

Exercícios de Engenharia de Software IV

- 1) Em um sistema de loja online, existem as funcionalidades de realizar compra e acompanhar pedidos. Para isso, é necessário criar as duas classes que implementarão as duas funcionalidades. Ambas as funcionalidades poderão ser implementadas através de acesso aos WebServices SOAP disponibilizados pelo sistema servidor ou através de chamadas aos EJB's do sistema servidor. No diagrama abaixo, a interface `OrderTracker` provê as funcionalidades relacionadas à realização de compras e a interface `RequestTracker` provê as funcionalidades relacionadas ao acompanhamento de pedidos.
- a) Utilizando o padrão de projetos Abstract Factory, complete o diagrama abaixo modelando uma forma transparente de criar as classes que implementam a compra e o acompanhamento de pedidos na forma que for solicitada pela aplicação cliente, ou seja, via `WebService` ou `EJB`. A forma de solicitação será definida no início da execução da aplicação.
- b) Crie o código Java para a classe que representa a fábrica abstrata, utilizando constantes (atributos `public static final`) para a seleção correta da fábrica concreta.

