Escola de Arquitetos

Design Pattern Strategy

stefanini
POWERING YOUR BUSINESS

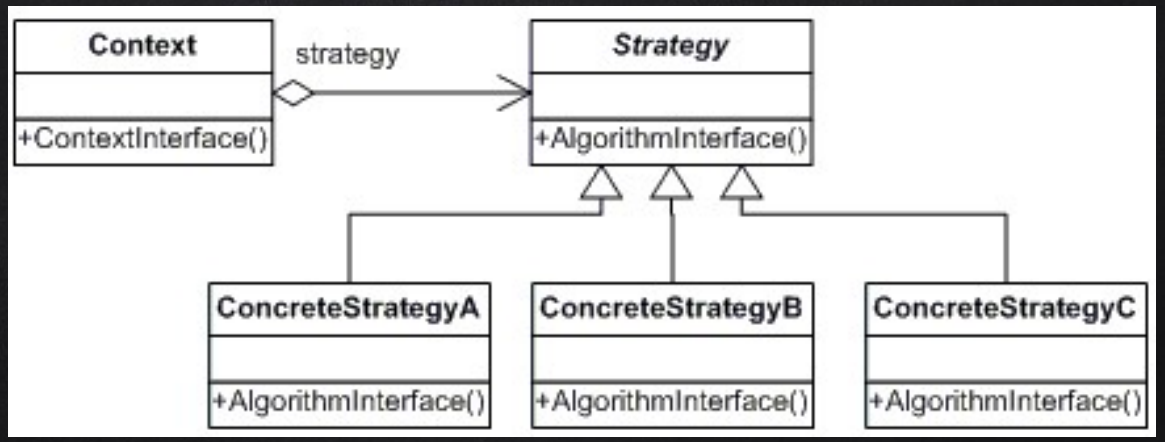
Intenção

“Definir uma família de algoritmos, encapsular cada um, e fazê-los intercambiáveis. Strategy permite que algoritmos mudem independentemente entre clientes que os utilizam.”
GoF (Gang of Four)

Traduzindo

“Strategy nos permite configurar uma classe com um de vários comportamentos, utilizando o conceito de OO (Orientação a Objetos) chamado COMPOSIÇÃO.”

Estrutura



Aplicação

Strategy pode ser aplicado quando um objeto deve ser parametrizado com um de vários algoritmos, os quais podem ser encapsulados e representados por uma única interface.

Prós

- *Substitui a herança pela composição e delegação.*
- *Impede as instruções condicionais (switch, if, else…).*
- *Os algoritmos são fracamente acoplados à entidade de contexto podendo ser substituídos sem alterar a entidade de contexto.*
- *Muito fácil de ser estendido.*

Contras

- *Aumenta a complexidade geral do código, criando várias classes adicionais.*
- *O cliente deve estar ciente das diferenças entre as estratégias para escolher uma adequada.*

Relações com outros padrões

- *State, Strategy, Bridge (e até certo ponto Adapter) têm estruturas de solução semelhantes. Eles diferem em intenção, isto é, eles resolvem problemas diferentes.*
- *Decorator permite que você mude a pele de um objeto. Strategy permite que você mude o interior.*
- *Template Method funciona no nível da classe usando herança para alterar o algoritmo. Strategy usa composição que permite que você altere o comportamento de objetos individuais.*

Perguntas?

stefanini
POWERING YOUR BUSINESS