

www.geekuniversity.com.br







- Os padrões estruturais descrevem como objetos e classes podem ser combinados para compor estruturas maiores;
- Os padrões estruturais facilitam o design de software por meio da identificação de maneiras mais simples de perceber ou demonstrar relacionamentos entre os objetos ou classes;



Exemplos de padrões de projetos estruturais:

- **Padrão Adapter** (Adaptador) adapta uma interface a outra para que as expectativas do cliente sejam atendidas; procura combinar interfaces de classes diferentes conforme as necessidades do cliente;
- **Padrão Bridge** (Ponte) desacopla a interface de um objeto de sua implementação para que ambos possam trabalhar de forma independente;
- Padrão Decorator (Decorador) define responsabilidades adicionais para um objeto em tempo de execução ou dinamicamente; podemos adicionar determinados atributos aos objetos com uma interface;
- Padrão Façade (Fachada) oculta as complexidades da estrutura interna de um objeto oferecendo uma interface ao cliente para que ele possa acessar o sistema de forma simplificada;



Exemplos de padrões de projetos estruturais:

- Padrão Adapter (Adaptador) adapta uma interface a outra para que as expectativas do cliente sejam atendidas; procura combinar interfaces de classes diferentes conforme as necessidades do cliente;
- **Padrão Bridge** (Ponte) desacopla a interface de um objeto de sua implementação para que ambos possam trabalhar de forma independente;
- Padrão Decorator (Decorador) define responsabilidades adicionais para um objeto em tempo de execução ou dinamicamente; podemos adicionar determinados atributos aos objetos com uma interface;
- Padrão Façade (Fachada) oculta as complexidades da estrutura interna de um objeto oferecendo uma interface ao cliente para que ele possa acessar o sistema de forma simplificada;

Na próxima aula iremos entrar em maiores detalhes do padrão façade...



www.geekuniversity.com.br