

DIGITAL BUSINESS ENABLEMENT

**#03**

**DESIGN PATTERNS 03**

Felipe Cabrini

# PROXY

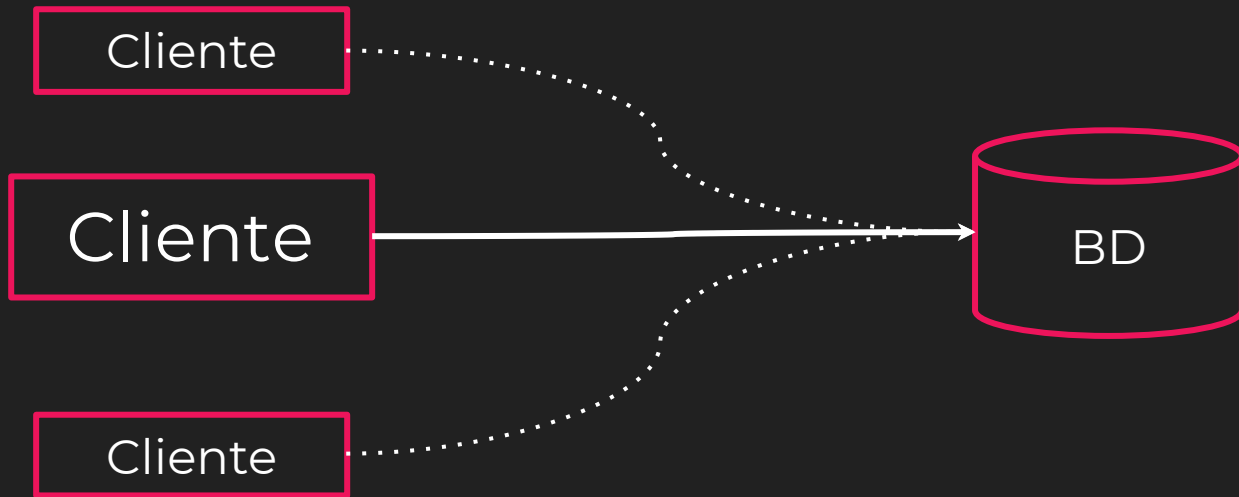


" Padrão de projeto estrutural que permite que você forneça um substituto ou um espaço reservado para outro objeto. Um proxy controla o acesso ao objeto original, permitindo que você faça algo ou antes ou depois do pedido chegar ao objeto original.





