }

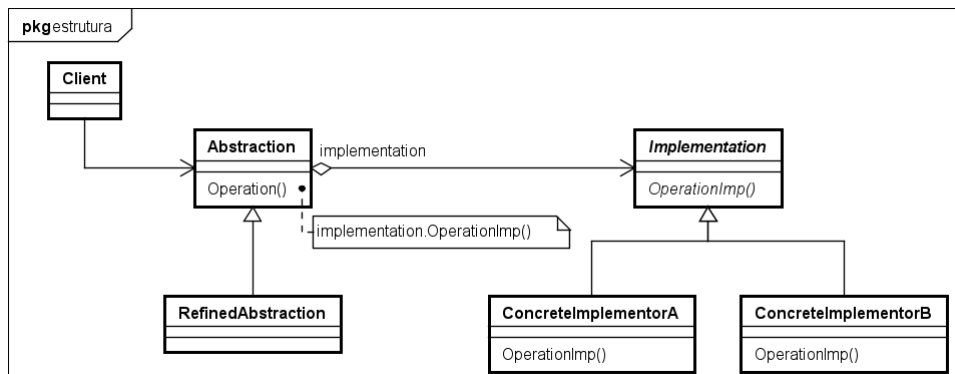
```

Código 46 – Adapter Funcional

8.2 Bridge

O padrão Bridge permite variar as abstrações e as implementações de uma solução de forma independente, definindo uma interface que serve como ponte entre ambas. As operações da implementação são delegadas para essa nova interface, permitindo que as abstrações sejam implementadas sem precisar conhecer o tipo de implementação que está sendo utilizado. A estrutura do padrão pode ser vista na figura 15.[5]

Figura 15 – Estrutura do Bridge

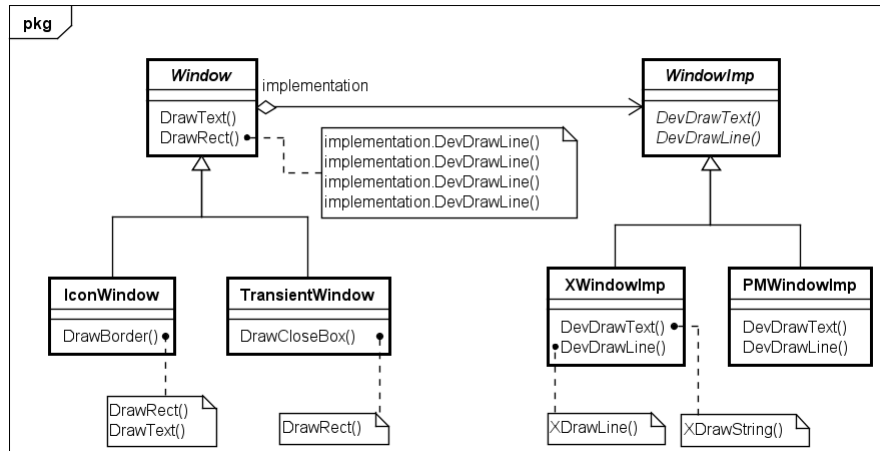


Exemplo Orientado a Objetos

Como exemplo, pode ser considerada a implementação de uma janela em um *toolkit* para construir interfaces de usuários que permite o uso de implementações diferentes de janela: PM e XWindow. Além disso, é preciso definir tipos diferentes de janela, como janelas para ícones e janelas transitórias. Para que não seja necessário implementar uma versão diferente de janela de ícone e transitória para cada implementação diferente de janela, o padrão Bridge pode ser usado para separar a implementação da abstração em duas hierarquias diferentes. O diagrama de classes da figura 16 e o código 47 demonstram o uso do padrão para esse exemplo.

```
1
2 abstract class Window(imp : WindowImp) {
3     def DrawText() : Unit = {
4         imp.DevDrawText()
5     }
6
7     def DrawRect() : Unit = {
8         imp.DevDrawLine()
9         imp.DevDrawLine()
10        imp.DevDrawLine()
11        imp.DevDrawLine()
12    }
```

Figura 16 – Exemplo de Bridge



```

13 }
14
15 class IconWindow(imp : WindowImp) extends Window(imp) {
16   def DrawBorder() : Unit = {
17     DrawRect()
18     DrawText()
19   }
20 }
21
22 class TransientWindow(imp : WindowImp) extends Window(imp){
23   def DrawCloseBox() : Unit = {
24     DrawRect()
25   }
26 }
27
28 trait WindowImp {
29   def DevDrawText()
30   def DevDrawLine()
31 }
32
33 class XWindowImp extends WindowImp {
34   def DevDrawText() : Unit = {
35     //Desenha texto para janela X
36   }
37   def DevDrawLine() : Unit = {
38     //Desenha linha para janela X
39   }
40 }
41
42 class PMWindowImp extends WindowImp {
43   def DevDrawLine(): Unit = {

```

```

44     //Desenha linha para janela PM
45 }
46 def DevDrawText(): Unit = {
47     //Desenha texto para janela PM
48 }
49 }

```

Código 47 – Bridge Orientado a Objetos

Contexto Funcional

Funções de alta ordem também podem ser utilizadas para separar as abstrações das implementações. No código 48, são definidas nas linhas 2 e 10, respectivamente, as duas funções equivalentes aos métodos das classes `IconWindow` e `TransientWindow` do exemplo orientado a objetos. Ao invés de reutilizar funções de uma superclasse, as funções `DrawText` e `DrawRect` são recebidas por parâmetro.

```

1
2 def DrawIconBorder(text : String,
3                     height : Int, width : Int,
4                     DrawText : String => Unit,
5                     DrawRect : (Int, Int) => Unit) : Unit = {
6     DrawText(text)
7     DrawRect(height, width)
8 }
9
10 def DrawTransientCloseBox(height : Int, width : Int,
11                            DrawRect : (Int, Int) => Unit) : Unit = {
12     DrawRect(height, width)
13 }

```

Código 48 – Abstrações no Bridge Funcional

No código 49, são definidas as funções referentes às implementações diferentes de `Window`. Essas são as funções que podem ser passadas como parâmetro para as funções vistas no código 48. Dessa forma, as abstrações de `Window` tornam-se independentes da forma como ela é implementada, resolvendo o problema encontrado pelo padrão.

```

1
2 def XDrawLine(size : Int) : Unit = {
3     // Desenha linha
4 }
5
6 def XDrawText(text : String) : Unit = {
7     // Desenha texto
8 }
9

```

```
10 def PMDrawLine(size : Int) : Unit = {  
11   // Desenha linha  
12 }  
13  
14 def PMDrawText(text : String) : Unit = {  
15   // Desenha texto  
16 }
```

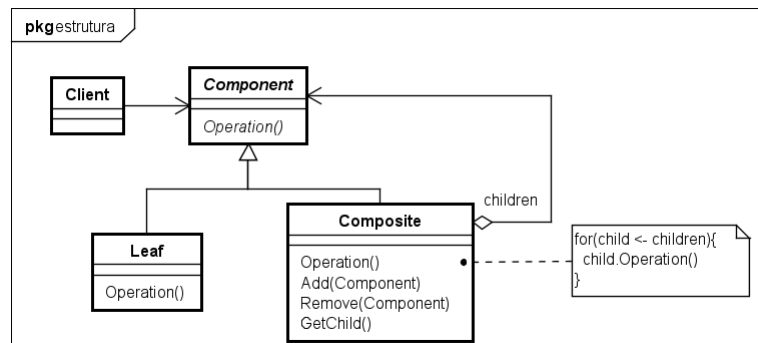
Código 49 – Implementações no Bridge Funcional

8.3 Composite

Esse padrão fornece uma estrutura de objetos organizados como uma árvore, representados por uma hierarquia parte-todo. Ele torna possível tratar tanto o conjunto quanto os objetos individuais de forma uniforme, sem que seja necessário conhecer os elementos pertencentes a um conjunto para tratá-lo.[5]

A figura 17 demonstra a estrutura do padrão, onde uma interface `Component` define tanto um objeto nó, representado pela classe `Composite`, quanto um objeto folha, representado pela classe `Leaf`. Os elementos filhos da classe `Composite` são todos instâncias de `Component`, o que faz com que a classe não saiba se seus filhos são outros objetos compostos ou se são objetos folha.

Figura 17 – Estrutura do Composite

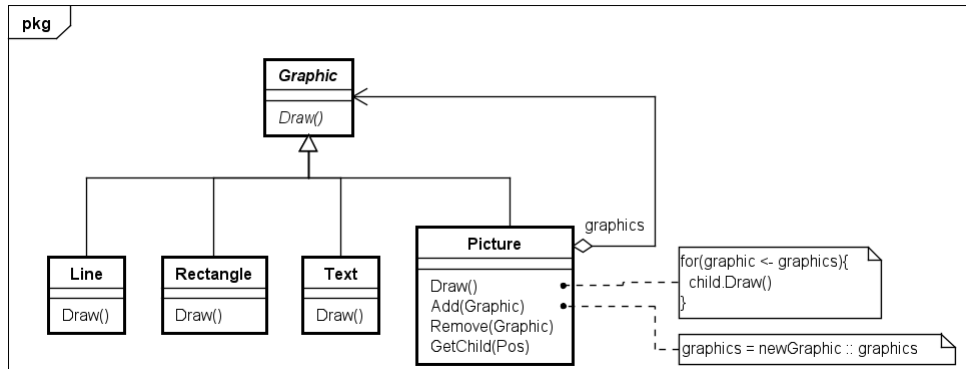


Exemplo Orientado a Objetos

Como exemplo, é apresentada uma ferramenta gráfica onde o usuário pode agrupar diversas formas e elementos para formar diagramas maiores e mais complexos. Apesar do usuário tratar esses diagramas como um único elemento gráfico, a aplicação precisa levar em consideração todos os elementos dos quais eles são compostos. O padrão `Composite` permite abstrair os elementos menores, tratando o elemento composto como algo único, da mesma forma que são tratados os elementos não compostos. A figura 18 demonstra o diagrama de classes para esse exemplo, enquanto o código 50 traz um exemplo de implementação.

```
1
2 trait Graphic {
3     def Draw();
4 }
5
6 class Picture extends Graphic {
7     private var graphics : List[Graphic] = List()
8 }
```


Figura 18 – Exemplo de Composite



```

9  def Draw() : Unit = {
10    graphics.foreach(f => f.Draw())
11  }
12
13  def Add(graphic: Graphic): Unit = {
14    graphics = graphic :: graphics
15  }
16
17  def Remove(graphic: Graphic) : Unit = {
18    graphics = graphics.filter(g => g != graphic)
19  }
20
21  def GetChild(pos : Int) : Graphic = graphics(pos)
22 }
23
24 class Text extends Graphic {
25   def Draw() : Unit = {
26     //Desenha o elemento na tela
27   }
28 }
29
30 class Rectangle extends Graphic {
31   def Draw() : Unit = {
32     //Desenha o elemento na tela
33   }
34 }
35
36 class Line extends Graphic {
37   def Draw() : Unit = {
38     //Desenha o elemento na tela
39   }
40 }

```

Contexto Funcional

O código 51 demonstra como é possível declarar a estrutura do padrão Composite utilizando funções de alta ordem. A função Draw, definida na linha 2, é equivalente à função Draw da classe Picture do exemplo orientado a objetos. A diferença é que ela recebe como parâmetro uma lista de funções e retorna uma nova função, com a mesma assinatura, que executa todas as funções da lista. As funções DrawLine, DrawRectangle e DrawText, definidas nas linhas 5, 10 e 15, respectivamente, são equivalentes aos elementos folha da estrutura de árvore proposta pelo Composite. Elas recebem como parâmetro todos os valores necessários para desenhar os elementos gráficos e retornam uma função para desenhá-los.

As funções retornadas são adicionadas a uma lista que deve ser passada para a função Draw. Como a assinatura de Draw é igual à das funções que ela recebe, uma nova chamada de Draw pode conter tanto "funções folha" quanto funções que são resultado da chamada de Draw. Isso favorece a vantagem do padrão Composite de permitir que toda a estrutura seja tratada de forma indefinida, sem que a função cliente precise saber se está tratando de um grupo de elementos ou de um elemento apenas.

```
1
2 def Draw(functions : List[() => Unit]) : () => Unit =
3   () => functions.foreach((function) => function())
4
5 def DrawLine(length : Int) : () => Unit =
6   () => {
7     // Desenha linha
8   }
9
10 def DrawRectangle(width : Int, height : Int) : () => Unit =
11   () => {
12     // Desenha retângulo
13   }
14
15 def DrawText(text : String) : () => Unit =
16   () => {
17     // Escreve texto
18   }
```

Código 51 – Composite Funcional

O código 52 demonstra a aplicação do padrão. O valor DrawGraphics, definido na linha 2, é o resultado da aplicação de Draw para uma lista contendo uma função que

desenha uma linha e uma função que desenha um retângulo. Já o valor DrawAllText, definido na linha 7, é definida através de duas funções que desenharam texto. Na linha 12, o valor DrawEverything é definido a partir das funções armazenadas nos valores DrawGraphics e DrawAllText. Ao ser executado, ele executará também todas as funções definidas anteriormente tratando todo o conjunto como um único elemento, da forma como o padrão Composite propõe.

```
1
2 val DrawGraphics : () => Unit = Draw(
3     List(
4         DrawLine(5),
5         DrawRectangle(4, 5))
6
7 val DrawAllText : () => Unit = Draw(
8     List(
9         DrawText("Text 1"),
10        DrawText("Text 2"))
11
12 val DrawEverything : () => Unit = Draw(
13     List(
14         DrawGraphics,
15         DrawAllText))
```

Código 52 – Aplicação do Composite Funcional

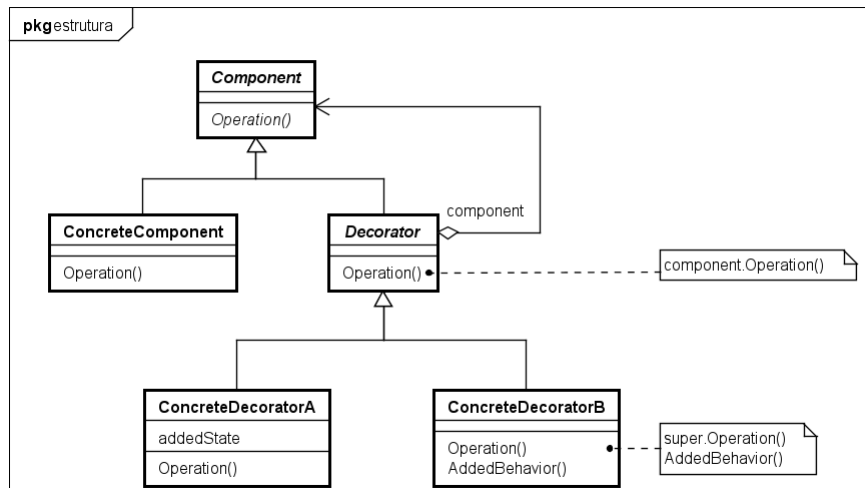
8.4 Decorator

O padrão Decorator permite adicionar responsabilidades a um objeto de forma dinâmica. Essa dinamicidade é alcançada substituindo a herança por uma delegação, fazendo com que a classe decorada delegue à classe que a estende a nova responsabilidade.[5]

Para que o processo seja transparente, tanto as classes de extensão quanto a classe decorada implementam uma interface em comum. As classes de extensão podem também ser decoradas por novas classes de extensão, permitindo adicionar diversas responsabilidades para a classe decorada, formando uma estrutura de pilha onde o elemento ao fundo é o objeto decorado. Ele será o alvo das operações acumuladas de todos os extensores presentes na estrutura. O diagrama de classes que demonstra essa estrutura pode ser visto na figura 19.

O maior problema resolvido pelo Decorator é a grande quantidade de subclasses que deveriam existir caso houvessem muitas extensões para uma classe. O problema cresce ainda mais quando é necessário que essas funcionalidades mudem dinamicamente, gerando diversas combinações de grupos de funcionalidades possíveis.

Figura 19 – Estrutura do Decorator

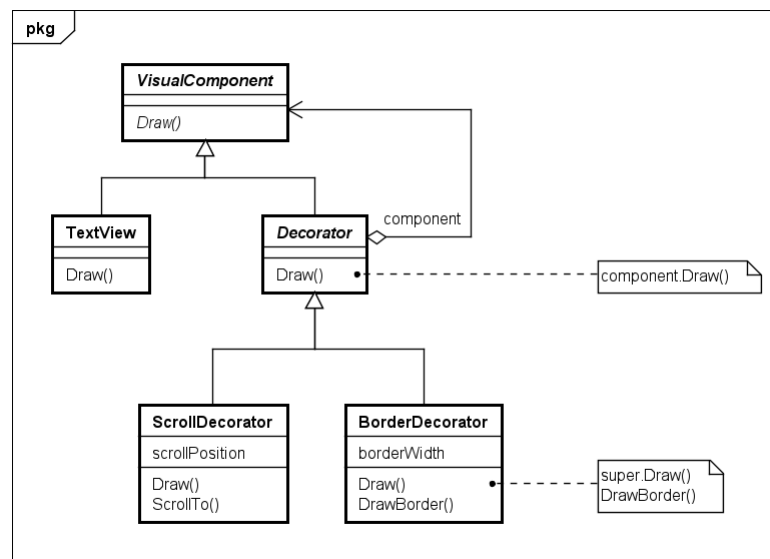


Exemplo Orientado a Objetos

Como exemplo, é apresentado uma ferramenta gráfica que permite que diversas funcionalidades, como bordas ou barras de rolagem, possam ser adicionadas a qualquer componente. Ao invés de usar herança, o que exigiria que houvesse uma subclasse para cada combinação de funcionalidades e elementos gráficos, o padrão Decorator é utilizado. Por exemplo, um elemento de texto pode ser decorado com uma barra de rolagem ou com uma borda. A figura 20 demonstra o diagrama de classes para esse caso, onde uma classe

TextView implementa uma interface VisualComponent, assim como a classe abstrata Decorator, que armazena em seus atributos um objeto do tipo VisualComponent. As classes ScrollDecorator e BorderDecorator herdam de Decorator, o que faz com que elas implementem VisualComponent. Uma das possibilidades desse cenário é que um objeto do tipo ScrollDecorator armazene um BorderDecorator, que por sua vez armazenará um TextView. A operação Draw será chamada, em sequência, para cada elemento da pilha, resultando no TextView com as funcionalidades desejadas. O código 53 traz a implementação dessa abordagem.

Figura 20 – Exemplo de Decorator



