Nome: Paulo Vinícius Costa Rosa

Gabriel Reinaud

Pedro Henrique Santos da Silva

**Atividade 4 – Visão Análise Projetos Design e Padrões**

**4.1 Padrões de Criação:**

**Factory Method (Classe)**

O padrão Factory Method é usado para criar objetos de uma classe específica por meio de uma interface comum.

**Singleton (Objeto)**

O padrão Singleton garante que apenas uma instância de uma classe seja criada e fornece um ponto de acesso global para essa instância.

**4.2 Padrões Estruturais:**

**Adapter (Classe)**

O padrão Adapter é usado para permitir que interfaces incompatíveis trabalhem juntas.

**Decorator (Objeto)**

O padrão Decorator é usado para adicionar responsabilidades a objetos dinamicamente.

**4.3 Padrões Comportamentais:**

**Observer (Classe)**

O padrão Observer é usado para definir uma dependência um-para-muitos entre objetos.

**Strategy (Objeto)**

O padrão Strategy é usado para definir uma família de algoritmos e permitir que eles sejam intercambiáveis.