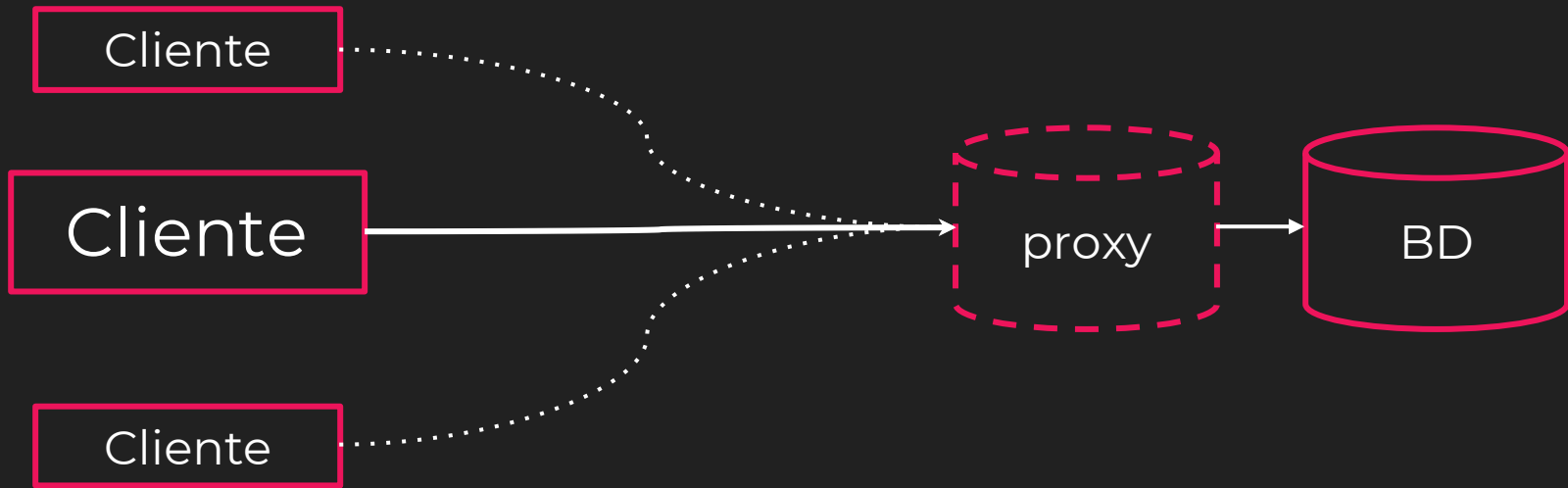
O Problema



# PROXY



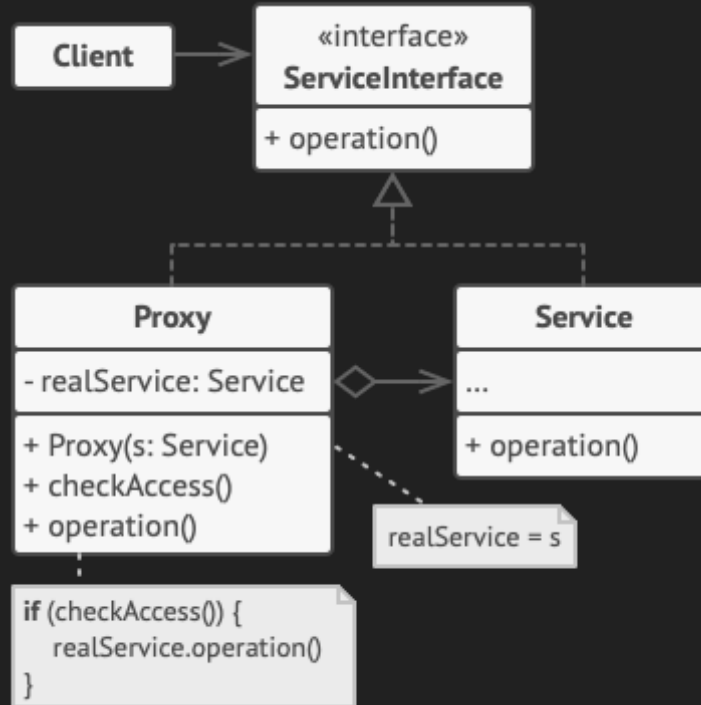
## A Solução



# PROXY



## A Solução



# PROXY



## Vamos ao código

**Problema:** Em um sistema de arquivos, queremos controlar o acesso a determinados arquivos. Alguns arquivos devem ser apenas para leitura, enquanto outros podem ser editados.

# PROXY



## Vamos ao código

**Solução:** Usar o padrão Proxy para criar um intermediário que controla o acesso ao arquivo real.

# FACADE



'' Padrão de projeto estrutural que fornece uma interface simplificada para uma biblioteca, um framework, ou qualquer conjunto complexo de classes.

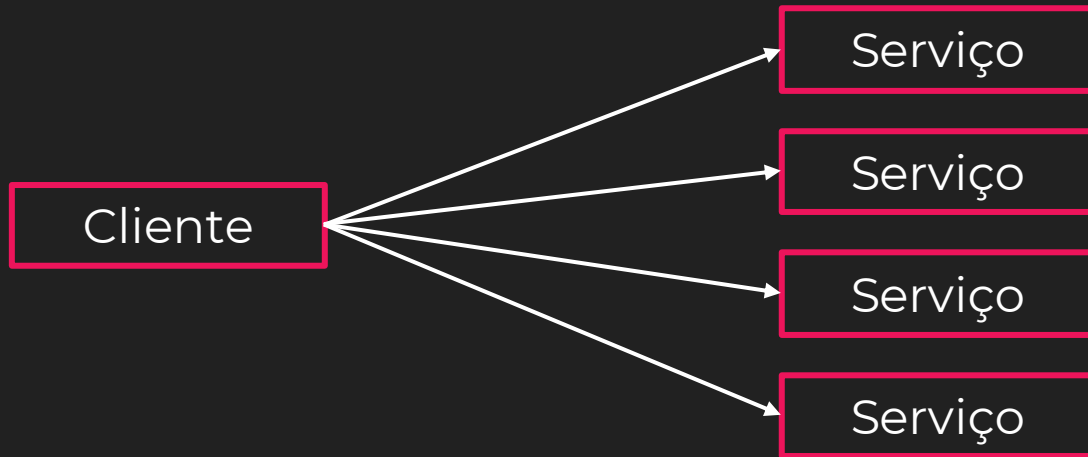




# FACADE



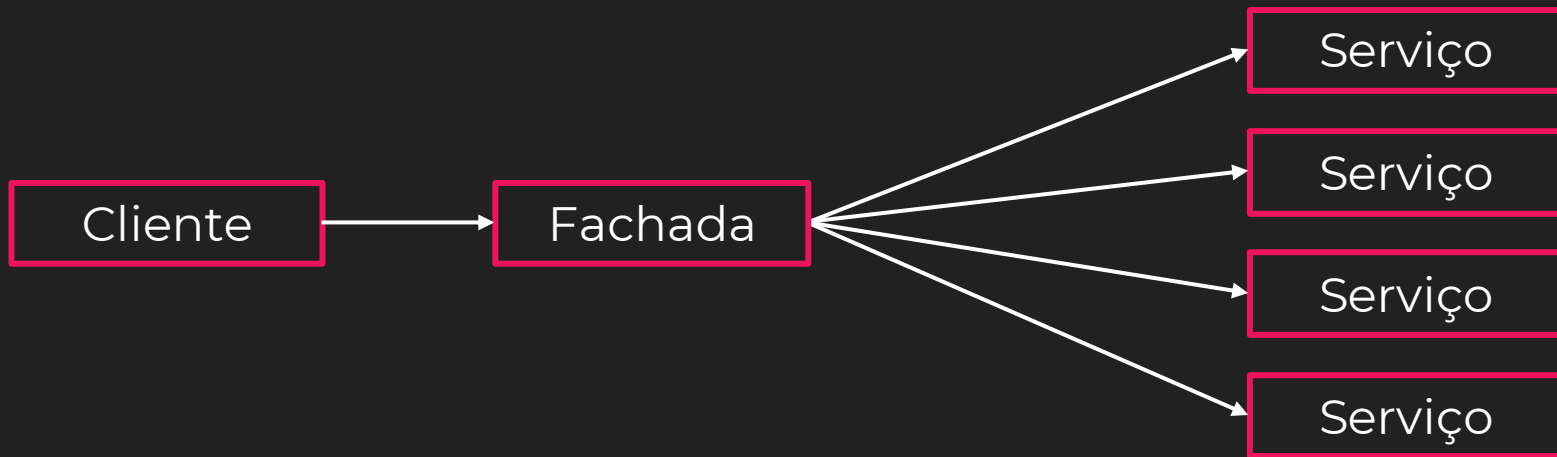
O Problema



# FACADE



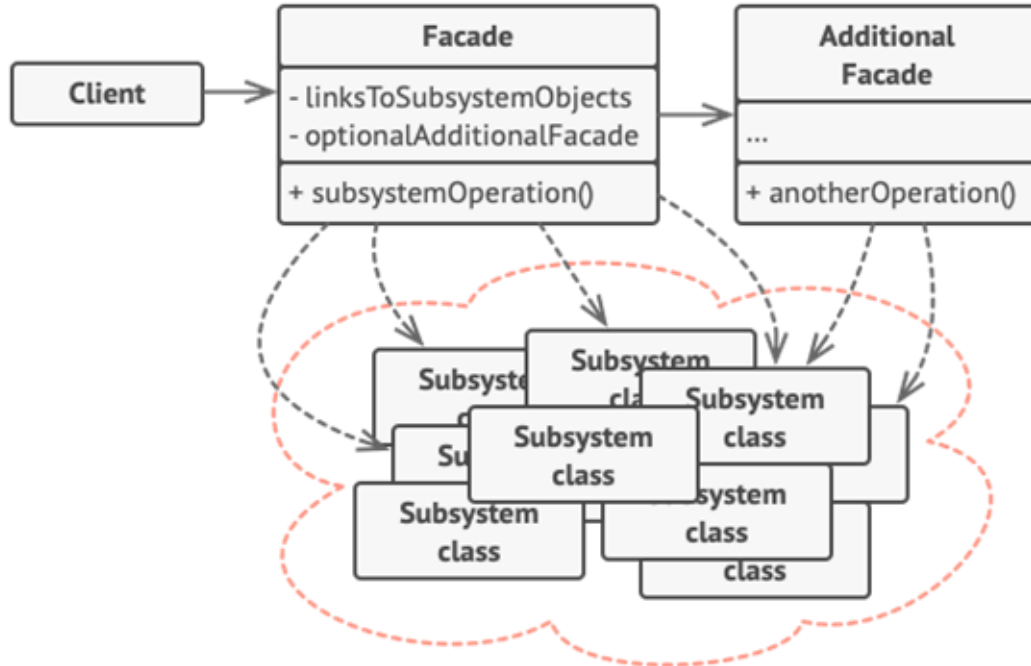
## A Solução



# FACADE



## A Solução





# Vamos ao código

**Problema:** Em um sistema de automação residencial, há diversos sistemas separados: iluminação, climatização e sistema de som. O usuário quer uma maneira fácil de inicializar todos esses sistemas ao chegar em casa.