```

1
2 trait VisualComponent {
3   def Draw()
4 }
5
6 class TextView extends VisualComponent {
7   def Draw(): Unit = {
8     //Desenha o componente
9   }
10 }
11
12 abstract class Decorator(val component : VisualComponent) extends
    VisualComponent {
13   override def Draw(): Unit = {
14     component.Draw()
15   }
16 }
17
18 class ScrollDecorator(visualComponent: VisualComponent)
  
```

```

19  extends Decorator(visualComponent) {
20
21  var ScrollPosition : Int = 0
22
23  override def Draw() : Unit = {
24      //Desenha Scroll
25      super.Draw()
26  }
27 }
28
29 class BorderDecorator(visualComponent: VisualComponent)
30 extends Decorator(visualComponent){
31
32  var BorderWidth : Int = 0
33
34  override def Draw(): Unit = {
35      //Desenha Border
36      super.Draw()
37  }
38 }

```

Código 53 – Decorator Orientado a Objetos

Contexto Funcional

Para que o Decorator possa ser usado no contexto funcional para estender operações, as funções decoradoras devem receber como parâmetro uma função que possua a mesma assinatura da função decorada. Elas também devem retornar uma função que receba como parâmetro os valores de entrada para a função decorada. Internamente, as funções decoradoras chamam a função recebida como parâmetro e realizam qualquer operação adicional necessária.

Com essa implementação, a função resultante de uma função decoradora possui a mesma assinatura da função decorada, fazendo com que a aplicação não precise adaptar os parâmetros ao utilizá-la. Isso também permite encadear as funções decoradoras, trazendo uma estrutura de pilha, semelhante à implementação orientada a objetos.

O código 54 demonstra o exemplo anterior, onde a função DrawTextView, na linha 2, recebe como parâmetro uma String e cria um *text view* que a exibe. As funções DrawTextScroll, na linha 4, e DrawBorder, na linha 11, decoram a função DrawTextView, exibindo também uma barra de *scroll* e bordas para o componente. Por fim, o valor DecoratedDraw, na linha 18, encadeia as três funções, criando uma nova função com a mesma assinatura de DrawTextView com as funcionalidades adicionais.

```

1
2 def DrawTextView(text : String) : Unit = println(text)

```

```

3
4 def DrawTextScroll(position : Int, Draw : (String) => Unit) : (String) =
    > Unit = {
5   (text : String) => {
6     println("Scroll at " + position)
7     Draw(text)
8   }
9 }
10
11 def DrawBorder(width : Int, Draw : (String) => Unit) : (String) => Unit
    = {
12   (text : String) => {
13     println("Border of width " + width)
14     Draw(text)
15   }
16 }
17
18 val DecoratedDraw : (String) => Unit =
19   DrawBorder(3,
20     DrawTextScroll(5,
21       Draw))

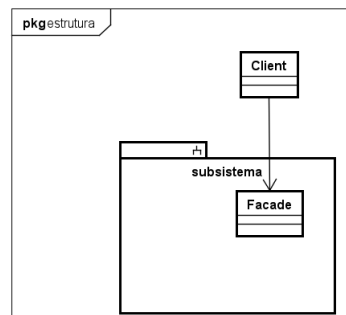
```

Código 54 – Decorator Funcional

8.5 Façade

Quando um subsistema possui muitas interfaces de acesso às suas funcionalidades, o acesso de classes clientes de outros subsistemas a ele torna-se descentralizado, aumentando a dependência entre os dois sistemas. Para minimizar esse problema, o padrão Façade fornece uma interface generalizada para todo o subsistema, de forma que as classes clientes possam comunicar-se apenas com um ponto de entrada. A figura 21 demonstra o padrão, onde uma classe Façade, que é o ponto de acesso ao subsistema, possui uma referência para os componentes que antes eram diretamente acessíveis.[5]

Figura 21 – Estrutura do Façade

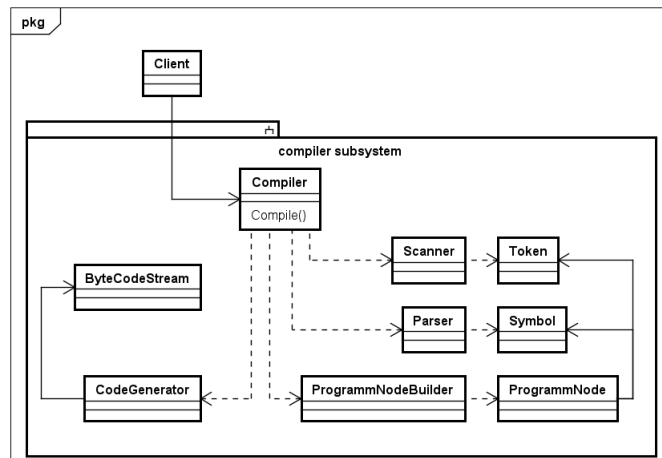


Exemplo Orientado a Objetos

Como exemplo de uso do Façade, pode-se considerar um compilador que oferece diversas funcionalidades. Essas funcionalidades são apresentadas no diagrama de classes da figura 22, representadas pelas classes Scanner, Parser, ProgramNodeBuilder e CodeGenerator. Por mais que alguns clientes desejem acessar essas funcionalidades diretamente, a maioria deseja apenas compilar seu programa, sem importar-se com as etapas necessárias para isso. Assim, ao invés de criar uma dependência entre o cliente e as funcionalidades, a classe Compiler fornece um ponto de acesso a todas elas, permitindo que um cliente que deseja apenas compilar seu código possa fazer isso diretamente. O código 55 demonstra a implementação desse exemplo.

```
1
2 class Scanner(val input : Stream[String]) {
3     def Scan() : Token = {
4         //Recupera token na stream de código fonte
5     }
6 }
7
8 class Parser {
9     def Parse(scanner : Scanner, builder : ProgramNodeBuilder) :
        SyntacticTree[ProgramNode] = {
```


Figura 22 – Exemplo de Façade



```

10     //Retorna a árvore de análise
11 }
12 }
13
14 class ProgramNodeBuilder(var rootNode : ProgramNode) {
15     // Possui os métodos para criação dos nós do programa
16 }
17
18 class CodeGenerator() {
19     // Possui os métodos para gerar o código de máquina do programa
20     def Traverse(rootNode : ProgramNode) : Stream[Byte] = {
21         // Percorre a árvore e gera o bytecode
22     }
23 }
24
25 class Compiler {
26     def Compile(input : Stream[String]) : Stream[Byte] = {
27         val scanner = new Scanner(input)
28         val programNodeBuilder = new ProgramNodeBuilder(null)
29         val parser = new Parser();
30
31         parser.Parse(scanner, programNodeBuilder);
32
33         val codeGenerator = new CodeGenerator();
34         val parseTree = programNodeBuilder.rootNode;
35
36         codeGenerator.Traverse(parseTree);
37     }
38 }
  
```

Contexto Funcional

Esse padrão pode ser implementado de duas formas: definindo um módulo que é utilizado como ponto de acesso para outros módulos ou definindo uma função dentro de um módulo que é um ponto de acesso para outras funções não exportadas do mesmo módulo. Independente da forma utilizada, a função `Compile`, que é o ponto de acesso, permanece a mesma. Ela pode ser vista no código 56.

Para que essa função seja implementada de forma funcional, a implementação vista no código 55 foi alterada para que seja utilizada uma composição de funções. Na linha 5, a função `Scan` é chamada, seu resultado é passado para a função `Parse`, cujo resultado é passado para a função `Traverse`. Essa sim, retorna a *stream* de *bytes* com o código compilado do programa.

```
1
2 object Compiler {
3
4   def Compile(input: Stream[String]): Stream[Byte] = {
5     (Traverse compose Parse compose Scan) (input)
6   }
7
8 }
```

Código 56 – Função de acesso `Compile`

O código 57 demonstra o primeiro caso, onde as operações utilizadas pela função `Compile` são definidas em módulos separados. Apenas o módulo `Compiler` precisa conhecer e importar essas funções.

```
1
2 object Scanner{
3   private def Scan(input : Stream[String]) : Scanner =
4     // Faz o scan do código fonte
5 }
6
7 object Parser{
8   private def Parse(scanner : Scanner)
9     : ProgramNodeBuilder =
10    // Gera a árvore abstrata sintática com os tokens
11 }
12
13 object CodeGenerator{
14   private def Traverse(builder : ProgramNodeBuilder) : Stream[Byte] =
15     // Percorre a árvore para gerar o código de máquina
16 }
```

Código 57 – Função de acesso `Compile`

Para o segundo exemplo, o código 58 define as funções como membros não exportados do módulo `Compiler`. Dessa forma, o módulo cliente não conseguirá acessá-los, precisando acessar suas funcionalidades apenas através da função `Compile`.

```
1
2  // módulo Compiler
3
4  private def Scan(input : Stream[String]) : Scanner =
5    // Faz o scan do código fonte
6
7  private def Parse(scanner : Scanner)
8    : ProgramNodeBuilder =
9    // Gera a árvore abstrata sintática com os tokens
10
11  private def Traverse(builder : ProgramNodeBuilder) : Stream[Byte] =
12    // Percorre a árvore para gerar o código de máquina
```

Código 58 – Função de acesso `Compile`

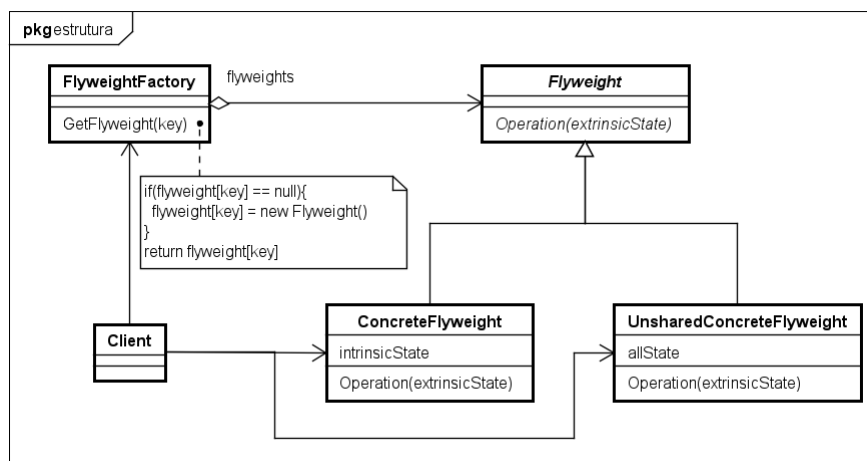
8.6 Flyweight

O padrão Flyweight permite economizar o espaço em memória da aplicação ao fornecer uma instância compartilhada de uma classe para que ela não precise ser instanciada mais de uma vez. A figura 23 mostra a estrutura do padrão. Nela, uma interface Flyweight define um elemento reutilizável, sendo implementada pelas classes ConcreteFlyweight e UnsharedConcreteFlyweight. A classe ConcreteFlyweight armazena um estado intrínseco e define uma operação que depende de um estado extrínseco para ser executada. [5]

Duas classes merecem atenção nesse diagrama. A primeira é a FlyweightFactory. Essa classe é adicionada para gerenciar a criação dos Flyweights e garantir que as instâncias da classe serão reutilizadas. Ela armazena, em seus atributos, uma lista de objetos Flyweight para que, quando solicitada pelo cliente, seja verificado se a instância desejada já existe. Caso não exista, ela é criada e adicionada à lista.

A segunda classe que merece atenção é a UnsharedConcreteFlyweight, que é necessária caso existam elementos específicos do tipo Flyweight que não possam ser compartilhados. Esses elementos não podem ser criados através da FlyweightFactory.

Figura 23 – Estrutura do Flyweight

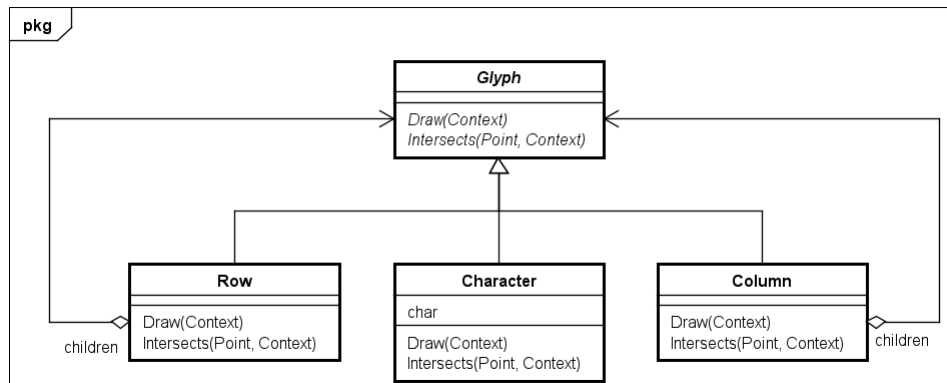


Exemplo Orientado a Objetos

Um editor de documentos possui uma ferramenta de formatação e edição de textos. Para reduzir o custo de memória, as classes que armazenam os caracteres do alfabeto devem ser compartilhadas, dada a quantidade de instâncias de um mesmo caractere que existiriam em um texto com milhares de palavras. Ao mesmo tempo, a ferramenta deve armazenar dois elementos que não podem ser compartilhados com as letras - a linha e a coluna onde cada letra está localizada.

A figura 24 apresenta o diagrama de classes para esse exemplo. A interface Glyph representa um elemento textual. As classes Row e Column armazenam em seus atributos um conjunto de objetos do tipo Glyph. Por fim, a classe Character armazena em seus atributos o caracter que deve ser compartilhado. Apenas uma instância é criada para cada caracter. O código 59 demonstra a implementação desse exemplo.

Figura 24 – Exemplo de Flyweight



```

1
2 trait Glyph {
3     def Draw(context : Context)
4     def Intersects(point : Point, context : Context)
5 }
6
7 class Character(val character: Char) extends Glyph {
8     def Draw(context: Context): Unit = {
9         //Desenha o caracter
10    }
11
12    def Intersects(point: Point, context: Context): Unit = {
13        //Verifica a interseção com o ponto
14    }
15 }
16
17 class Row(var children : List[Glyph]) extends Glyph {
18     def Draw(context: Context): Unit = {
19         //Desenha a linha
20    }
21
22    def Intersects(point: Point, context: Context): Unit = {
23        //Verifica a interseção com o ponto
24    }
25 }
26
27 class Column(var children : List[Glyph]) extends Glyph {

```

```

28  def Draw(context: Context) : Unit = {
29      //Desenha a coluna
30  }
31
32  def Intersects(point: Point, context: Context): Unit = {
33      //Verifica a interseção com o ponto
34  }
35 }

```

Código 59 – Flyweight Orientado a Objetos

Contexto Funcional

Esse padrão utiliza uma técnica também conhecida como memoização, que salva computações já realizadas para serem reutilizadas e economizar espaço em memória[34]. O código 60 demonstra como o exemplo anterior poderia ser implementado. O tipo `GlyphFactory`, definido na linha 3, é um dicionário cuja chave é do tipo `String` e o valor é do tipo `Glyph`. A função `GetGlyph` recebe como parâmetro um valor de um `Glyph` e uma fábrica de `Glyphs`. A função verifica se o valor já está contido nos `Glyphs` criados, retornando-o caso exista e criando um novo caso não. A desvantagem dessa abordagem é que por a função `GetGlyph` ser pura, é necessário sempre receber e retornar o *factory* atualizado.

