



Universidade de Itaúna - Ciência da Computação
Tópicos II
Professor: Thiago Silva Vilela
Exercício Complementar

Este trabalho visa estudar e rever alguns dos principais padrões de projeto de software. Em um dos livros mais reconhecidos sobre esse tema, Padrões de Projeto - Soluções Reutilizáveis de Software Orientado a Objetos, os autores descrevem 23 padrões de projeto. São eles:

Padrões de criação:

- Abstract Factory
- Builder
- Factory Method
- Prototype
- Singleton

Padrões estruturais

- Adapter
- Bridge
- Composite
- Decorator
- Façade (ou Facade)
- Flyweight
- Proxy

Padrões comportamentais

- Chain of Responsibility
- Command
- Interpreter
- Iterator
- Mediator
- Memento
- Observer
- State
- Strategy
- Template Method
- Visitor

Escolha 10 desses padrões de projeto e escreva um resumo sobre eles. Para cada padrão escolhido você deve citar o objetivo desse padrão (para que é utilizado) e dar pelo menos um exemplo de aplicação dele (quando utilizá-lo).