# IFACADE



## Vamos ao código

**Solução:** Usar o padrão Facade para fornecer uma interface unificada para estes sistemas.

# DECORATOR

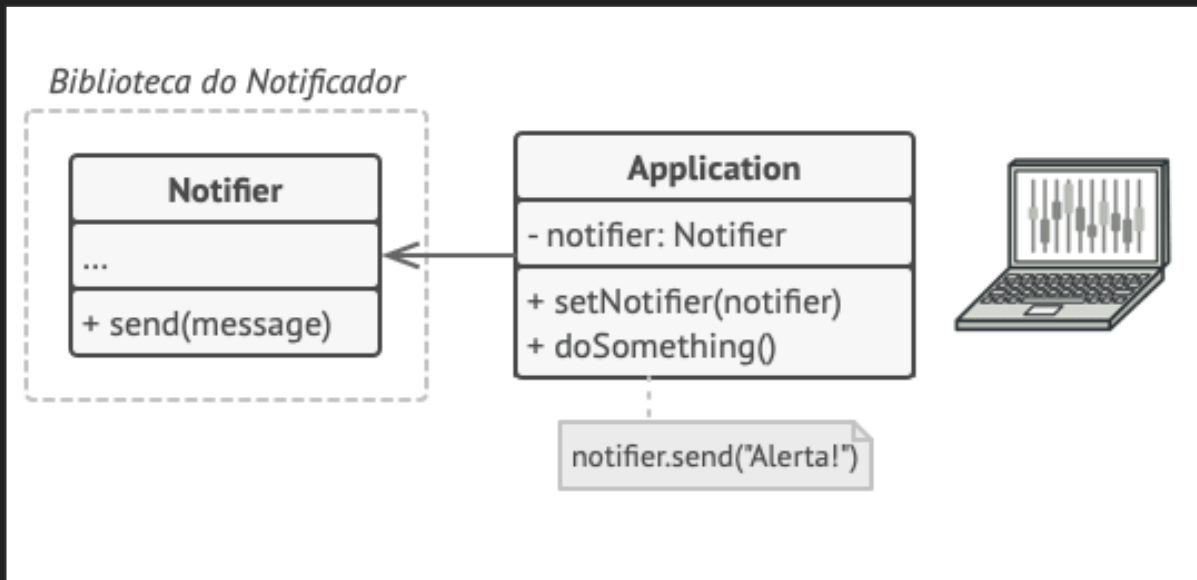
" Padrão de projeto estrutural que permite que você acople novos comportamentos para objetos ao colocá-los dentro de invólucros de objetos que contém os comportamentos.



