

PROBLEMA

A empresa GATONET necessita apresentar sua programação, na tela de TV de seus clientes. Atualmente ela enfrenta um problema de ter múltiplos códigos de construção de grades de apresentação em função da falta de padronização no uso das estruturas de dados utilizadas por seus programadores.

Como podemos resolver este problema?



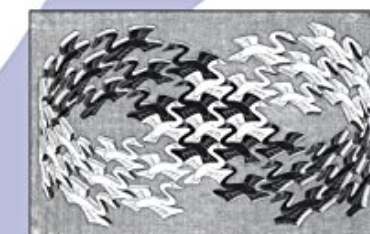
PADRÕES DE PROJETO

ITERATOR

Prof. Me Eugênio Júlio Messala Cândido Carvalho
eugeniojuliomessala@gmail.com

**Padrões de
Projeto**

Soluções reutilizáveis de software
orientado a objetos



ERICH GAMMA
RICHARD HELM
RALPH JOHNSON
JOHN VLISSIDES



Design Patterns

ITERATOR

INTENÇÃO

Fornecer um meio de acessar, seqüencialmente, os elementos de um objeto agregado sem expor a sua representação subjacente.

ITERATOR

MOTIVAÇÃO

A idéia-chave nesse padrão é retirar a responsabilidade de acesso e percurso do objeto lista e colocá-la em um objeto iterator. A classe Iterator define uma interface para acessar os elementos da lista. Um objeto iterator é responsável por manter a posição do elemento corrente; ou seja, sabe quais elementos já foram percorridos.

ITERATOR

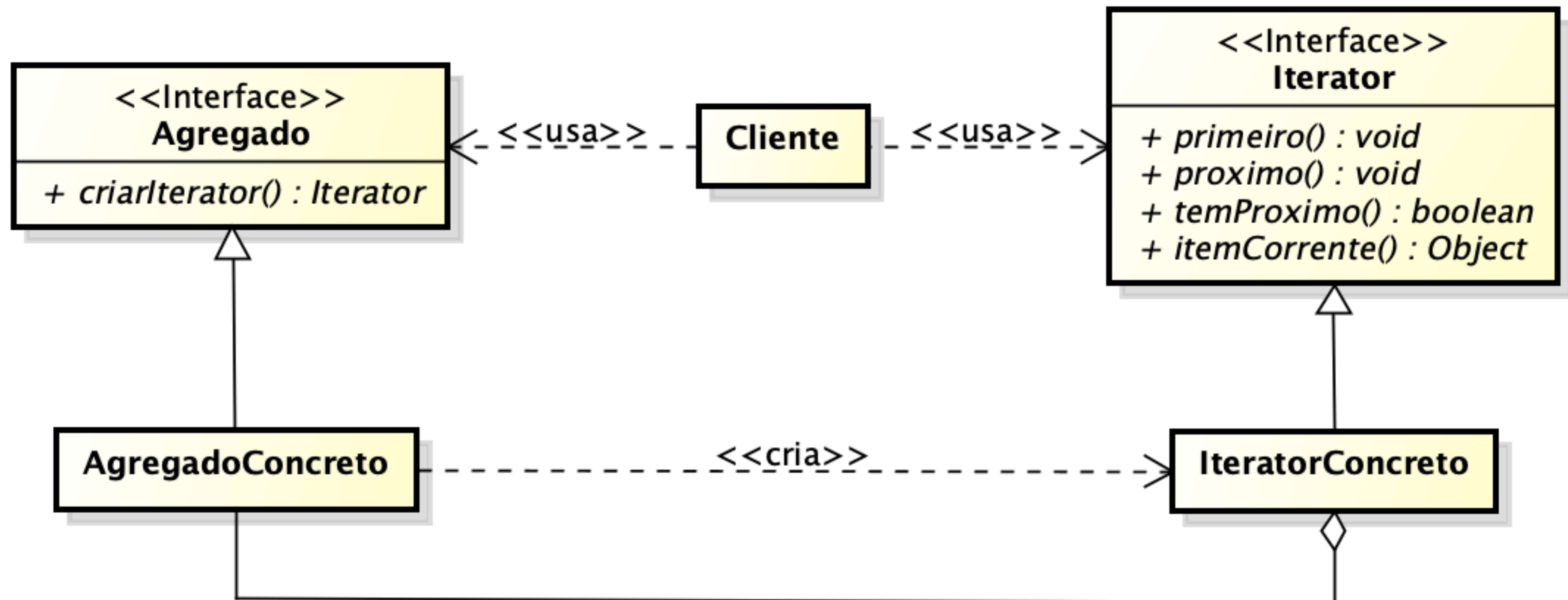
APLICABILIDADE

Use o padrão Iterator:

- para acessar os conteúdos de um objeto agregado sem expor a sua representação interna;
- para suportar múltiplos percursos de objetos agregados;
- para fornecer uma interface uniforme que percorra diferentes estruturas agregadas (ou seja, para suportar a iteração polimórfica).

ITERATOR

ESTRUTURA



BIBLIOGRAFIA

- GAMMA, Erich et al. **Padrões de Projeto: soluções reutilizáveis de software orientado a objetos.** Porto Alegre: Bookman, 2007.
- KERIEVSKY, Joshua. **Refatoração para padrões.** Porto Alegre: Bookman, 2008.