```

1
2  type Glyph
3  type GlyphFactory = Map[String, Glyph]
4
5  def GetGlyph(value : String, factory : GlyphFactory)
6      : (Glyph, GlyphFactory) = {
7      factory.get(value) match {
8          case Some(glyph) => (glyph, factory)
9          case None => {
10              val newGlyph = // Cria novo glyph
11              (newGlyph, factory + (value -> newGlyph))
12          }
13      }
14 }

```

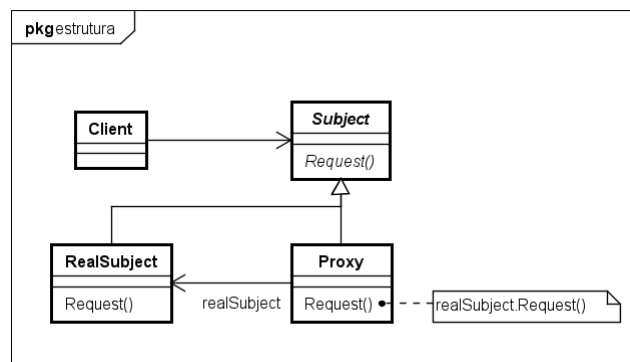
Código 60 – Flyweight Funcional

8.7 Proxy

O padrão Proxy adiciona uma camada de acesso a um objeto, fazendo com que qualquer interação com o objeto Proxy seja controlada antes de ser repassada para o objeto real. Existe mais de uma motivação para seu uso, apesar da estrutura do padrão, apresentada na figura 25, permanecer a mesma. Essas motivações podem ser divididas em três grupos de proxy: remoto, virtual e de proteção. [5]

Um proxy remoto pode ser utilizado como um representante de um objeto, servindo como um intermediário e armazenando dados que devem ser repassados para o objeto real. Já um proxy virtual armazena informações sobre um objeto de forma que ele possa ser criado apenas quando for necessário, economizando espaço ou tempo de execução. Por fim, um proxy de proteção pode controlar o acesso a um objeto, exigindo que um objeto cliente precise cumprir algum requisito antes de acessar o objeto real. [5]

Figura 25 – Estrutura do Proxy

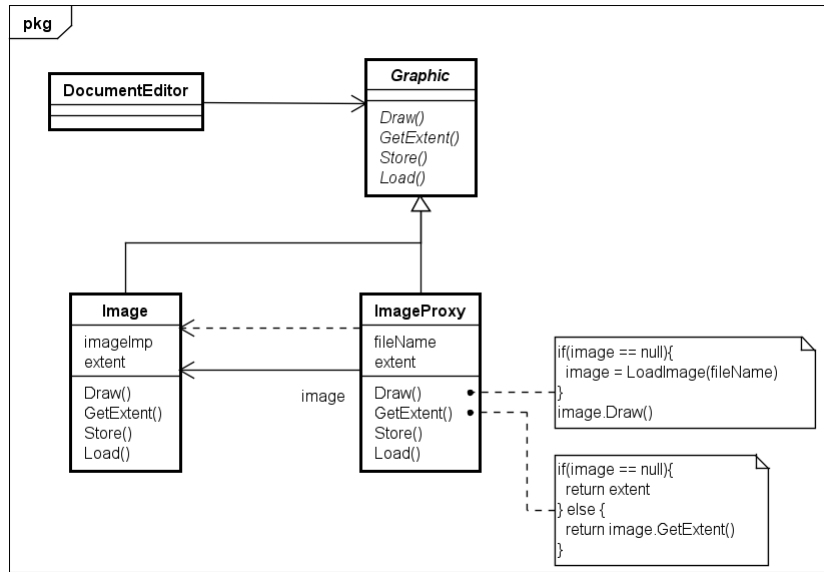


Exemplo Orientado a Objetos

Como exemplo de Proxy podem ser utilizadas imagens que são incluídas em editores de texto. É desejado que um documento seja aberto rapidamente e o carregamento das imagens presentes nele pode causar uma lentidão desnecessária. Para isso, é criado um objeto Proxy que armazena em seus atributos as informações necessárias, como o caminho para a imagem e seu posicionamento no documento. Quando o documento termina de ser aberto, as imagens são carregadas de fato através de seus proxys. Esse é um exemplo de proxy virtual, seu diagrama de classes pode ser visto na imagem 26 e a implementação no código 61.

```
1
2 trait Graphic {
3   def Draw(point : Point)
4   def GetExtent() : Point
5   def Store(ostream : Stream[Byte])
```

Figura 26 – Exemplo de Proxy



```

6  def Load(istream : Stream[Byte])
7  }
8
9  class Image (private val filename : String) extends Graphic {
10
11     private var extent : Point = new Point
12
13     def Draw(point: Point): Unit = {
14         //Desenha imagem na tela
15     }
16
17     def GetExtent(): Point = extent
18
19     def Store(ostream: Stream[Byte]): Unit = {
20         //Salva imagem em um arquivo
21     }
22
23     def Load(istream: Stream[Byte]): Unit = {
24         //Carrega imagem de um arquivo
25     }
26 }
27
28 class ImageProxy(var filename : String, var extent : Point) extends
    Graphic {
29
30     private var image : Image = null
31
32     override def Draw(point: Point): Unit = {

```



```

33     if(image == null){
34         image = new Image(filename)
35     }
36     image.Draw(point)
37 }
38
39 override def GetExtent(): Point = {
40     if(image==null){
41         image = new Image(filename)
42     }
43     image.GetExtent()
44 }
45
46 def Store(ostream: Stream[Byte]): Unit = {
47     //Salva imagem em um arquivo
48 }
49
50 def Load(istream: Stream[Byte]): Unit = {
51     //Carrega imagem de um arquivo
52 }
53 }

```

Código 61 – Proxy Orientado a Objetos

Contexto Funcional

Para implementar um Proxy, uma função do editor de documentos pode receber como parâmetro uma função cuja assinatura seja a mesma do método Draw no exemplo orientado a objetos. Dessa forma, tanto é possível receber a função real quanto a função intermediária, sem que a função cliente esteja ciente de qual está sendo utilizada. A função intermediária, assim como nos métodos da classe intermediária no exemplo orientado a objetos, executará a função real, de acordo com o tipo de proxy que deve ser implementado.

No código 62, a função intermediária DrawImageProxy, definida na linha 6, chama a função real DrawImage, definida na linha 2. A função EditorFunction, definida na linha 11, representa uma função cliente qualquer que precisa desenhar a imagem. Ao invés de chamar diretamente a função DrawImage, ela recebe como parâmetro uma função com a mesma assinatura, para que seja possível que ela receba a função Proxy.

Existem algumas desvantagens quanto a essa implementação. Não é possível que haja estado atrelado ao Proxy, pois para que esse estado seja refletido na função cliente, é necessário que uma nova função, atualizada com o novo estado do Proxy, seja retornada pelas funções intermediárias. Isso faz com que o cliente precise gerenciar a mudança do Proxy, violando um dos propósitos do padrão.

```
2 def DrawImage(point : Point, image : Image) : Image = {
3   // Desenha a imagem
4 }
5
6 def DrawImageProxy(point : Point, image : Image) : Image = {
7   // Proxy realiza as operações necessárias antes de desenhar a imagem
8   DrawImage(point, image)
9 }
10
11 def EditorFunction(filename : String, Draw : (Point, Image) => Image) :
    Unit = {
12   //...
13   img = Draw(point, img)
14   //...
15 }
```

Código 62 – Proxy Funcional

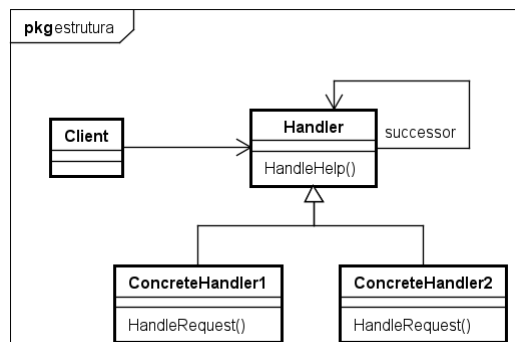
9 Padrões Comportamentais

9.1 Chain of Responsibility

Chain of Responsibility propõe criar uma estrutura para tratar solicitações feitas por um objeto cliente. As classes que tratam as solicitações são chamadas de *handlers*. Uma solicitação é passada adiante por uma cadeia de *handlers* até que seja tratada ou até que a cadeia chegue ao fim, retornando uma indicação de que a solicitação não pôde ser atendida.^[5]

Essa abordagem permite desacoplar os clientes das classes que tratam as solicitações e permite que os *handlers* sejam definidos dinamicamente. Por outro lado, pode não ser possível prever se uma solicitação de um cliente será atendida, caso um *handler* adequado não esteja na cadeia. A estrutura do padrão pode ser vista na figura 27.

Figura 27 – Estrutura do Chain of Responsibility

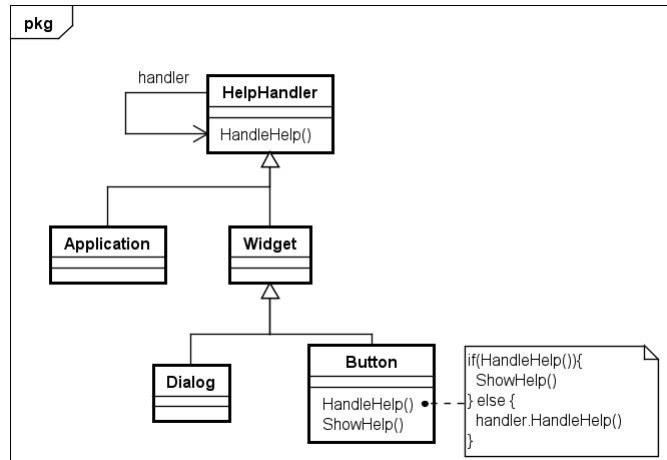


Exemplo Orientado a Objetos

O exemplo do Chain of Responsibility traz um recurso de ajuda utilizado nos componentes de uma interface gráfica. O recurso é sensível ao contexto, bastando que o usuário solicite a ajuda no local desejado. O objeto que fornece a ajuda não é conhecido pelos objetos dos *widgets* da interface, ele pertence a uma cadeia que é percorrida sempre que o usuário solicita a ajuda. A figura 28 e o código 63 demonstram esse exemplo.

```
1
2 class HelpHandler(handler: HelpHandler = null, topic : Topic.Value =
   Topic.NO_HELP_TOPIC) {
3
4     private var _handler : HelpHandler = handler
5     private var _topic : Topic.Value = topic
```

Figura 28 – Exemplo de Chain of Responsibility



```

6
7  def HasHelp(): Boolean = {
8      _topic != Topic.NO_HELP_TOPIC
9  }
10
11 def SetHandler(handler : HelpHandler, topic : Topic.Value) : Unit = {
12     this._handler = handler
13     this._topic = topic
14 }
15
16 def HandleHelp() : Unit = {
17     if(_handler != null){
18         _handler.HandleHelp()
19     }
20 }
21 }
22
23 class Widget(parent : Widget, topic : Topic.Value = Topic.NO_HELP_TOPIC)
24     extends HelpHandler(parent, topic)
25
26 class Button(parent : Widget, topic: Topic.Value = Topic.NO_HELP_TOPIC)
27     extends Widget(parent, topic) {
28
29     override def HandleHelp(): Unit = {
30         if(HasHelp()){
31             //Oferece ajuda sobre o botão
32         } else {
33             parent.HandleHelp()
34         }
35     }
36 }

```

```

37
38 class Dialog(handler : HelpHandler, topic : Topic.Value = Topic.
    NO_HELP_TOPIC)
39 extends Widget(null) {
40
41     SetHandler(handler, topic)
42
43     override def HandleHelp(): Unit = {
44         if(HasHelp()) {
45             // Oferece ajuda sobre dialog
46         } else {
47             handler.HandleHelp()
48         }
49     }
50 }
51
52 class Application(topic: Topic.Value)
53 extends HelpHandler(null, topic) {
54
55     override def HandleHelp(): Unit = {
56         //Apresenta uma lista de tópicos de ajuda
57     }
58 }

```

Código 63 – Chain of Responsibility Orientação a Objetos

Contexto Funcional

O Chain of Responsibility encadeia funções que tratam solicitações, de forma que uma próxima função seja chamada quando a solicitação não pode ser tratada. É possível implementá-lo utilizando funções de alta ordem, onde um *handler* é uma função, ao invés de uma classe, que armazena em uma *closure* a função do próximo elemento da cadeia.

O código 64 demonstra a criação dos *handlers*. Na linha 2, a função `HandleButton` recebe como parâmetro um tópico e o próximo *handler* da cadeia, assim como a classe `Button` do exemplo orientado a objetos. Ela retorna uma função que verifica se a solicitação pode ser tratada e, caso não seja, chama o *handler* armazenado. A função `HandleDialog`, na linha 12, é implementada de forma análoga. Já a função `HandleHelp`, na linha 22, não recebe novos *handlers*, oferecendo ajuda de forma genérica, da mesma forma que a classe `Application` do exemplo orientado a objetos.

```

1
2 def HandleButton(topic : Topic.Value, handler : () => Unit) : () => Unit
   = {
3     () => {
4         if(HasHelp(topic)){

```

```

5      //Oferece ajuda sobre o botão
6  } else {
7      handler()
8  }
9  }
10 }
11
12 def HandleDialog(topic : Topic.Value, handler : () => Unit) : () => Unit
    = {
13  () => {
14      if(HasHelp(topic)){
15          //Oferece ajuda sobre o dialog
16      } else {
17          handler()
18      }
19  }
20 }
21
22 def HandleHelp() : Unit = {
23     //Apresenta uma lista de tópicos de ajuda
24 }

```

Código 64 – Chain of Responsibility Funcional

O código 65 demonstra a criação da cadeia, onde as funções apresentadas anteriormente são executadas e encadeadas, criando a função ChainofResponsibility que será utilizada para tratar todas as solicitações.

```

1
2 val ChainofResponsibility: () => Unit = HandleButton(Topic.BUTTON,
3     HandleDialog(Topic.DIALOG,
4         HandleHelp))

```

Código 65 – Função Chain of Responsability

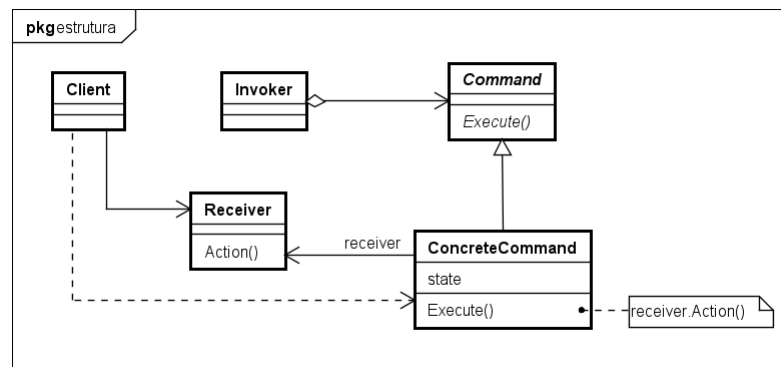
9.2 Command

O padrão Command permite encapsular operações em objetos. Isso permite que seja mantido um histórico das operações realizadas, que seja criada uma sequência de operações a serem executadas e até mesmo que operações realizadas possam ser desfeitas.[5]

Para alcançar isso, uma classe Command armazena o objeto alvo da operação e define uma operação de execução e uma de reversão, quando necessário. Uma outra classe pode ser responsável por armazenar uma coleção de *commands*, mantendo o histórico ou sequência de operações.

Esse padrão funciona como uma solução para definir *callbacks*, ou seja, operações que podem ser predefinidas e executadas futuramente no código. Sua estrutura pode ser vista na imagem 29.

Figura 29 – Estrutura do Command

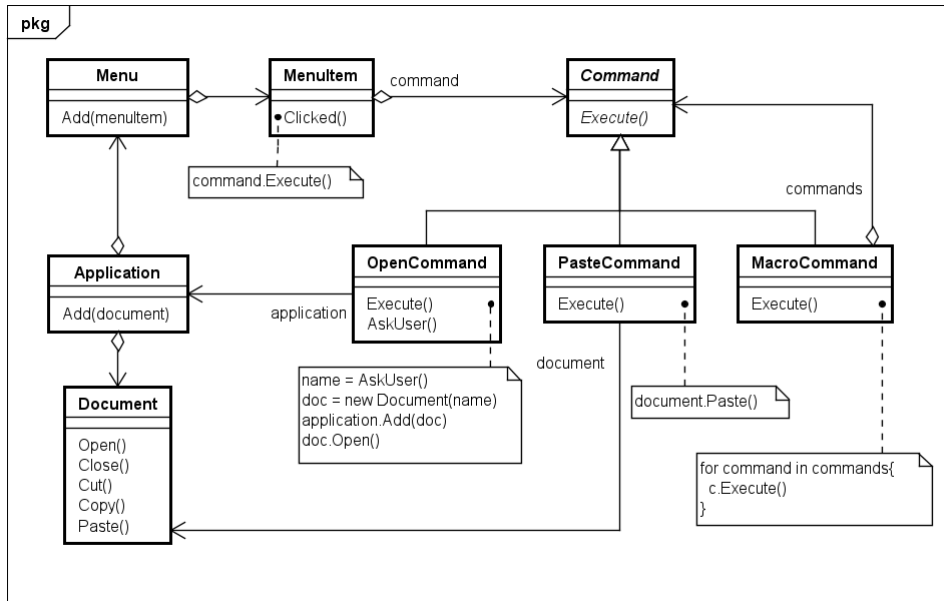


Exemplo Orientado a Objetos

O exemplo do Command traz um *toolkit* para construção de interfaces de usuário, onde ao clicar ou realizar uma ação sobre botões e menus, uma operação deve ser executada. Porém, os botões e menus não devem conhecer essas operações, elas são definidas pelo desenvolvedor que utiliza os toolkits. Dessa forma, o padrão Command permite isolar as operações dos *widgets*. O exemplo traz as operações **PasteCommand**, que tem como alvo um documento da aplicação, e **OpenCommand**, que tem como alvo o objeto da aplicação. Além disso, há um **MacroCommand** que permite executar uma sequência de comandos. O exemplo é apresentado no diagrama da imagem 30 e no código 66.

