

Um problema encontrado na nossa implementação foi a necessidade do desenvolvedor ter que acessar vários objetos, resolvemos esse problema com o uso de controllers, que também ajudam a gerenciar os eventos do sistema.

O padrão **Controller** atribui a responsabilidade de manipular eventos do sistema para uma classe que não seja de interface do usuário (UI) que representa o cenário global ou cenário de caso de uso.

Atribuições da Controller

1. Determina quais objetos são responsáveis por tratar eventos gerados na camada de interface com o usuário.
2. Delega responsabilidades a outras classes e coordena a interação dos principais objetos.
3. Funciona como uma fachada para interação com o sistema
4. Determina quais operações o sistema é capaz de realizar.
5. Determinar quais mensagens são enviadas ao usuário.

Utilizamos o controller pois esse padrão oferece uma interface mais simples para um sistema. O objetivo é evitar que os usuários (desenvolvedores) tenham que conhecer classes internas desse sistema; em vez disso, eles precisam interagir apenas com a classe de Controller. As classes internas ficam encapsuladas por trás desse Controller.

Exemplo de como utilizamos o controller:

