

Facade

Classificação dos 23 padrões segundo GoF*

		Propósito		
		1. Criação	2. Estrutura	3. Comportamento
Escopo	Classe	Factory Method	Class Adapter	Interpreter Template Method
	Objeto	Abstract Factory Builder Prototype Singleton	Object Adapter Bridge Composite Decorator Facade Flyweight Proxy	Chain of Responsibility Command Iterator Mediator Memento Observer State Strategy Visitor

* Gamma et al. "Design Patterns" [1]

Facade

- ❑ Altera a interface para simplificá-la
- ❑ Oculta toda a complexidade de uma ou mais classes atrás de uma fachada.

Facade x Adapter

- ❑ Adapter = Não muda a interface, só acrescenta responsabilidades
- ❑ Facade = Simplifica a interface

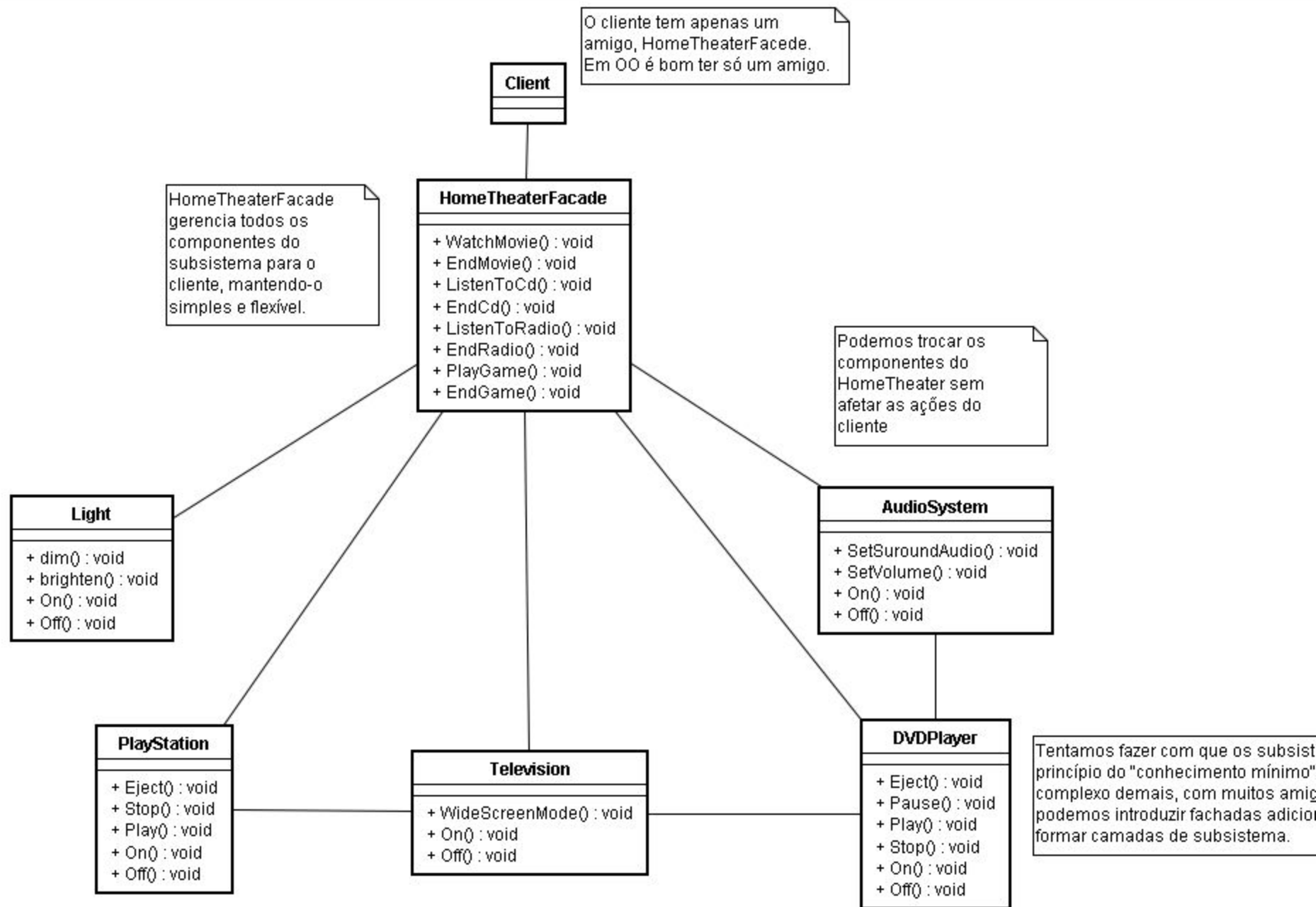


Diagrama de classe de uma sessão de filmes em BluRay usando Home Theater
Usaremos um projetor e uma tela para projeção.

