

IME *Design Fest*

Relatório

Integrantes

Luiz Felipe Moumdjian Girotto, NUSP: 8941189

Vitor Kei Taira Tamada, NUSP: 8516250

Fábio Henrique Tanaka, NUSP: 9297982

Lucas Stefan, NUSP: 8531612

João Daniel, NUSP: 7578279

Introdução

O tema escolhido pelo grupo foi o “Alistair Cockburn’s Vending Machine”.

Lucas Stefan foi o moderador escolhido, e Luiz Felipe Moumdjian Girotto foi o documentalista.

Observações Gerais

O grupo iniciou a discussão recordando-se brevemente dos *design patterns* que foram vistos em aula, considerando quais seriam úteis tendo em vista o problema escolhido.

Na fase de planejamento da discussão, o grupo apenas decidiu seguir o formato de “partes” presente na descrição do problema e seguiu rapidamente para o desenvolvimento inicial, dado que o tempo para realizar a tarefa era limitado.

O desenvolvimento do projeto foi iniciado com uma velocidade reduzida, mas, passada as fases iniciais do processo, a velocidade de desenvolvimento aumentou de acordo.

Relatos do Desenvolvimento

O desenvolvimento foi guiado pela estrutura de partes do problema.

Na primeira parte, o grupo começou identificando possíveis atributos e classes a serem criados durante a leitura do texto. Em seguida, foi identificada a possibilidade de utilizar o *Template Pattern* para os diferentes tipos de pó para cada bebida, e foram criadas as classes para estes, além da classe *RecipeTemplate*. Além disso, foi decidida

a utilização do *Decorator Pattern* no controller (*CashManager*).

Na segunda parte, as alterações requeridas foram facilmente realizadas, graças à modelagem feita na primeira parte. Apenas uma mudança de nomenclatura foi necessária para adicionar o sopa (o método *coffee_Powder()* foi transformado em *dispense_Powder()*).

Para a terceira parte, foram apenas implementadas as subclasses *Coin* e *Badge* para o *CashManager*.

Finalmente, na última parte, foi decidido que *RecipeTemplate* seria a superclasse de todos os diferentes tipos de *drinks*. Foi decidido adicionar um atributo “*available*”, para gerenciar a disponibilidade dos *drinks*, e implementar o sistema de *drink of the week*.