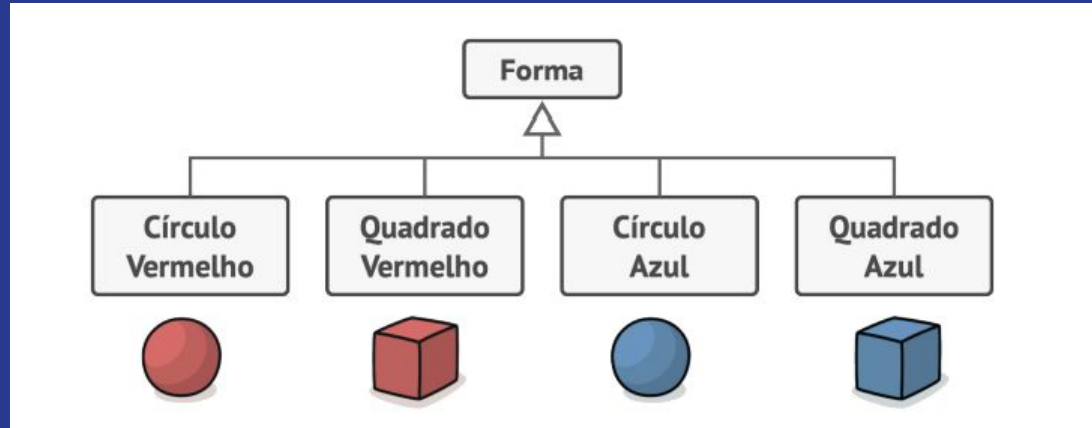


Design Patterns

Design de Estruturação - Bridge

Problema

Conforme as hierarquias vão crescendo com o uso de heranças, pode ser causado um aumento exponencial na criação de novas subclasses.



Mergulhe nos padrões de projeto, p 178 - SHVETS, Alexander

Propósito

Permitir que se divida uma classe grande em duas partes, abstração e implementação. Essas partes serão desenvolvidas separadamente uma da outra.

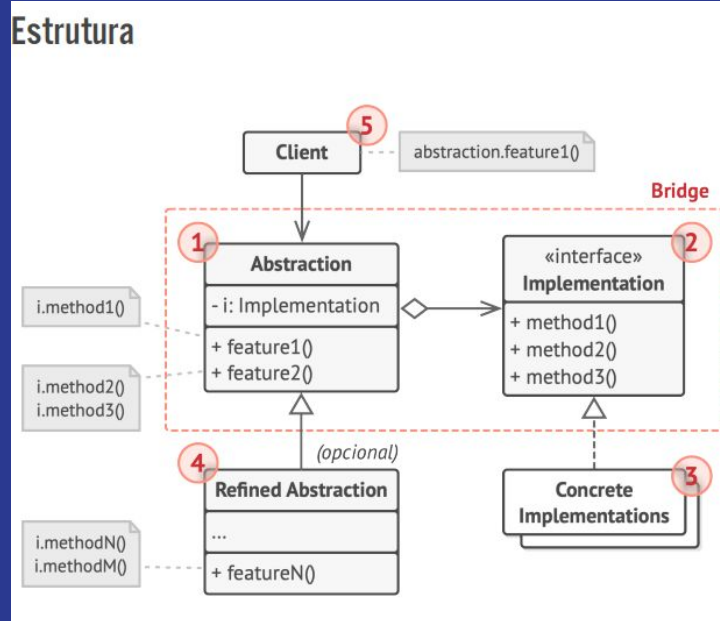
Abstração

Para a programação orientada a objetos (POO), a abstração refere-se ao ato de identificar as propriedades ou funções mínimas necessárias para a criação de todo um modelo do mundo real. No caso do design pattern Bridge, a abstração seria “o que” da parte total

Implementação

Esse aqui dispensa comentários né? Mas, por definição da palavra, segundo o dicionário, implementar é: pôr em execução, pôr em prática (plano, programa ou projeto); realizar.

UML - Diagrama de Classe



Mergulhe nos padrões de projeto, p 184 - SHVETS, Alexander

Vamos aos exemplos no código

1. Código de um problema;
2. Código da solução com Bridge;
3. Usabilidade no mundo real.



Prós:

Princípio de responsabilidade única;
Alto nível de encapsulamento;

Contra:

O código pode ficar mais complicado se aplicar esse padrão em uma classe com responsabilidade única bem definida