```
1
2 abstract class Command {
3     def Execute()
4 }
5
6 class OpenCommand(var application : Application) extends Command {
```

Figura 30 – Exemplo de Command



```

7  def Execute(): Unit = {
8      var name = AskUser()
9      if(name != null){
10         val document = new Document(name)
11         application.Add(document)
12         document.Open()
13     }
14 }
15
16 def AskUser() : String = {
17     //Solicita ao usuário o arquivo que será aberto
18 }
19 }
20
21 class PasteCommand(var document : Document) extends Command {
22     def Execute(): Unit = {
23         document.Paste()
24     }
25 }
26
27 class MacroCommand extends Command {
28
29     private var commands : List[Command] = List()
30
31     def Execute(): Unit = {
32         commands.foreach(command => {
33             command.Execute()

```



```
34     })
35   }
36 }
```

Código 66 – Command Orientação a Objetos

Contexto Funcional

A a intenção do Command é encapsular operações em objetos. Isso já é possível no contexto funcional graças às funções de alta ordem. Entretanto, existem duas particularidades do padrão Command que devem ser consideradas.

O padrão encapsula, junto da operação, uma referência para o objeto alvo. Dessa forma, quando a operação é realizada, ocorre um efeito colateral, desencorajado no contexto funcional. Para evitar isso, o comando deve receber, ao ser executado, o valor alvo como parâmetro e retornar o valor atualizado.

A segunda particularidade é que o padrão também permite uma operação de desfazer. Como tanto a operação de fazer quanto a de desfazer são encapsuladas em um mesmo objeto, é necessário definir um valor, como uma tupla, que armazene ambas as operações.

O código 67 demonstra uma implementação genérica do padrão no contexto funcional. Na linha 2 é definido um tipo Command que é uma tupla que armazena duas funções: fazer e desfazer. A função CreateCommand, na linha 4, é uma função auxiliar para a criação de um command. Caso não seja fornecida uma função de desfazer, a função é substituída por uma função identidade que recebe um valor como parâmetro e retorna esse mesmo valor.

As funções auxiliares Execute, na linha 12, e Unexecute, na linha 14, recebem como parâmetro o valor alvo e um comando. Elas executam a primeira e a segunda função armazenadas na tupla Command, respectivamente. A função CommandMany, da linha 16, é uma função auxiliar para executar uma lista de *commands*. Ela recebe como parâmetro um alvo, uma lista de *commands* e uma operação que recebe um alvo e um comando. Essa operação genérica é utilizada para que essa função possa ser reaproveitada tanto para executar uma sequência de *commands* quando desfazê-los. As funções ExecuteMany, na linha 20, e UnexecuteMany, na linha 23, chamam a função CommandMany passando como operação as funções Execute e Unexecute, respectivamente.

```
1
2 type Command[A] = (A => A, A => A)
3
4 def CreateCommand[A](Do : (A) => A,
5                          Undo : Option[(A) => A] = None) : Command[A] =
6   (Do,
```

```

7      Undo match {
8          case Some(function) => function
9          case None => (x) => x
10     })
11
12 def Execute[A](target : A, command : Command[A]) : A = command._1(target
13     )
14
15 def Unexecute[A](target : A, command: Command[A]) : A = command._2(
16     target)
17
18 def CommandMany[A](target : A, commands : List[Command[A]], operation :
19     (A, Command[A]) => A): A =
20     if(commands.isEmpty) target
21     else CommandMany(operation(target, commands.head), commands.tail,
22         operation)
23
24 def ExecuteMany[A](target : A, commands : List[Command[A]]) : A =
25     CommandMany(target, commands, Execute)
26
27 def UnexecuteMany[A](target : A, commands : List[Command[A]]) : A = {
28     CommandMany(target, commands, Unexecute)
29 }

```

Código 67 – Command Funcional

O código 68 demonstra como o exemplo orientado a objetos poderia ser implementado a partir das funções auxiliares vistas. O valor `ExecuteOpen`, visto na linha 2, implementa a abertura de um documento em uma aplicação e retorna o estado atualizado dessa aplicação com o documento aberto. Já a função `ExecutePaste`, na linha 8, realiza a operação de colar um documento. O valor `resultingApplication` na linha 14 é o estado resultante da aplicação após a execução de ambos os comandos através da função auxiliar `ExecuteMany`.

```

1
2 val ExecuteOpen = CreateCommand[Application](
3     (target : Application) => {
4         //Executa comando de abrir
5     } : Application
6 )
7
8 val ExecutePaste = CreateCommand[Application](
9     (target : Application) => {
10         //Executa comando de colar
11     }
12 )
13
14 val resultingApplication = ExecuteMany(application, List(ExecuteOpen,

```

```
ExecutePaste))
```

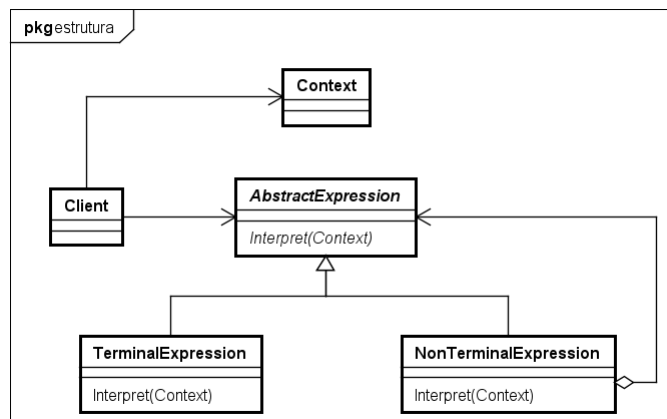
Código 68 – Exemplo funcional de Command

9.3 Interpreter

O padrão Interpreter define uma representação para a gramática de uma linguagem e um interpretador para interpretar sentenças dessa linguagem. Apesar da descrição generalista, o padrão pode ser utilizado para facilitar a resolução de problemas que ocorrem com frequência e que podem ser definidos através de uma árvore sintática abstrata.[5]

Esse padrão pode oferecer riscos quando a gramática é complexa. Como para cada regra será necessário definir uma nova classe, a hierarquia de classes resultante pode tornar-se muito grande e mais difícil de controlar. Em contrapartida, é fácil modificar ou estender a gramática, já que cada regra está encapsulada em uma classe diferente. A estrutura do padrão pode ser vista no diagrama da imagem 31.

Figura 31 – Estrutura do Interpreter

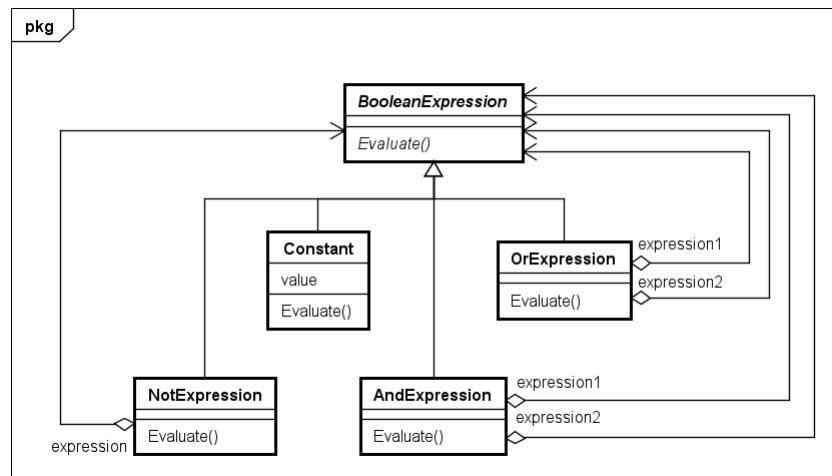


Exemplo Orientado a Objetos

Como exemplo, o Interpreter pode ser utilizado para interpretar expressões booleanas. Cada classe definida representa uma expressão, que aceita constantes booleanas e operadores *and*, *or* e *not*. No diagrama da figura 32, as classes **AndExpression**, **OrExpression** e **NotExpression** representam operadores com subexpressões, enquanto a classe **Constant** representa um elemento terminal da expressão. A implementação do exemplo pode ser vista no código 69.

```
1
2 abstract class BooleanExpression {
3     def Evaluate() : Boolean
4 }
5
6 class AndExpression(expression1 : BooleanExpression,
7                     expression2 : BooleanExpression)
8     extends BooleanExpression {
```

Figura 32 – Exemplo de Interpreter



```

9  override def Evaluate(): Boolean =
10      expression1.Evaluate() && expression2.Evaluate()
11  }
12
13  class OrExpression(expression1 : BooleanExpression,
14                      expression2 : BooleanExpression)
15      extends BooleanExpression {
16      override def Evaluate(): Boolean =
17          expression1.Evaluate() || expression2.Evaluate()
18  }
19
20  class NotExpression(expression: BooleanExpression)
21      extends BooleanExpression {
22      override def Evaluate(): Boolean =
23          !expression.Evaluate()
24  }
25
26  class Constant(value : Boolean)
27      extends BooleanExpression {
28      override def Evaluate(): Boolean = value
29  }

```

Código 69 – Interpreter Orientação a Objetos

Contexto Funcional

O padrão Interpreter pode ser feito substituindo cada classe que representa uma regra da gramática por uma função de alta ordem. Essa função retorna a operação que realiza a interpretação. No código 70, a operação de interpretação é definida pelo tipo Expression, na linha 2, como uma função que não recebe parâmetros e retorna um valor

booleano. Na linha 4 é definida a regra para constantes, representada por uma função que recebe um valor booleano e retorna uma função que retorna esse mesmo valor.

Nas linhas 6 e 10 são definidas as funções `AndExpression` e `OrExpression`, ambas expressões binárias que recebem duas expressões e realizam uma operação. Por fim, a linha 14 define a função `NotExpression`, uma expressão unária que recebe apenas uma outra expressão como parâmetro e aplica uma função *not* à mesma.

```
1
2 type Expression = () => Boolean
3
4 def Constant(value : Boolean) : Expression = () => value
5
6 def AndExpression(expression1 : Expression,
7                    expression2 : Expression) : Expression =
8   () => expression1() && expression2()
9
10 def OrExpression(expression1 : Expression,
11                  expression2 : Expression) : Expression =
12   () => expression1() || expression2()
13
14 def NotExpression(expression: Expression) : Expression =
15   () => !expression()
```

Código 70 – Interpretar Funcional

A vantagem da implementação funcional desse padrão é demonstrada no código 71, onde é possível aproveitar as funções de alta ordem para definir operadores binários e unários genéricos. Eles são definidos na linha 2 pela função `BinaryExpression` e na linha 8 pela função `UnaryExpression`. Nas linhas 13, 18 e 23, são definidas funções equivalentes às funções `AndExpression`, `OrExpression` e `NotExpression` do código 70.

```
1
2 def BinaryExpression(expression1 : Expression,
3                      expression2 : Expression,
4                      function : (Boolean, Boolean) => Boolean)
5 : Expression =
6   () => function(expression1(), expression2())
7
8 def UnaryExpression(expression: Expression,
9                    function : (Boolean) => Boolean)
10 : Expression =
11   () => function(expression())
12
13 val andExpression = (expression1 : Expression,
14                     expression2 : Expression) =>
15   BinaryExpression(expression1, expression2,
16                     (e1 : Boolean, e2 : Boolean) => e1 && e2)
```

```
17
18 val orExpression = (expression1 : Expression,
19     expression2 : Expression) =>
20 BinaryExpression(expression1, expression2,
21     (e1 : Boolean, e2 : Boolean) => e1 || e2)
22
23 val notExpression = (expression : Expression) =>
24     UnaryExpression(expression, (e : Boolean) => !e)
```

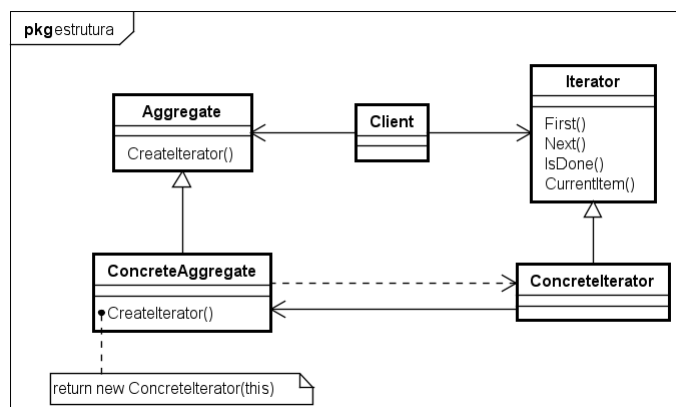
Código 71 – Interpreter com regras genéricas

9.4 Iterator

O padrão Iterator traz uma forma de acessar ou percorrer objetos agregados sem expor sua representação. Isso é feito através de uma classe separada, o iterador, que implementa as operações necessárias para percorrer o objeto. [5]

Para que a classe cliente não precise conhecer o tipo da estrutura sendo percorrida, os objetos agregados são acessados através de uma interface. Também, para que não seja do cliente a responsabilidade de saber qual iterador instanciar, os objetos agregados devem definir uma operação que retorna o iterador adequado. Essa abordagem pode ser vista na figura 33, onde o cliente conhece apenas as interfaces Aggregate e Iterator.

Figura 33 – Estrutura do Iterator

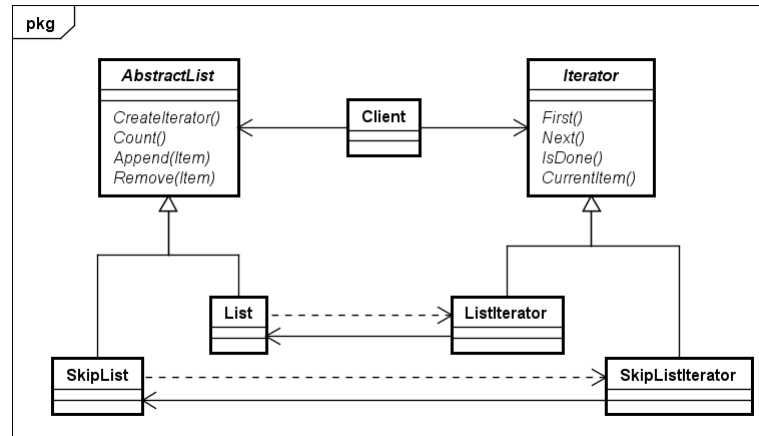


Exemplo Orientado a Objetos

Como exemplo é desejado implementar um código que funcione para estruturas de lista comuns, mas que também funcione para *skiplists*, uma estrutura de dados diferente que também se comporta como uma coleção. Para isso, é necessário que tanto as listas como as *skiplists* implementem uma interface abstrata de lista, conhecida pela classe cliente. Da mesma forma, um iterador diferente é definido para cada um dos tipos, também de forma abstrata para o cliente. A imagem 34 demonstra o diagrama de classes para o exemplo, com a implementação no código 72.