# DECORATOR



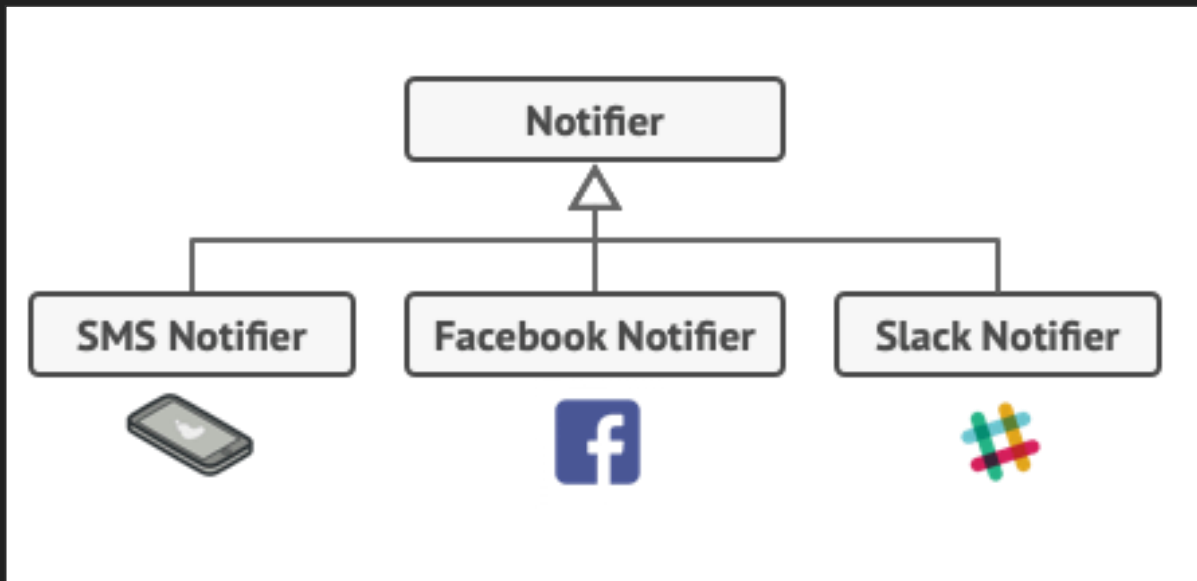
O Problema



# DECORATOR



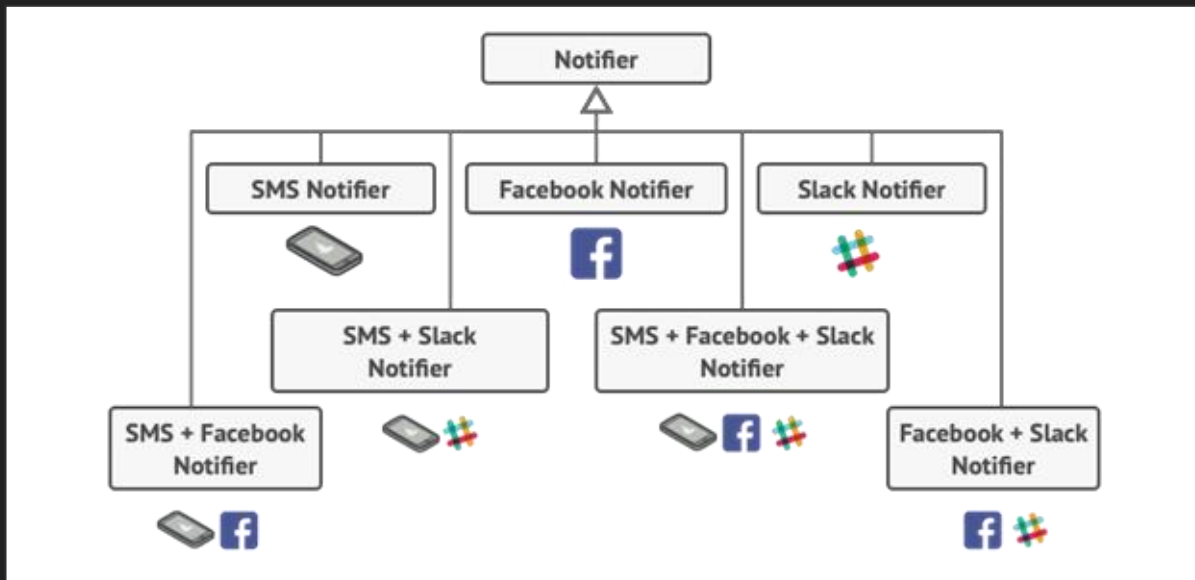
○ Problema





# DECORATOR

○ Problema



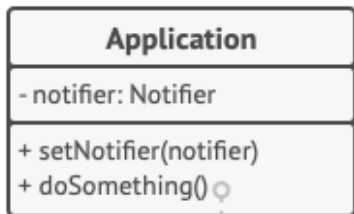
# DECORATOR



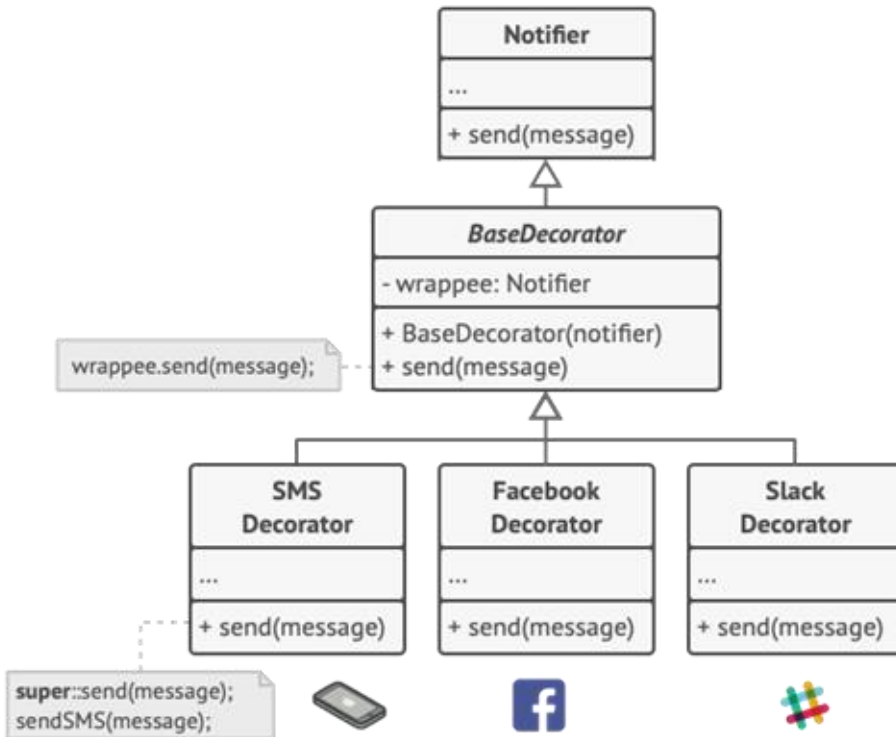
## A Solução

```
stack = new Notifier()
if (facebookEnabled)
  stack = new FacebookDecorator(stack)
if (slackEnabled)
  stack = new SlackDecorator(stack)

app.setNotifier(stack)
```



```
notifier.send("Alerta!")
// Email → Facebook → Slack
```



# DECORATOR



Vamos ao código

**Problema** Em um sistema de café, os clientes podem escolher diversos adicionais (como leite, chocolate, caramelo). Precisamos calcular o preço com base nos adicionais selecionados.

# DECORATOR



Vamos ao código

**Solução:** Usar o padrão Decorator para adicionar comportamentos em tempo de execução.

# VAMOS REFLETIR



**Decorator**



**Facade**



**Proxy**



**Chain of Responsibility**



**Observer**



**State**



**Template Method**



**Strategy**

# VAMOS REFLETIR



**Decorator**



**Facade**



**Proxy**



**Chain of Responsibility**



**Observer**



**State**



**Template Method**



**Strategy**

# VAMOS REFLETIR



**Decorator**



**Facade**



**Proxy**



**Chain of Responsibility**



**Observer**



**State**



**Template Method**



**Strategy**

# VAMOS REFLETIR



**Decorator**



**Facade**



**Proxy**



**Chain of Responsibility**



**Observer**



**State**



**Template Method**



**Strategy**



# VAMOS REFLETIR



**Decorator**



**Facade**



**Proxy**



**Chain of Responsibility**



**Observer**



**State**



**Template Method**



**Strategy**