

Java - Padrões de Projetos Comportamentais

Questão 1: Sobre o padrão de projetos Chain of Responsibility responda:

- Para que serve o padrão de projetos Chain of Responsibility ?
- Quando devemos usar o padrão de projetos Chain of Responsibility
- Cite as vantagens e desvantagens do padrão de projetos Chain of Responsibility
- Explique o código apresentado na Aula Prática - 13 Padrões de Comportamento - Chain of Responsibility
 - Explique a classe abstrata utilizada
 - Explique todas as classes implementadas
 - Qual a classe mais importante que define um Chain of Responsibility? Porque?

Questão 2: Sobre o padrão de projetos Command responda:

- Para que serve o padrão de projetos Command?
- Quando devemos usar o padrão de projetos Command
- Cite as vantagens e desvantagens do padrão de projetos Command
- Explique o código apresentado na Aula Prática - 14 Padrões de Comportamento - Command
 - Explique a interface utilizada
 - Explique todas as classes implementadas
 - Qual a classe mais importante que define um Command? Porque?

Questão 3: Sobre o padrão de projetos Interpreter responda:

- Para que serve o padrão de projetos Interpreter?
- Quando devemos usar o padrão de projetos Interpreter
- Cite as vantagens e desvantagens do padrão de projetos Interpreter
- Explique o código apresentado na Aula Prática - 15 Padrões de Comportamento - Interpreter
 - Explique a interface utilizada
 - Explique todas as classes implementadas
 - Qual a classe mais importante que define um Interpreter? Porque?

Questão 4: Sobre o padrão de projetos Iterator responda:

- Para que serve o padrão de projetos Iterator?
- Quando devemos usar o padrão de projetos Iterator
- Cite as vantagens e desvantagens do padrão de projetos Iterator
- Explique o código apresentado na Aula Prática - 16 Padrões de Comportamento - Iterator
 - Explique as interfaces utilizadas
 - Explique todas as classes implementadas
 - Qual a classe mais importante que define um Iterator? Porque?

Questão 5: Implemente os problemas abaixo utilizando seus conhecimentos sobre os padrões de projetos Comportamentais:

- Implemente uma solução em Java utilizando o padrão de projetos Chain of Responsibility para representar uma cadeia alimentar. Exemplo: Vegetal -> Grilo -> Sapo -> Cobra -> Gavião
- Implemente uma solução em Java utilizando o padrão de projetos Command para representar um Interruptor. Este interruptor deve ser capaz de funcionar para qualquer tipo de circuito, motor que for implementado através de uma interface genérica que represente este interruptor.
- Implemente uma solução em Java utilizando o padrão de projetos Interpreter para representar um Interpretador de formas. Este interpretador deverá interpretar qual a forma (Quadrado, Retângulo ou Círculo), de acordo com os parâmetros que o usuário fornecer.
- Crie uma adaptação ao exemplo Aula Prática - 16 Padrões de Comportamento - Iterator para suportar novos Iterators de Idade e Cpf para os nomes relacionados no exemplo.