

PROVA TECNICAS DE PROGRAMACAO

QUESTOES

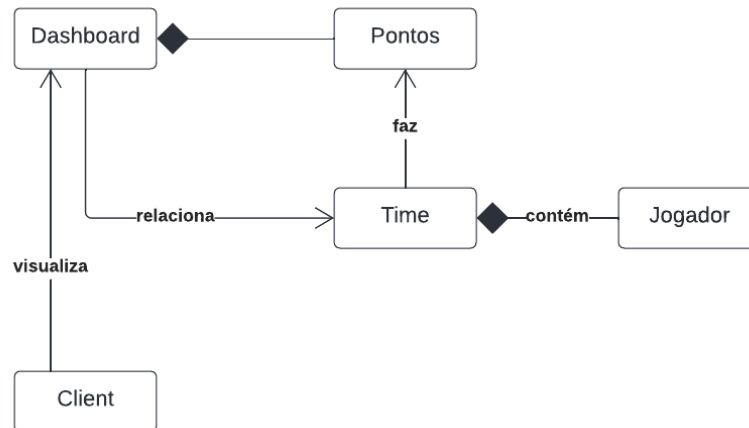
- 1) Considere os seguintes Designs Patterns e Princípios de Engenharia de Software
- Design Patterns GoF
 - Design Patterns Táticos e Estratégicos - DDD
 - Princípios SOLID

Explique cada um dos Designs Patterns e Princípios acima (3,0 pontos)

- 2) Indique e relacione cada um dos 22 Design Patterns em suas categorias. Use a Tabela abaixo para complementar e explicar cada um deles (3,0 pontos)

Design Pattern	Categoria	Intenção	Problema	Solução
Factory Method	Criacional	Fornece uma interface para criar objetos em uma superclasse, mas permite que as subclasses alterem o tipo de objetos que serão criados.	Uma aplicação pode evoluir para uma estrutura desorganizada para a criação de objetos diferentes	Você substitui as chamadas diretas de construção de objeto (usando o operador new) por chamadas a um método fábrica especial.
... ..				
... ..				

3) Considere o seguinte Diagrama UML:



- Crie um código em Python para representar esse Caso de Uso e aplique os Design Patterns aprendidos durante o curso - com destaque para os seguintes Design Patterns Singleton, Factory, Adapter e os princípios SOLID (3,0 pontos)
- Faça um Diagrama UML da sua solução incluindo os Design Patterns aplicados nesse Caso de Uso (1,0 pontos)

ATENÇÃO

- A PROVA DEVE SER ENTREGUE ATÉ DOMINGO 27/11 ÀS 23:59
- A SOLUÇÃO FINAL COM AS RESPOSTAS DAS QUESTÕES E DO CÓDIGO FONTE DEVEM SER ENVIADAS NO TEAMS EM PDF INDICANDO
 - NOME DO ALUNO
 - RESPOSTAS
 - LINK PARA O REPOSITÓRIO PESSOAL DO GIT