```
1
2 trait AbstractList[A] {
3   def CreateIterator() : Iterator[A]
4   def Count() : Int
5   def AppendItem(item : A)
6   def RemoveItem(item : A)
7 }
8
9 class SimpleList[A] extends AbstractList[A] {
```


Figura 34 – Exemplo de Iterator



```

10
11 private var elements : List[A] = List()
12
13 def GetItem(pos : Int) : A = elements(pos)
14
15 def CreateIterator(): Iterator[A] = new ListIterator[A](this)
16
17 def Count(): Int = //Implementação para listas simples
18
19 def AppendItem(item: A): Unit = {
20     //Implementação para listas simples
21 }
22 def RemoveItem(item: A): Unit = {
23     //Implementação para listas simples
24 }
25 }
26
27 class SkipList[A] extends AbstractList[A] {
28
29     def GetItem(pos : Int) : A = //Implementação para SkipLists
30
31     override def CreateIterator(): Iterator[A] = new SkipListIterator[A]()
32
33     override def Count(): Int = //Implementação para SkipLists
34
35     override def AppendItem(item: A): Unit = {
36         //Implementação para SkipLists
37     }
38
39     override def RemoveItem(item: A): Unit = {
40         //Implementação para SkipLists
41     }

```

```

42 }
43
44 trait Iterator[A] {
45     def First() : A
46     def Next() : A
47     def IsDone() : Boolean
48     def CurrentItem() : A
49 }
50
51 class ListIterator[A](elements : SimpleList[A]) extends Iterator[A] {
52     private var pos : Int = 0
53     private val list : SimpleList[A] = elements
54
55     override def First(): A = list.GetItem(0)
56
57     override def Next(): A = {
58         if(pos+1<elements.Count()){
59             pos = pos+1
60         }
61         elements.GetItem(pos)
62     }
63
64     override def IsDone(): Boolean = pos == elements.Count()
65
66     override def CurrentItem(): A = elements.GetItem(pos)
67 }
68
69 class SkipListIterator[A](elements : SkipList[A]) extends Iterator[A] {
70     private var pos : Int = 0
71     private val list : SkipList[A] = elements
72
73     override def First(): A = list.GetItem(0)
74
75     override def Next(): A = {
76         if(pos+1<elements.Count()){
77             pos = pos+1
78         }
79         elements.GetItem(pos)
80     }
81
82     override def IsDone(): Boolean = pos == elements.Count()
83
84     override def CurrentItem(): A = elements.GetItem(pos)
85 }

```

Contexto Funcional

O tipo de iterador apresentado no padrão pode ser considerado um Iterator externo, onde a responsabilidade de acessar o elemento atual, passar para o próximo elemento ou verificar se a coleção terminou é da classe cliente. Por outro lado, um Iterator interno funciona de forma que o cliente precisa apenas especificar qual operação deve ser executada, enquanto a coleção fica responsável por definir como ela deve ser percorrida. Essa abordagem de Iterator pode ser alcançada através de funções como *map* e *reduce*¹, que percorrem coleções de elementos enquanto executam uma função passada por parâmetro.[35]

O código 73 demonstra a definição das funções Map e Reduce. Na função Map, definida na linha 2, são recebidos como parâmetro uma função e uma lista de elementos de um tipo genérico A. A função recebida recebe um valor do tipo A e retorna um valor do tipo B. A função Map percorre todos os elementos da lista e aplica a função f em todos os elementos, retornando uma nova lista do tipo B, cujos elementos são o resultado da aplicação de f nos elementos da lista inicial.

Já na linha 9, é definida a função Reduce, que recebe como parâmetro uma função que recebe dois valores dos tipos A e B e retorna um valor do tipo B, um elemento acumulador do tipo B e uma lista de elementos do tipo A. O acumulador é um valor repassado pelas próximas iterações recursivas da função e sempre será o resultado da aplicação da função f recebendo o elemento atual da lista e o acumulador recebido. Por fim, quando a lista acaba, é retornado o acumulador.

```
1
2 def Map[A,B](f : A => B, elems : List[A]) : List[B] = {
3   elems.head match {
4     case Nil => Nil
5     case e => f(e) :: Map(f, elems.tail)
6   }
7 }
8
9 def Reduce[A,B](f : (A, B) => B, acc : B, elems : List[A]) : B = {
10  elems.head match {
11    case Nil => acc
12    case e => Reduce(f, f(e, acc), elems.tail)
13  }
14 }
```

Código 73 – Exemplos de Iterator: Map e Reduce

Da mesma forma que o Iterator orientado a objetos visto no exemplo anterior, as funções Map e Reduce são genéricas em relação ao tipo de elemento armazenado pelas coleções. Da mesma forma, versões diferentes de Map e Reduce podem ser implementadas

¹ Também chamada de *fold*

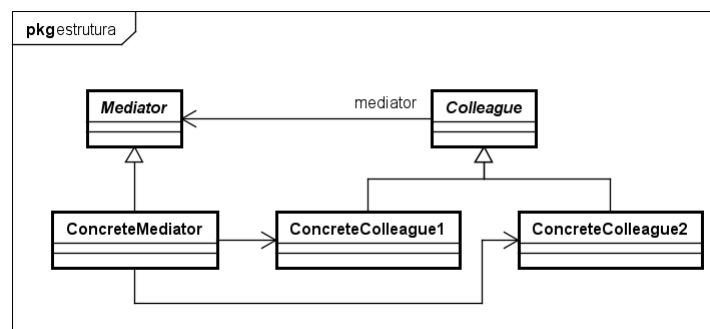
para tipos diferentes de coleção - da mesma forma que seriam implementadas classes diferentes de Iterator para os tipos diferentes de listas no exemplo orientado a objetos.

9.5 Mediator

Nesse padrão, um objeto chamado de Mediator age como intermediário entre um grupo de objetos, ficando responsável por qualquer interação entre eles. O Mediator conhece todos esses objetos enquanto cada objeto conhece apenas o Mediator, o que os torna mais independentes, simplificando sua reutilização e concentrando as dependências entre eles em um só lugar. [5]

A estrutura do padrão é apresentada na figura 35. Uma interface Mediator define as operações que um tipo de objeto Mediator deve possuir. ConcreteMediator representa uma classe que implementa essas operações. Um Colleague é um objeto conhecido pelo Mediator e cada ConcreteColleague pode ser tanto um objeto que possui operações refletidas em outros objetos quanto ser um dos objetos afetados indiretamente por outro Colleague.

Figura 35 – Estrutura do Mediator

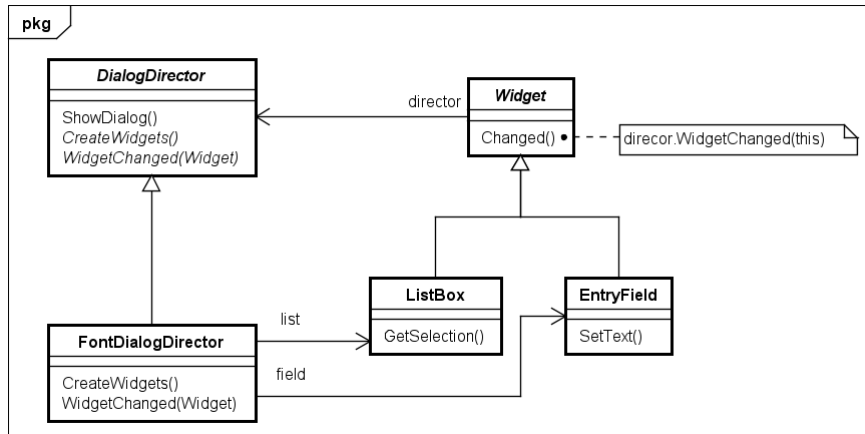


Exemplo Orientado a Objetos

Como exemplo, é considerada uma janela de uma aplicação que apresenta diversos *widgets*, entre eles uma caixa de entrada de texto e uma lista de seleção. Quando um item é selecionado na lista, o texto contido nele deve aparecer na caixa de entrada de texto. O Mediator é responsável por alterar a caixa de entrada de texto quando um item é selecionado na lista, enquanto a lista é responsável por informar ao Mediator quando um item for selecionado. A figura 36 apresenta o diagrama de classes para esse exemplo. O código 74 apresenta a implementação do padrão para esse exemplo.

```
1
2 abstract class DialogDirector {
3
4     def ShowDialog() : Unit = {
5         //Exibe o dialog
6     }
7
8     def CreateWidget()
```

Figura 36 – Exemplo de Mediator



```

9  def WidgetChanged(widget: Widget)
10 }
11
12 class FontDialogDirector() extends DialogDirector {
13
14     private var list : ListBox = null
15     private var field : EntryField = null
16
17     override def CreateWidget(): Unit = {
18         this.list = new ListBox(this)
19         this.field = new EntryField(this)
20     }
21
22     override def WidgetChanged(widget: Widget): Unit = {
23         this.field.text = this.list.selection
24     }
25 }
26
27 abstract class Widget(val director : DialogDirector) {
28     def Changed() : Unit = director.WidgetChanged(this)
29 }
30
31 class EntryField(director : DialogDirector) extends Widget(director) {
32     var text : String = ""
33 }
34
35 class ListBox(director : DialogDirector) extends Widget(director){
36     private var _selection : String = ""
37     def selection : String = _selection
38
39     def SetSelection(selection : String) : Unit = {
40         this._selection = selection

```

```
41     Changed()
42 }
43 }
```

Código 74 – Mediator Orientado a Objetos

Contexto Funcional

O código 75 demonstra a implementação funcional do Mediator. Uma função é responsável por gerenciar as interdependências entre os valores dos tipos `EntryField`, definido na linha 2, e `ListBox`, definido na linha 12. Quando a função mediadora `ChangeSelection`, definida na linha 22, é chamada, ela precisa receber como parâmetro o elemento alvo e o elemento dependente, além das informações necessárias para executar a operação `ChangeListBoxSelection`. A função retorna tanto o *colleague* alvo da operação quanto os *colleagues* afetados, mantendo a função cliente que chama essa operação atualizada quanto ao estado de ambos os valores.

A vantagem dessa abordagem é que ela torna possível que as funções dos *colleagues* (no código 75, `ChangeEntryFieldText` e `ChangeListBoxSelection`) sejam independentes dos mediadores, favorecendo seu reuso. A desvantagem é que é necessário realizar, na função cliente, um gerenciamento quanto ao estado de todos os *colleagues*, já que a função mediadora deve ser pura e não realiza efeitos colaterais.

```
1
2 type EntryField = String
3
4 def ChangeEntryFieldText(text : String,
5     entryField: EntryField)
6 : EntryField =
7     text
8
9 def GetText(entryField : EntryField) : String =
10     entryField
11
12 type ListBox = String
13
14 def ChangeListBoxSelection(selection : String,
15     listBox: ListBox)
16 : ListBox =
17     selection
18
19 def GetSelection(listBox : ListBox) : String =
20     listBox
21
22 def ChangeSelection(selection : String,
23     entryField: EntryField,
```

```
24         listBox : ListBox) : (EntryField, ListBox) = {  
25     (ChangeListBoxSelection(selection, listBox), ChangeEntryFieldText(  
        selection, entryField))  
26 }  
27
```

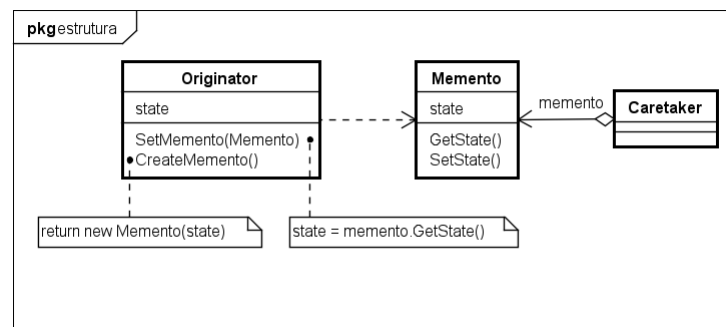
Código 75 – Mediator Funcional

9.6 Memento

O padrão Memento é útil para implementar funcionalidades de *checkpoint* ou de "desfazer", já que permite armazenar e restaurar o estado interno de um objeto sem que ele seja exposto. Dessa forma, o encapsulamento não é violado, mesmo que o estado seja armazenado externamente. [5]

Isso é alcançado através de uma classe Memento que armazena os atributos de um objeto que precisa ser salvo. A responsabilidade de criar a cópia, assim como a de recuperar os atributos copiados, é do próprio objeto. A estrutura do padrão pode ser vista na figura 37.

Figura 37 – Estrutura do Memento

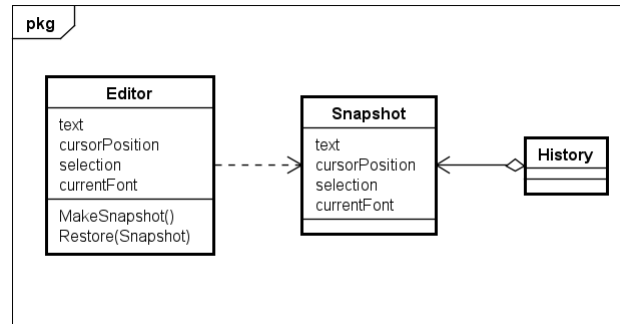


Exemplo Orientado a Objetos

Como exemplo, pode ser considerado um editor de texto que suporta operações de desfazer. O editor pode armazenar um *snapshot* de seu estado atual em uma classe que armazena o histórico de alterações. Dessa forma, quando a operação de desfazer for executada, basta que o *snapshot* mais recente seja recuperado pelo histórico e restaurado no editor. A figura 38 demonstra esse exemplo, enquanto o código 76 demonstra a implementação.

```
1
2 class Editor(private var text:String,
3             private var cursorPosition : Position,
4             private var selection : (Position, Position),
5             private var currentFont : String) {
6
7     def MakeSnapshot() : Snapshot = {
8         new Snapshot(text, cursorPosition, selection, currentFont)
9     }
10
11     def RestoreSnapshot(snapshot: Snapshot) : Unit = {
12         this.text = snapshot.text
```

Figura 38 – Exemplo de Memento



```

13     this.cursorPosition = snapshot.cursorPosition
14     this.selection = snapshot.selection
15     this.currentFont = snapshot.currentFont
16 }
17 }
18
19 class Snapshot (val text : String,
20                 val cursorPosition : Position,
21                 val selection : (Position, Position),
22                 val currentFont : String)
23
24 class History {
25     private var snapshots : List[Snapshot] = List.empty
26
27     def AddSnapshot(snapshot: Snapshot) : Unit = {
28         snapshots = snapshots :+ snapshot
29     }
30
31     def GetSnapshot() : Snapshot = {
32         val snapshot = snapshots.head
33         snapshots = snapshots.tail
34         snapshot
35     }
36 }

```

Código 76 – Memento Orientação a Objetos

Contexto Funcional

Como os dados são imutáveis, não é necessário preocupar-se com funções externas modificando o estado do valor que se deseja guardar. Dessa forma, armazenar os valores que desejam ser salvos em uma coleção, como uma lista, é suficiente para resolver o problema proposto pelo padrão.

O código 77 apresenta duas funções, `CreateSnapshot` na linha 2 e `RestoreSnapshot` na linha 5. A primeira recebe como parâmetro o valor que deve ser salvo e a lista de valores já salvos. O retorno é apenas a lista de valores atualizada. Já a segunda recebe como parâmetro a lista de valores salvos e retorna uma tupla cujo primeiro elemento é o novo valor, restaurado a partir da lista, e o segundo valor é a lista atualizada com o valor recuperado removido.

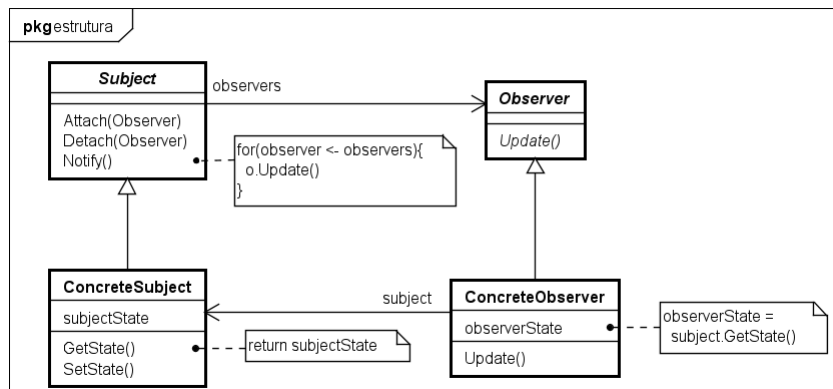
```
1
2 def CreateSnapshot(editor : Editor, snapshots : List[Editor]) : List[
    Editor] =
3   editor :: snapshots
4
5 def RestoreSnapshot(snapshots : List[Editor]) : (Editor, List[Editor]) =
6   (snapshots.head, snapshots.tail)
```

Código 77 – Memento Funcional

9.7 Observer

O padrão Observer permite criar uma dependência de muitos para um entre objetos. Dessa forma, quando um objeto em específico é alterado, um grupo de objetos pré-configurados é notificado. Esse comportamento é semelhante a um *publish and subscribe*, onde um objeto é um *publisher* que envia notificações para os objetos inscritos. A estrutura do padrão pode ser vista no diagrama da figura 39.[5]

Figura 39 – Estrutura do Observer

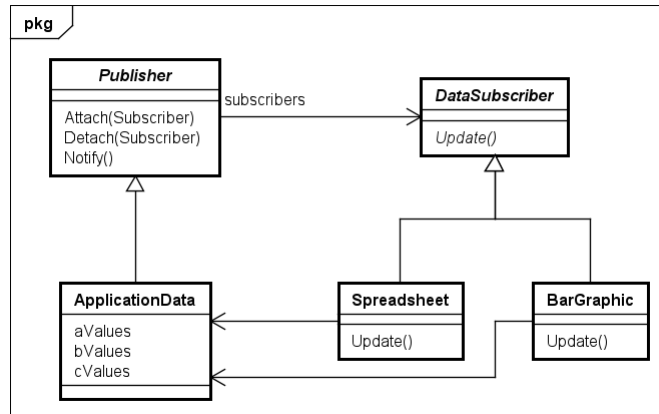


Exemplo Orientado a Objetos

Como exemplo, pode ser considerada uma aplicação gráfica que possui uma tabela e um gráfico de barras que apresentam informações de grupos A, B e C. Essas informações são dados utilizados pela aplicação que podem ser alterados por outros elementos gráficos, como botões ou caixas de texto. Para que a tabela e o gráfico mantenham-se atualizados, eles são armazenados pela classe que armazena os dados exibidos, possibilitando que notificações sejam enviadas caso os dados sejam atualizados. O diagrama de classes para o exemplo pode ser visto na figura 40, enquanto a implementação pode ser vista no código 78.