Passo a passo para ver o filme

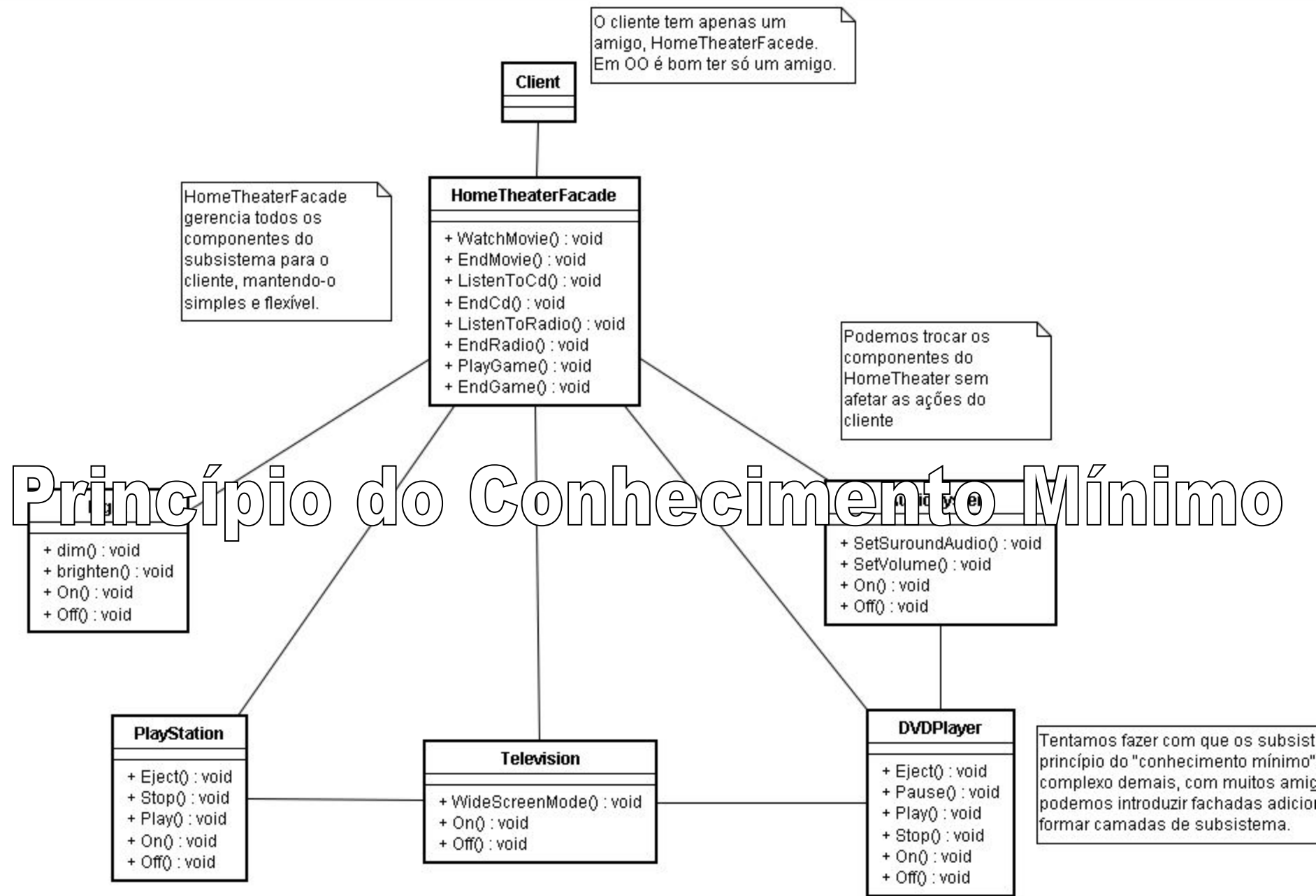
- 1 – Baixar a tela de projeção
 - 2 – Ligar o projetor
 - 3 – Reduzir a luz.
 - 4 – Configurar a entrada do projetor para DVD
 - 5 – Ligar amplificador de Audio
 - 6 – Mudar para som surround
 - 7 – ajustar som
 - 8 – acionar o play no DVD
- E quando acabar o filme?

CODIFICAR



- ❑ Simplifica e unifica um conjunto de classes complexas
- ❑ Preserva o acesso direto ao subsistema
- ❑ Pode implementar/ter sua própria inteligência

- ❑ O padrão facade fornece uma **interface** **unificada** para um conjunto de interfaces em um subsistema
- ❑ Define uma interface de nível mais alto que facilita a utilização do subsistema.



Desafio

- ❑ Ligar um carro:
- ❑ Classes: radiador, motor, luzes, radio