

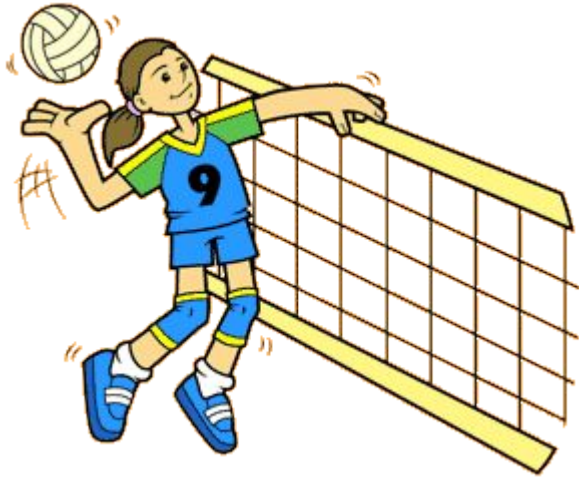
Strategy

wagnerfusca@gmail.com

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]

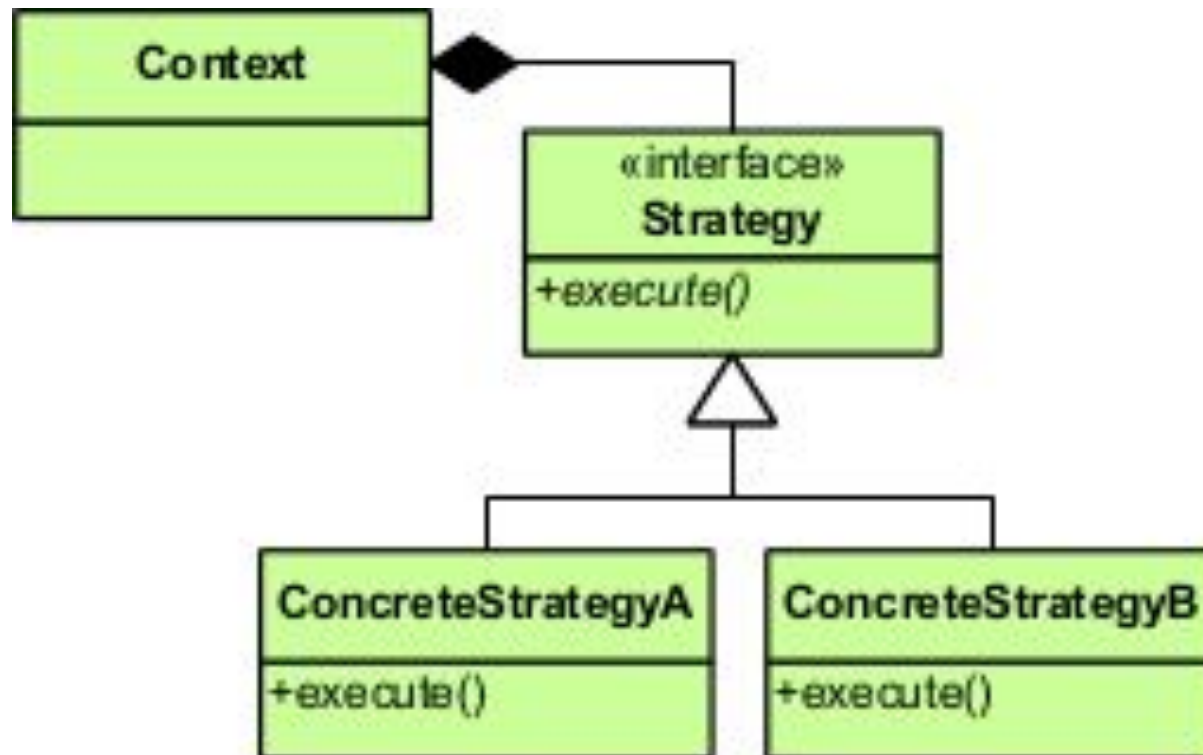


Princípios de projeto OO

- Encapsule o que varia
- Programe para interface, para implementação (flexibilidade)
- Dê prioridade à composição em relação à herança

Strategy

- Define uma família de algoritmos, encapsula cada um deles e os torna intercambiáveis
- Deixa o algoritmo variar independentemente dos clientes que o utilizam.
- TEM-UM pode ser melhor que É-UM (***Dê prioridade à composição em relação à herança***)



http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/39/Strategy_Pattern_in_UML.png

O poder de um vocabulário compartilhado

- Vocabulários de padrão compartilhado são eficazes
- Os padrões permitem dizer mais com menos
- Falar com padrões permite que você permaneça “no projeto” por mais tempo
- Vocabulários compartilhados podem turbinar sua equipe de desenvolvimento
- Vocabulários compartilhados estimulam mais desenvolvedores juniores a acordar para a velocidade