```
1
2 abstract class Publisher {
3     private var subscribers : List[DataSubscriber] = List.empty
4
5     def Attach(subscriber: DataSubscriber) : Unit = {
6         subscribers = subscriber :: subscribers
7     }
8
9     def Detach(subscriber: DataSubscriber) : Unit = {
10         subscribers = subscribers.filter(sub => sub != subscriber)
11     }
12
```

Figura 40 – Exemplo de Observer



```

13  def Notify() : Unit = {
14      for(subscriber <- subscribers){
15          subscriber.Update()
16      }
17  }
18 }
19
20 class ApplicationData extends Publisher {
21     private var aValues : List[Int] = List.empty
22     private var bValues : List[Int] = List.empty
23     private var cValues : List[Int] = List.empty
24
25     def SetValues(_aValues : List[Int],
26                 _bValues : List[Int],
27                 _cValues : List[Int]): Unit = {
28         this.aValues = _aValues
29         this.bValues = _bValues
30         this.cValues = _cValues
31         Notify()
32     }
33
34     def GetAValues() : List[Int] = aValues
35     def GetBValues() : List[Int] = bValues
36     def GetCValues() : List[Int] = cValues
37 }
38
39 trait DataSubscriber {
40     def Update()
41 }
42
43 class Spreadsheet(val data : ApplicationData) extends DataSubscriber {
44     override def Update(): Unit = {

```

```

45     var aValues = data.GetAValues()
46     var bValues = data.GetBValues()
47     var cValues = data.GetCValues()
48     //Atualiza a tabela com os novos valores
49 }
50 }
51
52 class BarGraphic(data: ApplicationData) extends DataSubscriber {
53     override def Update(): Unit = {
54         var aBar = data.GetAValues().sum
55         var bBar = data.GetBValues().sum
56         var cBar = data.GetCValues().sum
57         //Atualiza o gráfico com os novos valores
58     }
59 }

```

Código 78 – Observer Orientação a Objetos

Contexto Funcional

O padrão Observer depende de efeitos colaterais em sua implementação, já que precisa que outros objetos sejam avisados quando o estado do objeto observado for atualizado. Uma abordagem semelhante à vista no padrão Mediator, onde as funções clientes gerenciam os observáveis e os subordinados, poderia ser utilizada para trazer um resultado semelhante. Porém, existe uma abordagem - a programação reativa funcional - que se encaixa no contexto funcional e serve como alternativa para o padrão Observer[36].

Programação reativa funcional pode ser entendida como a interseção entre programação reativa e programação funcional. Programação reativa traz a ideia de reagir ou responder a eventos, que são mensagens propagadas por um programa. Dessa forma, programação reativa funcional é um método de programação reativa que busca aproveitar os conceitos de composicionalidade e funções puras da programação funcional.[36]²

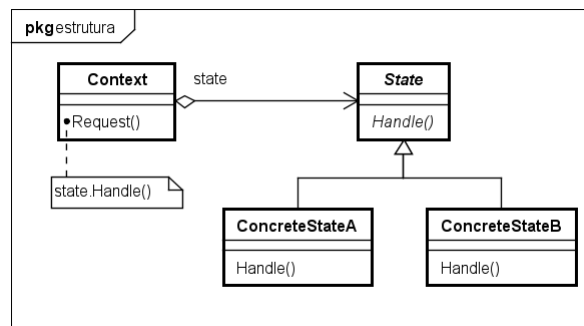
² A linguagem Scala suporta programação reativa funcional através do *framework* Akka, disponível em <https://akka.io/>.

9.8 State

O padrão State permite alterar o comportamento de um objeto alterando seu estado interno. As operações que dependem do estado do objeto são definidas em uma interface conhecida pelo objeto, de forma que ele delegue essas operações para outra classe que implemente essa interface.^[5]

Essa abordagem contribui para o reuso de operações que se repetem em classes relacionadas. Sem o State, essas classes teriam que ser instanciadas novamente a cada mudança de estado. Outra vantagem é que o padrão permite que o estado seja trocado dinamicamente durante a execução. A estrutura do padrão pode ser vista na figura 41.

Figura 41 – Estrutura do State

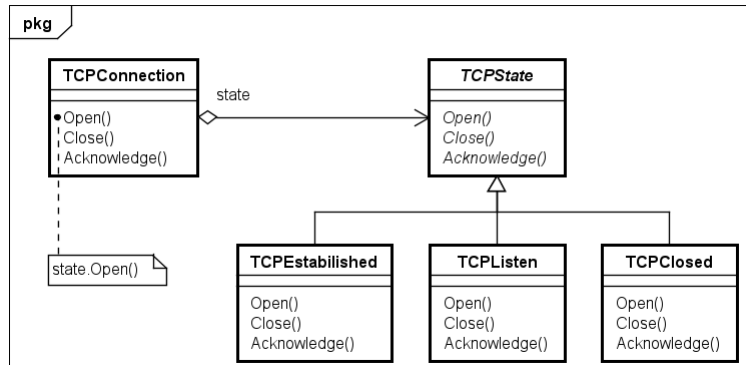


Exemplo Orientado a Objetos

Como exemplo, é considerada uma classe TCPConnection que define uma conexão de rede que pode estar em diversos estados: Estabelecida, Escutando e Fechada. Dependendo do estado em que a conexão se encontra, ela deve responder de forma diferente às operações que uma conexão TCP pode realizar. O padrão State, cuja implementação pode ser vista no diagrama da imagem 42 e no código 79, é utilizado para encapsular em classes diferentes as operações referentes a cada estado da conexão. Dessa forma, a classe TCPConnection delega a uma classe que implementa a interface TCPState a execução das operações necessárias. Quando o estado interno da classe for modificado, a operação referente ao novo estado também será alterada automaticamente.

```
1
2 class TCPConnection(var state : TCPState) {
3     def Open(): Unit = state.Open()
4     def Close(): Unit = state.Close()
5     def Acknowledge(): Unit = state.Acknowledge()
6 }
7
8 trait TCPState {
```

Figura 42 – Exemplo de State



```

9  def Open()
10 def Close()
11 def Acknowledge()
12 }
13
14 class TCPEstablished extends TCPState {
15     def Open():Unit = {
16         //Implementação para conexão estabelecida
17     }
18     def Close(): Unit = {
19         //Implementação para conexão estabelecida
20     }
21     def Acknowledge(): Unit = {
22         //Implementação para conexão estabelecida
23     }
24 }
25
26 class TCPListen extends TCPState {
27     def Open():Unit = {
28         //Implementação para conexão escutando
29     }
30     def Close(): Unit = {
31         //Implementação para conexão escutando
32     }
33     def Acknowledge(): Unit = {
34         //Implementação para conexão escutando
35     }
36 }
37
38 class TCPClosed extends TCPState {
39     def Open():Unit = {
40         //Implementação para conexão fechada
41     }

```



```

42  def Close(): Unit = {
43      //Implementação para conexão fechada
44  }
45  def Acknowledge(): Unit = {
46      //Implementação para conexão fechada
47  }
48  }

```

Código 79 – State Orientação a Objetos

Contexto Funcional

Para que o comportamento de um valor possa ser alterado ao alterar seu estado, ele pode ser encapsulado dentro de outro valor. No código 80, o tipo TCPState é declarado na linha 2, onde armazena três funções: uma para a ação *open*, uma para a ação *close* e uma para a ação *acknowledge*. Da mesma forma, as operações Open, Close e Acknowledge, definidas em seguida, recebem como parâmetro uma tupla do tipo TCPState e executam as funções desejadas.

```

1
2  type TCPState = (() => Unit,
3                  () => Unit,
4                  () => Unit)
5
6  def Open(state : TCPState) : Unit = state._1()
7
8  def Close(state : TCPState) : Unit = state._2()
9
10 def Acknowledge(state : TCPState) : Unit = state._3()

```

Código 80 – State Funcional

O código 81 demonstra como seriam declaradas as tuplas para cada estado visto no exemplo orientado a objetos. Dessa forma, os valores TCPEstablished, TCPClosed e TCPListen são utilizados para definir que tipo de comportamento o programa deverá adotar para cada estado possível.

```

1
2  val TCPEstablished = (
3      () => {
4          //Operação Open para conexão estabelecida
5      },
6      () => {
7          //Operação Close para conexão estabelecida
8      },
9      () => {
10         //Operação Acknowledge para conexão estabelecida

```

```

11  }
12 )
13
14 val TCPClosed = (
15   () => {
16     //Operação Open para conexão fechada
17   },
18   () => {
19     //Operação Close para conexão fechada
20   },
21   () => {
22     //Operação Acknowledge para conexão fechada
23   }
24 )
25
26 val TCPListen = (
27   () => {
28     //Operação Open para conexão escutando
29   },
30   () => {
31     //Operação Close para conexão escutando
32   },
33   () => {
34     //Operação Acknowledge para conexão escutando
35   }
36 )

```

Código 81 – State Funcional

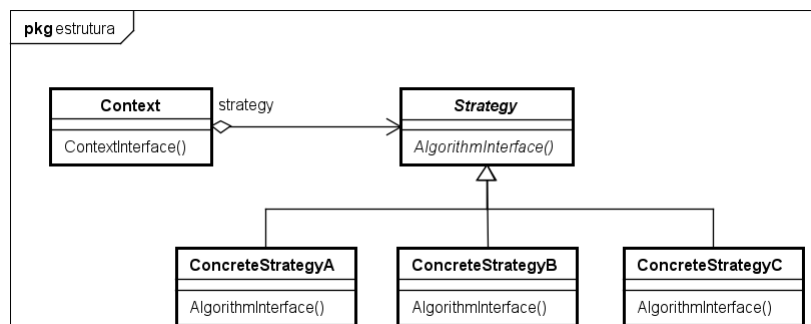
9.9 Strategy

O padrão Strategy define grupos de algoritmos encapsulados e intercambiáveis para um determinado contexto. Esses algoritmos podem ser definidos ou trocados em tempo de execução, permitindo que os clientes que os utilizem possam alternar entre as implementações definidas livremente. [5]

O Strategy soluciona o problema de classes relacionadas diferirem apenas em algum comportamento, permitindo que esse comportamento possa ser isolado e o resto da implementação das classes reaproveitado. Ele também evita a utilização de muitas operações condicionais. Ao invés de verificar qual deve ser o comportamento toda vez que ele precisar ser executado, o comportamento é pré-definido pelo contexto.

A estrutura do padrão pode ser vista na figura 43, onde uma interface é responsável por definir que operações uma estratégia deve possuir, enquanto diversas classes concretas implementam essas operações definindo suas estratégias. A classe cliente é responsável por manter uma referência para a estratégia e chamar as operações desejadas.

Figura 43 – Estrutura do Strategy

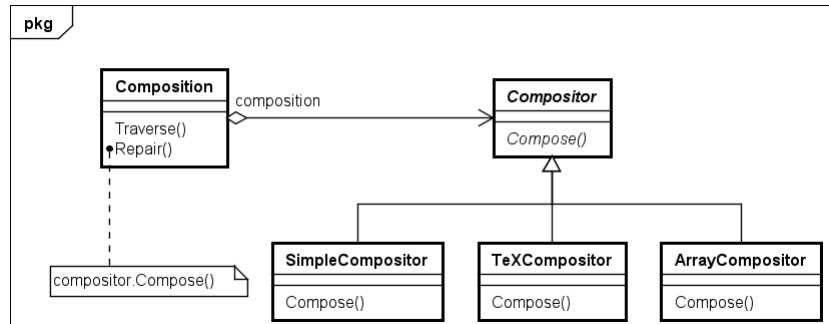


Exemplo Orientado a Objetos

O exemplo do Strategy apresenta uma *stream* de texto que pode ser quebrada em linhas utilizando estratégias diferentes. A classe Composition gerencia as quebras de linha do texto exibidas em um editor, enquanto a interface Compositor define uma estratégia de quebra de linha. As estratégias apresentadas são representadas pelas classes SimpleCompositor, TeXCompositor e ArrayCompositor. A implementação desse exemplo pode ser vista no código 82, enquanto o diagrama de classes pode ser visto na figura 44.

```
1
2 trait Compositor {
3     def Compose(
4         natural : Vector[Coord],
5         stretch : Vector[Coord],
6         shrink : Vector[Coord],
```

Figura 44 – Exemplo de Strategy



```

7         componentCount : Int,
8         lineWidth : Int,
9         breaks : Vector[Coord]
10    ) : Int
11 }
12
13 class SimpleCompositor extends Compositor {
14     override def Compose(natural: Vector[Coord],
15                          stretch: Vector[Coord],
16                          shrink: Vector[Coord],
17                          componentCount: Int,
18                          lineWidth: Int,
19                          breaks: Vector[Coord])
20     : Int = {
21         //Implementação do Simple Compositor
22         0
23     }
24 }
25
26 class TeXCompositor extends Compositor {
27     override def Compose(natural: Vector[Coord],
28                          stretch: Vector[Coord],
29                          shrink: Vector[Coord],
30                          componentCount: Int,
31                          lineWidth: Int,
32                          breaks: Vector[Coord])
33     : Int = {
34         //Implementação do TeX Compositor
35         0
36     }
37 }
38
39 class ArrayCompositor extends Compositor {
40     override def Compose(natural: Vector[Coord],

```

```

41         stretch: Vector[Coord],
42         shrink: Vector[Coord],
43         componentCount: Int,
44         lineWidth: Int,
45         breaks: Vector[Coord])
46     : Int = {
47         //Implementação do Array Compositor
48         0
49     }
50 }
51
52 class Composition(var compositor: Compositor) {
53     private var lineWidth : Int = 0
54     private var lineBreaks : Vector[Coord] = Vector.empty
55     private var lineCount : Int = 0
56
57     def Repair() : Unit = {
58         var natural = new Vector[Coord]
59         var stretchability = new Vector[Coord]
60         var shrinkability = new Vector[Coord]
61         // Implementação da função repair
62         val breakCount = compositor.Compose(
63             natural, stretchability, shrinkability,
64             lineCount, lineWidth, lineBreaks)
65     }
66 }

```

Código 82 – Strategy Orientação a Objetos

Contexto Funcional

Como a intenção do padrão é permitir a criação de grupos de algoritmos, ele é um candidato para o uso de funções de alta ordem. Ao invés de definir uma classe nova para cada implementação, a função Repair pode receber como parâmetro uma função compose que recebe como parâmetro um valor do tipo Compositor e retorna um inteiro. Dessa forma, basta definir as funções ComposeSimple, ComposeTeX e ComposeArray que podem ser passadas por parâmetro quando a função Repair for chamada. A implementação pode ser vista no código 83.

```

1
2 type Composition = (Int, List[Coord], Int)
3
4 type Compositor = (
5     List[Coord],
6     List[Coord],
7     List[Coord],

```

```

8      Int, Int,
9      List[Coord])
10
11 def Repair(composition: Composition,
12      compose : (Compositor) => Int): Unit = {
13     var natural = List.empty
14     var stretchability = List.empty
15     var shrinkability = List.empty
16     //Implementação da função Repair
17     val breakCount = compose(
18         (natural, stretchability, shrinkability,
19         composition._3, composition._1, composition._2)
20     )
21 }
22
23 def ComposeSimple(compositor : Compositor) : Int = {
24     // implementação para SimpleCompositor
25 }
26
27 def ComposeTeX(compositor : Compositor) : Int = {
28     // implementação para TeXCompositor
29 }
30
31 def ComposeArray(compositor : Compositor) : Int = {
32     // implementação para ArrayCompositor
33 }

```

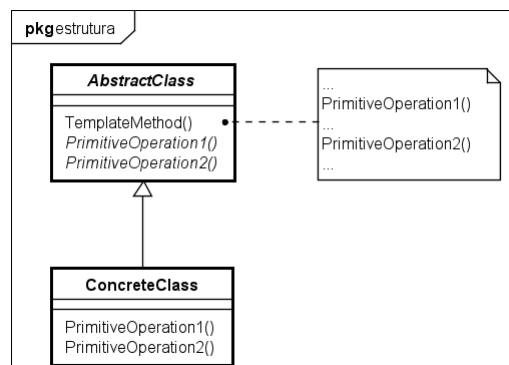
Código 83 – Strategy Funcional

9.10 Template Method

A ideia do Template Method é fornecer um esqueleto para um algoritmo e deixar para outras classes a tarefa de implementar as funções que compõem esse algoritmo. Uma classe abstrata define a operação Template Method, onde são executadas as etapas do algoritmo, definidas em função das operações abstratas ainda não implementadas.^[5]

Esse padrão ajuda a evitar repetição de código, concentrando em apenas uma classe a estrutura de uma operação. Além disso, não só apenas a estrutura do algoritmo como qualquer etapa em comum para todas as subclasses pode ser concentrada na superclasse, evitando mais ainda a repetição do código. A estrutura do padrão pode ser vista na figura 45.

Figura 45 – Estrutura do Template Method

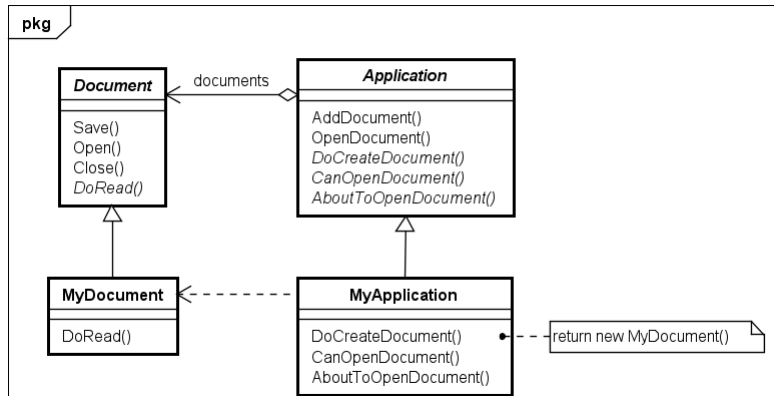


Exemplo Orientado a Objetos

Como exemplo pode ser considerado um *framework* que fornece uma classe para abrir documentos. Essa classe possui operações abstratas para cada etapa da abertura de um documento, de forma que as subclasses que a estendem podem definir formas diferentes de abrir documentos de tipos diferentes. A operação `AddDocument` é o template method, responsável por chamar as demais operações implementadas pelas subclasses. O diagrama de classes do exemplo pode ser visto na imagem 46, enquanto a implementação pode ser vista no código 84.

```
1
2 abstract class Document {
3     def Save() : Unit = {
4         //Salva um document
5     }
6     def Open() : Unit = {
7         //Abre um documento
8     }
9     def Close() : Unit = {
```

Figura 46 – Exemplo de Template Method



```

10     //Fecha um documento
11 }
12 def DoRead()
13 }
14
15 class MyDocument extends Document {
16     def DoRead(): Unit = {
17         //Faz leitura do documento
18     }
19 }
20
21 abstract class Application {
22
23     var documents : List[Document] = List.empty
24
25     def AddDocument(document : Document) : Unit = {
26         documents = document :: documents
27     }
28
29     def OpenDocument(fileName : String) : Unit = {
30         if(!CanOpenDocument(fileName)){
31
32         } else {
33             val doc = DoCreateDocument()
34             AddDocument(doc)
35             AboutToOpenDocument(doc)
36             doc.Open()
37             doc.DoRead()
38         }
39     }
40
41     def DoCreateDocument() : Document
42     def CanOpenDocument(fileName : String) : Boolean

```



```

43  def AboutToOpenDocument(document : Document)
44  }
45
46  class MyApplication extends Application {
47    def DoCreateDocument() : Document = new MyDocument
48    def CanOpenDocument(fileName : String) : Boolean = {
49      //Verifica se documento pode ser aberto
50      true
51    }
52    def AboutToOpenDocument(document : Document): Unit = {
53      //Operação ao abrir documento
54    }
55  }

```

Código 84 – Template Method Orientação a Objetos

Contexto Funcional

No contexto funcional, a mesma ideia pode ser alcançada através de funções de alta ordem e composição de funções. O método `OpenDocument` (o *template method*) é uma função de alta ordem que recebe como parâmetro todas as funções necessárias para executar o algoritmo. O exemplo pode ser visto no código 85.

```

1
2  object Application {
3
4    def AddDocument(document : Document,
5                    documents : List[Document]) : List[Document] =
6      document :: documents
7
8
9    def OpenDocument(filename : String,
10                   documents : List[Document],
11                   DoCreateDocument : () => Document,
12                   CanOpenDocument : (String) => Boolean,
13                   AboutToOpenDocument : (Document) => Unit) : Unit = {
14      if(!CanOpenDocument(filename)){
15        //...
16      } else {
17        var _documents : List[Document] = Nil
18        val doc = DoCreateDocument()
19        _documents = AddDocument(doc, documents)
20        AboutToOpenDocument(doc)
21        OpenDocument(doc)
22        ReadDocument(doc)
23      }
24    }

```

```
25  
26 }
```

Código 85 – Template Method Funcional

Para definir uma implementação do algoritmo, basta definir uma nova função que é a combinação do método template com as funções que representam as etapas do algoritmo. O código 86 define uma nova função, `MyApplicationOpenDocument`, que recebe como parâmetro o nome do arquivo e uma lista de documentos. Ela retorna a função `OpenDocument` com as funções específicas para o tipo de documento desejado sendo passadas como parâmetro, nas linhas 6, 7 e 8. Dessa forma, a função `MyApplicationOpenDocument` pode ser reutilizada da mesma forma que a classe `MyApplication` seria reutilizada no exemplo orientado a objetos.

```
1  
2 val MyApplicationOpenDocument =  
3     (filename : String, documents : List[Document]) =>  
4         OpenDocument(filename, documents,  
5             CreateMyDocument,  
6             MyCanOpenDocument,  
7             MyAboutToOpenDocument)
```

Código 86 – Definição do algoritmo

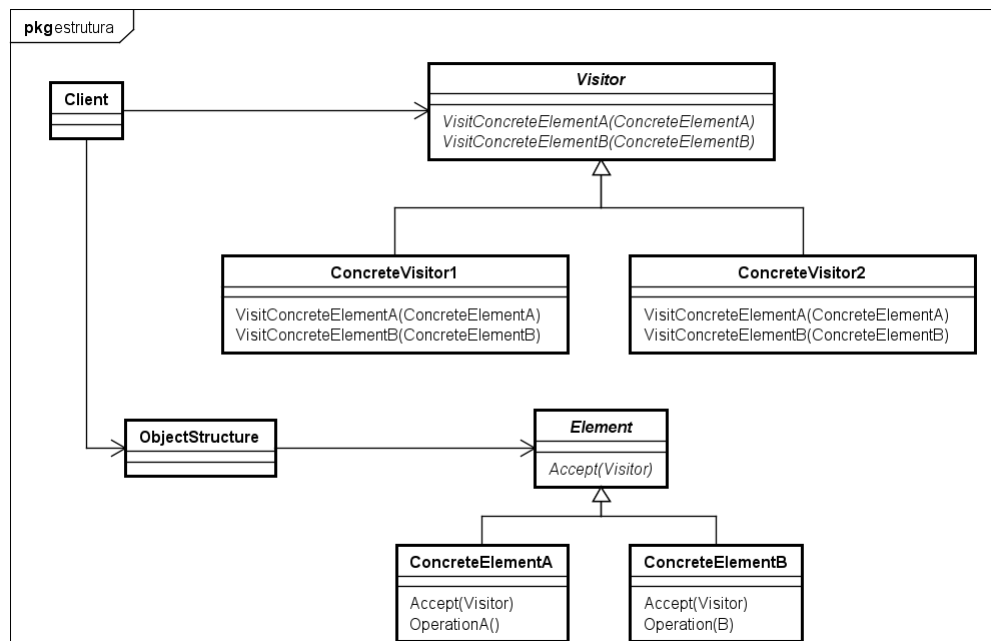
9.11 Visitor

O padrão Visitor permite realizar operações em uma estrutura de objetos sem precisar alterá-los e sem precisar que os objetos conheçam as operações que estão sendo realizadas. [5]

Uma estrutura alvo de um Visitor pode possuir objetos de classes diferentes. Por isso, o padrão deve implementar uma operação Visit para cada uma dessas classes, através de uma sobrecarga de métodos. Para que essa abordagem funcione, as classes da estrutura devem implementar uma operação Accept que recebe como parâmetro um Visitor genérico e chama sua operação Visit, passando uma referência para a instância atual (através da palavra chave this) como parâmetro. Dessa forma, a função chamada é a que recebe como parâmetro uma instância da classe em questão.

Esse padrão permite estender objetos para novas operações sem comprometer sua implementação ou poluir as classes com diversas operações que não são de sua responsabilidade. Sua estrutura pode ser vista na imagem 47.

Figura 47 – Estrutura do Visitor

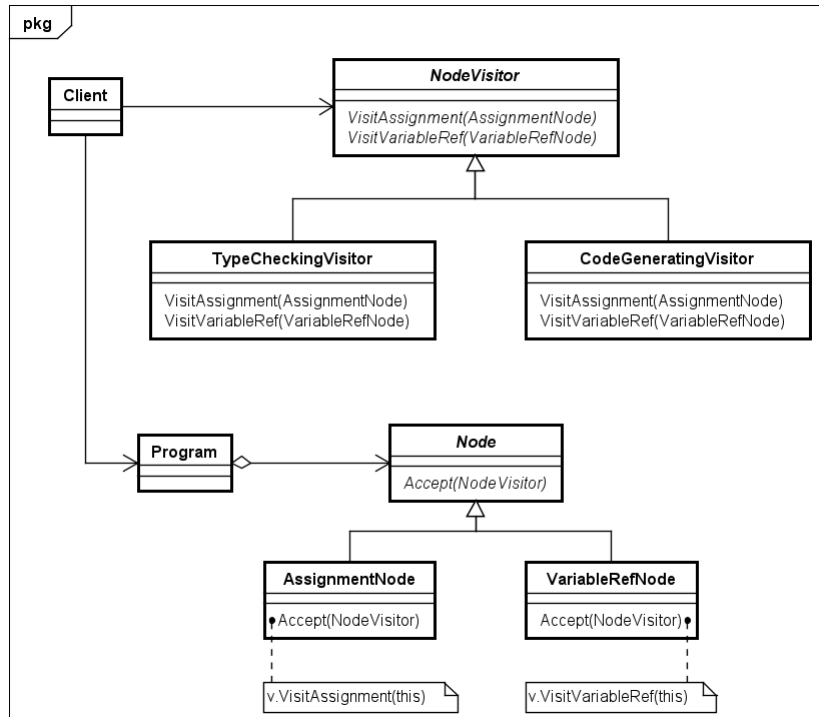


Exemplo Orientado a Objetos

Um compilador precisa fazer a análise de árvore abstrata sintática de um programa. Essa análise inclui diversas operações diferentes, como checagem de tipos e geração de código. Para que os nós da árvore não precisem implementar essas operações, elas implementam uma operação genérica que recebe como parâmetro qualquer Visitor. Dessa

forma, para cada operação desejada, basta implementar uma nova classe Visitor que percorrerá os elementos da árvore abstrata sintática. O diagrama de classes para o exemplo pode ser visto na imagem 48, enquanto a implementação pode ser vista no código 87.

Figura 48 – Exemplo de Visitor



```

1
2 trait NodeVisitor {
3   def VisitAssignment(node : AssignmentNode)
4   def VisitVariableRef(node : VariableRefNode)
5 }
6
7 trait Node {
8   def Accept(visitor : NodeVisitor)
9 }
10
11 class AssignmentNode extends Node {
12   def Accept(visitor: NodeVisitor): Unit = visitor.VisitAssignment(this)
13 }
14
15 class VariableRefNode extends Node {
16   def Accept(visitor : NodeVisitor) : Unit = visitor.VisitVariableRef(
17     this)
18 }
19 class TypeCheckingVisitor extends NodeVisitor {
20

```

```

21  def VisitAssignment(node: AssignmentNode): Unit = {
22      //Operações de checagem de tipo para atribuição
23  }
24
25  def VisitVariableRef(node: VariableRefNode): Unit = {
26      //Operações de checagem de tipo para variáveis
27  }
28 }
29
30 class CodeGeneratingVisitor extends NodeVisitor {
31
32  def VisitAssignment(node: AssignmentNode): Unit = {
33      //Operações de geração de código para atribuição
34  }
35
36  def VisitVariableRef(node: VariableRefNode): Unit = {
37      //Operações de geração de código para variáveis
38  }
39 }

```

Código 87 – Visitor Orientação a Objetos

Contexto Funcional

Uma das maiores vantagens do padrão Visitor é o uso de multimétodos, onde um método é executado de forma dinâmica, baseado no tipo de um objeto em tempo de execução. Essa funcionalidade é possível através do polimorfismo nas linguagens orientadas a objetos.[5]

Uma funcionalidade semelhante que algumas linguagens funcionais implementam é o *pattern matching*[18, 16]. Ela consiste em avaliar um valor a partir de um padrão predefinido, ou seja, a operação que será realizada dependerá do valor avaliado [16]. No caso do padrão Visitor, todos os métodos sobrecarregados que executam a operação em cada tipo de elemento da coleção são substituídos por um único método que reconhece o tipo de valor da estrutura. Essa abordagem possui suas desvantagens, dependendo de como a linguagem implementa o *pattern matching*. No caso de Scala, pode ser necessário incluir nos valores da estrutura um valor enumerável que identifica o tipo do elemento.

O código 88 demonstra como o exemplo orientado a objetos pode ser implementado. O tipo Node, definido na linha 2, armazena um valor enumerável com os tipos de nó suportados pela aplicação, além dos outros valores armazenados por um nó - representados pelo tipo NodeValue. A função DefineNodeVisitor, definida na linha 4, aproveita o uso de funções de alta ordem para gerar tipos diferentes de Visitor. Ela recebe como parâmetro duas funções, uma que realiza uma operação para o tipo de nó Assignment e outra que

realiza uma operação para o tipo de nó `VariableRef`. Ela retorna uma nova função - o `Visitor` - que recebe como parâmetro uma coleção de nós e retorna a mesma coleção após aplicadas todas as operações. Nas linhas 9 e 11 é onde ocorre o *pattern matching*. Uma operação de desconstrução é aplicada na tupla que representa um nó. Caso o nó seja do tipo `Assignment`, o primeiro caso é executado. Caso seja do tipo `VariableRef`, o segundo caso é executado.

```
1
2 type Node = (NodeType.Value, NodeValue)
3
4 def DefineNodeVisitor(AssignmentNodeVisitor : NodeValue => Node,
5                       VariableRefNodeVisitor : NodeValue => Node) :
6 List[Node] => List[Node] = {
7   (nodes : List[Node]) => {
8     nodes.map {
9       case (NodeType.AssignmentNode, value) =>
10         AssignmentNodeVisitor(value)
11       case (NodeType.VariableRefNode, value) =>
12         VariableRefNodeVisitor(value)
13     }
14   }
15 }
```

Código 88 – Visitor Funcional

Parte IV

Resultados

10 Resultados

Nos capítulos anteriores, foram analisados todos vinte e três padrões de projeto *Gang of Four*, com o objetivo de extrair o problema resolvido pelo padrão e analisar, a partir dos conceitos de programação funcional apresentados, como uma solução para o mesmo problema poderia ser alcançada. Foi possível separar as análises realizadas em quatro grandes grupos, com o primeiro sendo dividido em três subgrupos:

- a) Padrões resolvidos por funções de alta ordem
 - Funções de alta ordem como alternativa a classes abstratas ou interfaces
 - Valores que armazenam funções
 - Funções que armazenam valores em closures
- b) Padrões com soluções alternativas
- c) Padrões sem diferenças relevantes
- d) Padrões que não fazem sentido no contexto funcional

Esses grupos estão organizados na tabela 1, onde são apresentados os padrões pertencentes a cada grupo com a quantidade de padrões pertencentes ao grupo. Cada grupo será explicado com mais detalhes no decorrer do capítulo.

10.1 Padrões resolvidos por funções de alta ordem

Entre as soluções vistas, a que é aplicada na maior parte dos padrões é o uso de funções de alta ordem como alternativa a interfaces ou classes. Um total de catorze dos vinte e três padrões se encaixa nessa categoria. Por isso, ainda foi possível dividir esses padrões em três subcategorias quanto a como as funções de alta ordem foram aplicadas. Alguns padrões acabam se encaixando em mais de uma das categorias, mas para evitar repetições e para simplificar o agrupamento, cada padrão será explicado no grupo mais próximo da solução proposta.

10.1.1 Funções de alta ordem como alternativa a classes abstratas ou interfaces

Como foi visto no mapeamento de conceitos orientados a objeto para conceitos de programação funcional, funções de alta ordem podem servir como alternativas para o uso de interfaces. Alguns dos padrões analisados baseiam-se no uso de interfaces para definir a assinatura de funções que a classe cliente deve receber. De forma equivalente, é possível que uma função cliente receba, por parâmetro, uma função com a assinatura equivalente

Quadro 1 – Agrupamento de análises dos padrões

	Padrões	Quantidade
Grupo A	Factory Method	7
	Builder	
	Adapter	
	A.1 Bridge	
	Proxy	
	Strategy	
	Template Method	3
	A.2 Abstract Factory	
	Command	
Grupo B	State	4
	Composite	
	A.3 Decorator	
	Chain of Responsibility	
	Interpreter	3
Grupo C	Iterator	
	Observer	
	Visitor	3
Grupo D	Façade	
	Flyweight	
	Mediator	3
Grupo E	Prototype	
	Singleton	
	Memento	

à da interface. Essa é a abordagem utilizada com os padrões Builder, Adapter, Bridge, Proxy e Strategy.

De forma semelhante, as funções de alta ordem são alternativas ao uso de classes abstratas, como é o caso dos padrões Factory Method e Template Method. Ambos baseiam-se em definir uma operação abstrata que deve ser implementada por uma subclasse. Uma alternativa a essa implementação é fazer com que as funções que dependam dessa operação abstrata a recebam por parâmetro.

10.1.2 Valores que armazenam funções

Os padrões Abstract Factory, Command e State também baseiam-se em passar funções de alta ordem como parâmetro para funções clientes. Porém, para esses três padrões, as funções passadas são relacionadas, ou seja, todas as funções de um Strategy pertencem a uma mesma estratégia, todas as funções do Abstract Factory criam o mesmo tipo de valor e a função de desfazer do Command está relacionada à função principal

executada. Agrupar essas funções em um mesmo valor pode contribuir para retirar das funções clientes a responsabilidade de garantir que elas possuam essa equivalência.

10.1.3 Funções que armazenam valores em closures

Algumas implementações basearam-se em definir funções que retornam novas funções. Isso é necessário para que seja possível configurar as funções retornadas com valores recebidos por parâmetro pelas funções que as criam. Esse é o comportamento definido pelas closures, onde uma determinada função armazena um valor do escopo da função que a retornou.

O padrão Composite define funções para gerar os elementos nós e os elementos folha. Dessa forma, a partir de uma única função, vários elementos folha e nó configurados com valores diferentes podem ser gerados.

De forma semelhante, o padrão Decorator define funções que podem receber como parâmetro valores variados enquanto retorna uma nova função com a mesma assinatura da função decorada.

O padrão Chain of Responsibility aproveita a mesma ideia para gerar as funções da cadeia. O tópico e a próxima função da cadeia são passadas por parâmetro previamente, armazenadas na closure e reaproveitadas na função retornada.

Por fim, o padrão Interpreter apresenta um comportamento semelhante ao Composite, definindo funções que retornam os elementos terminais e não terminais, permitindo inclusive definir funções mais genéricas que recebem a função que aplica a regra da gramática por parâmetro.

10.2 Padrões com soluções alternativas

Os padrões Iterator, Observer e Visitor possuem implementações alternativas existentes que não necessariamente seguem à risca a ideia do padrão. No caso do Iterator, existe a diferença entre o gerenciamento por parte do cliente e por parte da coleção entre as alternativas orientada a objetos e funcional. No caso do Observer, o conceito no qual ele se baseia - programação reativa - é levado em consideração ao substituí-lo pela programação reativa funcional. Já o Visitor, apesar de também aproveitar-se de funções de alta ordem, na verdade é resolvido pelo recurso *pattern matching*, que não é um conceito exclusivamente funcional, porém costuma ser implementado em linguagens funcionais. Nesse caso, o padrão não foi resolvido por programação funcional em si, mas sim por uma alternativa próxima.

10.3 Padrões sem diferenças relevantes

Alguns dos padrões analisados possuem uma implementação muito semelhante ou equivalente entre os contextos orientados a objeto e funcionais, como se a solução proposta pelo padrão estivesse apenas sendo reutilizada por si só, sem recursos adicionais oriundos da programação funcional que contribuem para a resolução do problema.

Da mesma forma que o padrão Façade orientado a objetos baseia-se no acesso entre as classes, a implementação funcional baseia-se no acesso entre módulos. Como ambas as ideias são análogas, a implementação do padrão na verdade não possui mudanças significativas. O padrão Flyweight, tanto no contexto orientado a objetos quanto no funcional, é implementado através de memoização. Já o Mediator baseia-se em possuir uma função (ou classe) que gerencia as dependências entre valores (ou objetos). No caso desses dois padrões, ambos possuem pequenas diferenças como consequência de suas implementações - por exemplo, não existem os dois tipos de Flyweight intrínseco ou extrínseco graças à imutabilidade e há a necessidade do cliente gerenciar a mudança de estado dos *colleagues* no Mediator -, mas a ideia por trás da implementação de ambos é análoga à versão orientada a objetos.

10.4 Padrões que não fazem sentido no contexto funcional

Para alguns padrões, o problema proposto deixa de existir graças aos conceitos já implementados em linguagens funcionais. No caso dos padrões analisados neste trabalho, encaixam-se nessa categoria o Singleton, o Prototype e o Memento.

Como a intenção do padrão Singleton pode ser entendida como a definição de uma variável global, sua implementação no contexto funcional viola o conceito de funções puras e imutabilidade - para o caso em que o Singleton armazena algum estado compartilhado. Portanto, tentar implementá-lo não faz sentido.

Para o caso do Prototype, como visto anteriormente, o uso de estruturas de dados imutáveis trazem um gerenciamento mais simples de memória. Não existe preocupação quanto a uma referência compartilhada para um mesmo valor, já que seu estado não pode ser modificado. Dessa forma, não há a necessidade de definir uma implementação que compartilhe dados.

Por fim, o padrão Memento, também graças à imutabilidade, não precisaria se preocupar quanto a expor o estado interno de um valor. Assim, é possível gerar *snapshots* apenas copiando valores anteriores, sem preocupações adicionais.

10.5 Avaliação dos Resultados

Como pôde ser visto, a aplicação dos conceitos de programação funcional pode contribuir para a solução de alguns dos padrões. Com o uso de funções de alta ordem, padrões que apresentam interfaces com poucas funções, como o Template Method, ou muitas funções não necessariamente relacionadas, como o Builder, poderiam aproveitar-se do uso de funções de alta ordem para diminuir a quantidade de classes definidas pela aplicação. Para os casos em que as funções são relacionadas e agrupadas em novos valores como no padrão State, o comportamento final torna-se semelhante ao de uma interface, onde são declarados tipos que armazenam funções e criados valores que definem quais funções são equivalentes àquele tipo. O diferencial é que é mais simples reaproveitar uma mesma função para valores diferentes, já que em um contexto orientado a objetos seria necessário definir classes abstratas para definir um comportamento compartilhado por várias classes que implementem uma mesma interface. A última abordagem, usando closures, também demonstrou flexibilidade e possibilidade de reuso, como visto no padrão Interpreter. Além de permitir a criação de novas funções, é possível parametrizá-las através de outras funções.

O uso de conceitos de programação funcional para resolver alguns dos problemas propostos pelos padrões não é algo novo, como foi visto pelos padrões que já possuíam soluções alternativas conhecidas. As funções *map* e *reduce* usadas como alternativa para o Iterator já são implementadas em diversas linguagens funcionais [18, 9, 17], enquanto o conceito de programação reativa, um tipo de Observer, já é utilizado em *frameworks* de *single page application*[37]. O recurso de *pattern matching* utilizado na análise do Visitor também já é um conceito conhecido como alternativa aos multimétodos[38].

Em seguida, com os padrões sem diferenças relevantes de implementação, pôde ser visto que nem todos os padrões utilizam abordagens exclusivamente orientadas a objetos. Dessa forma, transpô-los para o contexto funcional permite que a mesma solução seja reaproveitada. Apesar de terem sido apresentadas algumas ressalvas, elas não estão diretamente ligadas à solução proposta, mas às consequências de se utilizá-la, como é o caso do Mediator precisar que a função cliente gerencie o estado dos *colleagues*.

Por fim, foi visto o grupo dos padrões que não fazem sentido no contexto funcional, já que os problemas propostos não existem. Esse foi o caso dos padrões Prototype e Memento. Outro caso desse grupo foi a existência de um padrão cuja intenção viola algum conceito da programação funcional, o Singleton. É relevante informar que o padrão Singleton pode ser considerado um antipadrão que poderia ser substituído pela injeção de dependência. [39]. Isso poderia ser um indício de que a aplicação de conceitos funcionais contribui para identificar problemas de *design* de *software*, mas como o Singleton foi o único dos vinte e três padrões que apresentou esse comportamento, faltam evidências para considerar essa possibilidade.

11 Conclusão

Este trabalho trouxe uma análise de como os problemas resolvidos pelos padrões de projeto *Gang of Four* podem ser solucionados no contexto de programação funcional. Essa abordagem pode contribuir tanto para desenvolvedores que programam em linguagens funcionais quanto para a melhoria de soluções de problemas já conhecidos no desenvolvimento de software.

Foi possível analisar cada um dos vinte e três padrões de projeto *Gang of Four* no contexto funcional, extraindo o problema solucionado pelo padrão e aplicando conceitos de programação funcional para solucioná-lo de forma alternativa.

Através dessa análise foi verificado que alguns conceitos de programação funcional, principalmente as funções de alta ordem, podem servir como alternativa às soluções propostas por alguns dos padrões. Também foi visto que alguns dos problemas catalogados sequer existem no contexto funcional. Entretanto, alguns padrões apresentaram dificuldades de implementação durante a análise e outros não apresentaram diferenças significativas.

Com isso, fica evidente que nem sempre a solução funcional do problema de um padrão trará um bom resultado. Alguns conceitos restritivos, como a imutabilidade e as funções puras, impossibilitam o uso de algumas abordagens utilizadas pelos padrões para solucionar os problemas. Ainda assim, outras análises demonstraram que o uso de conceitos funcionais para padrões que não dependem dessas restrições podem servir como alternativa.

Dessa forma, é possível concluir que a maior parte dos problemas solucionados pelos padrões de projeto *Gang of Four* existem e são solucionáveis no contexto funcional. Os problemas que não existem dependem de ou são resolvidos por conceitos restritivos do paradigma funcional. Já os problemas sem diferenças de solução não dependem de conceitos relacionados ao paradigma orientado a objetos nem ao paradigma funcional.

Por fim, trabalhos futuros podem aproveitar-se da análise realizada para verificar como é possível utilizar os conceitos de programação funcional em conjunto com os conceitos de orientação a objetos na solução dos padrões. Como a linguagem Scala permite o uso de ambos os paradigmas, é possível que uma nova análise dos vinte e três padrões seja feita sem ater-se às restrições impostas pela programação funcional.

Referências

- 1 CHURCH, A. *A Set of Postulates for the Foundation of Logic*. [S.l.: s.n.], 1932. Citado na página 21.
- 2 CHURCH, A. *An Unsolvability Problem of Elementary Number Theory*. [S.l.]: Hopkins, 1936. Citado na página 21.
- 3 MOL, L. D. Turing machines. In: ZALTA, E. N. (Ed.). *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Winter 2019. [S.l.]: Metaphysics Research Lab, Stanford University, 2019. Citado na página 21.
- 4 COPELAND, B. J. The church-turing thesis. In: ZALTA, E. N. (Ed.). *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Summer 2020. [S.l.]: Metaphysics Research Lab, Stanford University, 2020. Citado na página 21.
- 5 GAMMA, E. et al. *Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software*. Reading, Massachusetts: Addison-Wesley, 1995. ISBN 0-201-63361-2. Citado 28 vezes nas páginas 21, 33, 35, 37, 55, 58, 62, 66, 69, 71, 74, 78, 82, 86, 90, 93, 97, 101, 106, 110, 115, 119, 122, 125, 129, 133, 137 e 139.
- 6 ALEXANDER, C.; ISHIKAWA, S.; SILVERSTEIN, M. *A Pattern Language*. New York: [s.n.]. Citado 2 vezes nas páginas 21 e 33.
- 7 FOWLER, M. et al. *Patterns of Enterprise Application Architecture*. [S.l.]: Addison-Wesley Professional, 2002. Citado na página 21.
- 8 MICHAELSON, G. *An Introduction to Functional Programming Through Lambda Calculus*. [s.n.], 2011. Disponível em: <<https://www.macs.hw.ac.uk/~greg/books/gjm.lambook88.pdf>>. Citado na página 21.
- 9 WAMPLER, D. *Programming Scala*. [S.l.]: O'Reilly Media, Inc., 2021. ISBN 9781492077893. Citado 6 vezes nas páginas 22, 39, 40, 42, 43 e 147.
- 10 FORD, N. Functional design patterns - functional thinking. 2012. Disponível em: <<https://www.ibm.com/developerworks/library/j-ft10/index.html>>. Citado na página 23.
- 11 NORVIG, P. Design patterns in dynamic languages. 1996. Disponível em: <<https://norvig.com/design-patterns/design-patterns.pdf>>. Citado na página 23.
- 12 WLASCHIN, S. Functional programming design patterns. 2014. Disponível em: <<https://fsharpforfunandprofit.com/fppatterns/>>. Citado na página 23.
- 13 SIERRA, S. Clojure design patterns. 2013. Disponível em: <<https://www.infoq.com/presentations/Clojure-Design-Patterns/>>. Citado na página 23.
- 14 FUSCO, M. From gof to lambda. 2016. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Rmer37g9AZM&t=122s>>. Citado na página 23.

- 15 MLACHKAR; PHILLIPUS; ALVINJ. Pure functions. Disponível em: <<https://docs.scala-lang.org/overviews/scala-book/pure-functions.html>>. Citado 2 vezes nas páginas 27 e 28.
- 16 CHIUSANO, P.; BJARNASON, R. *Functional Programming in Scala*. [S.l.: s.n.], 2013. Citado 4 vezes nas páginas 27, 28, 29 e 139.
- 17 HIGGINBOTHAM, D. *Clojure for the Brave and True*. [S.l.: s.n.], 2016. Citado 2 vezes nas páginas 28 e 147.
- 18 O'SULLIVAN, B.; STEWART, D.; GOERZEN, J. *Real World Haskell*. [S.l.: s.n.], 2008. Citado 5 vezes nas páginas 29, 30, 31, 139 e 147.
- 19 HAVERBEKE, M. *Eloquent Javascript*. [S.l.: s.n.], 2018. Citado na página 29.
- 20 DENERO, J. Composing functions. Disponível em: <<https://composingprograms.com/pages/16-higher-order-functions.html>>. Citado na página 29.
- 21 BUONANNO, E. *Functional Programming in C#: How to write better C# code*. [S.l.: Manning, 2017. Citado na página 29.
- 22 MLACHKAR; ALVINJ. Passing functions around. Disponível em: <<https://docs.scala-lang.org/overviews/scala-book/passing-functions-around.html>>. Citado na página 29.
- 23 FOWLER, M. Lambda. 2004. Disponível em: <<https://martinfowler.com/bliki/Lambda.html>>. Citado na página 30.
- 24 MICROSOFT. Dependency injection in asp.net core. 2020. Disponível em: <<https://docs.microsoft.com/en-us/aspnet/core/fundamentals/dependency-injection?view=aspnetcore-5.0>>. Citado na página 38.
- 25 ODESKY, M.; SPOON, L.; VENNERS, B. *Programming in Scala*. [s.n.], 2008. Disponível em: <<https://www.artima.com/pins1ed/>>. Citado 3 vezes nas páginas 40, 41 e 43.
- 26 BEZERRA, E. *Princípios de Análises e Projeto de Sistemas com UML*. [S.l.: s.n.], 2006. Citado 2 vezes nas páginas 47 e 54.
- 27 MLACHKAR; ALVINJ. Tuples. Disponível em: <<https://docs.scala-lang.org/overviews/scala-book/tuples.html>>. Citado na página 48.
- 28 SOMMERVILLE, I. *Software Engineering*. 9. ed. Harlow, England: Addison-Wesley, 2010. ISBN 978-0-13-703515-1. Citado na página 48.
- 29 ARMSTRONG, D. The quarks of object-oriented development. 2006. Citado 2 vezes nas páginas 49 e 52.
- 30 THOMSON, P. Existential haskell. 2020. Disponível em: <<https://blog.sumtypeofway.com/posts/existential-haskell.html>>. Citado na página 50.
- 31 MARMORSTEIN, R. Classless javascript. 2016. Disponível em: <<https://gist.github.com/twitchard/5ec53360ae109bb32e26742ddbc4cc93>>. Citado na página 50.

- 32 MODULE Systems and ML. 2004. Disponível em: <<https://courses.cs.washington.edu/courses/cse341/04wi/lectures/09-ml-modules.html>>. Citado na página 50.
- 33 ORACLE. Object-oriented programming concepts. Disponível em: <<https://docs.oracle.com/javase/tutorial/java/concepts/>>. Citado na página 51.
- 34 KHOT, A. S. *Scala Functional Programming Patterns*. [S.l.]: Packt Publishing, 2015. Citado na página 92.
- 35 GIBBONS, J.; OLIVEIRA, B. C. dos S. The essence of the iterator pattern. *Journal of Functional Programming*, v. 19, n. 3&4, p. 377–402, 2009. Disponível em: <<http://www.comlab.ox.ac.uk/jeremy.gibbons/publications/iterator.pdf>>. Citado na página 113.
- 36 BLACKHEATH, S.; JONES, A. *Functional Reactive Programming*. [S.l.: s.n.], 2016. Citado na página 124.
- 37 PIECHOCKI, M. Functional javascript part 8: functional-reactive programming with rxjs. 2017. Disponível em: <<https://codewithstyle.info/functional-javascript-part-8-functional-reactive-programming-rxjs/>>. Citado na página 147.
- 38 PICCINELLI, L. Welcome to the oop pattern matching: Visitor pattern. 2019. Disponível em: <<https://hackernoon.com/welcome-to-the-oop-pattern-matching-visitor-pattern-1q7n031xc>>. Citado na página 147.
- 39 SAFYAN, M. Singleton anti-pattern. Disponível em: <<https://www.michaelsafyan.com/tech/design/patterns/singleton>>. Citado na página 147.