

Técnicas de Programação Avançada

TCC-00.174

Prof.: Anselmo Montenegro

www.ic.uff.br/~anselmo

anselmo@ic.uff.br

Conteúdo: Revisão e classificação dos
padrões



Documento baseado no material preparado pelo
Prof. Luiz André (<http://www.ic.uff.br/~lapaesleme/>)
e no material da Prof. Viviane Torres
(<http://www.ic.uff.br/~viviane.silva>)

Os padrões podem ser classificados em três grandes grupos:

Padrões de Criação

Padrões Estruturais

Padrões Comportamentais

Padrões de Criação

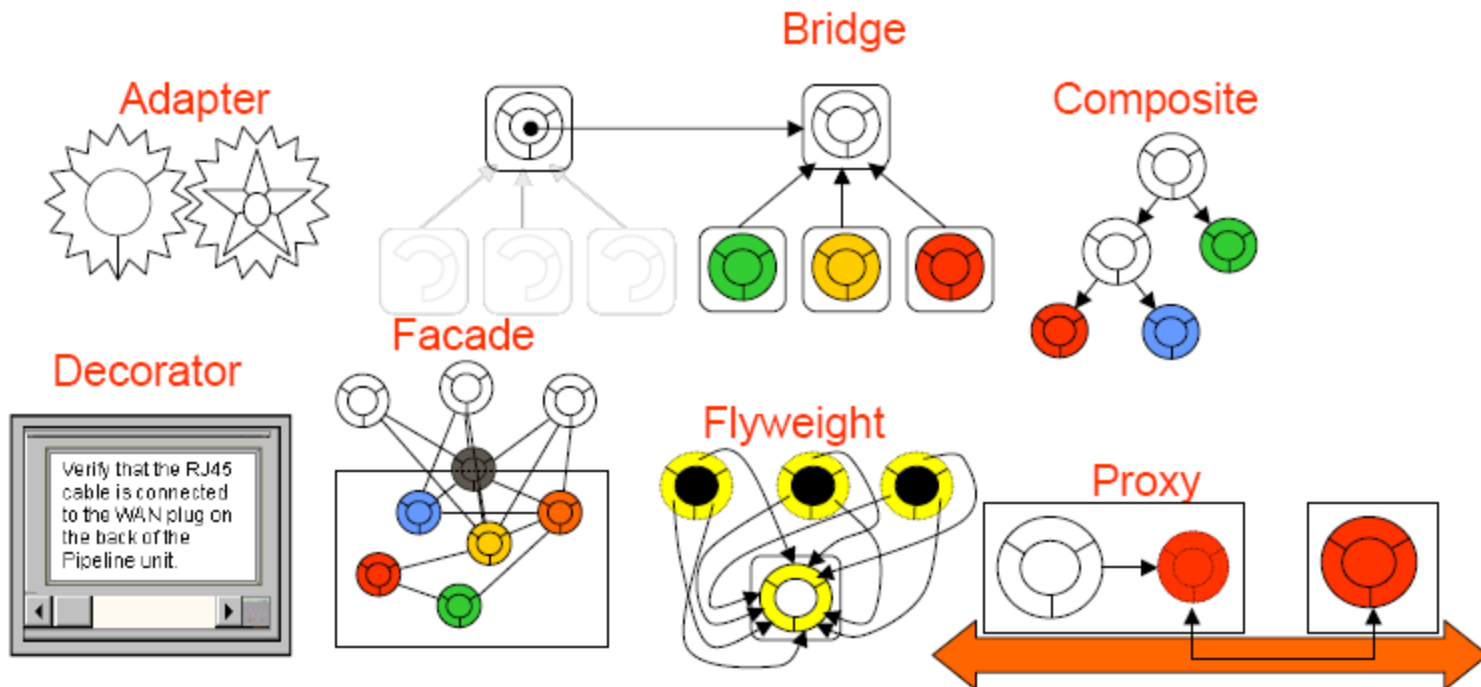
Abstraem o processo de instanciação

Tornam um sistema independente da forma como os objetos são criados, compostos e representados



Padrões Estruturais

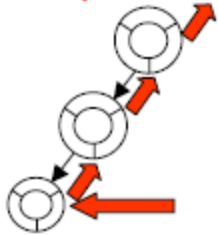
Lidam com a composição de classes (ou objetos) para formar grandes estruturas no sistema



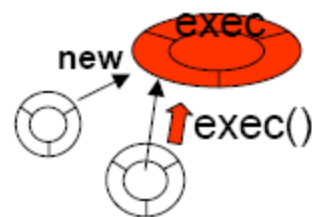
Padrões Comportamentais

Caracterizam a forma como classes (ou objetos) interagem
Distribuem responsabilidade

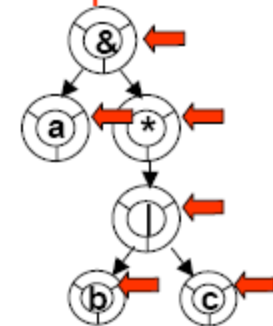
ChainOf
Responsibility



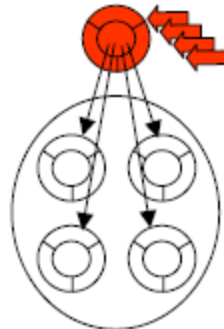
Command



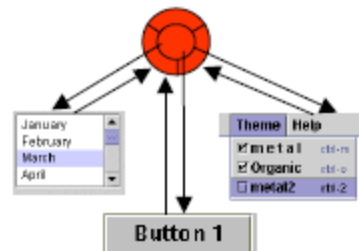
Interpreter



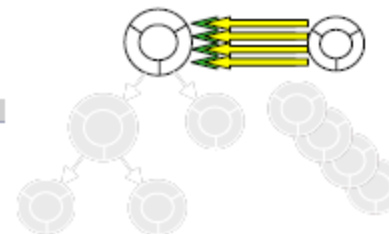
Iterator



Mediator

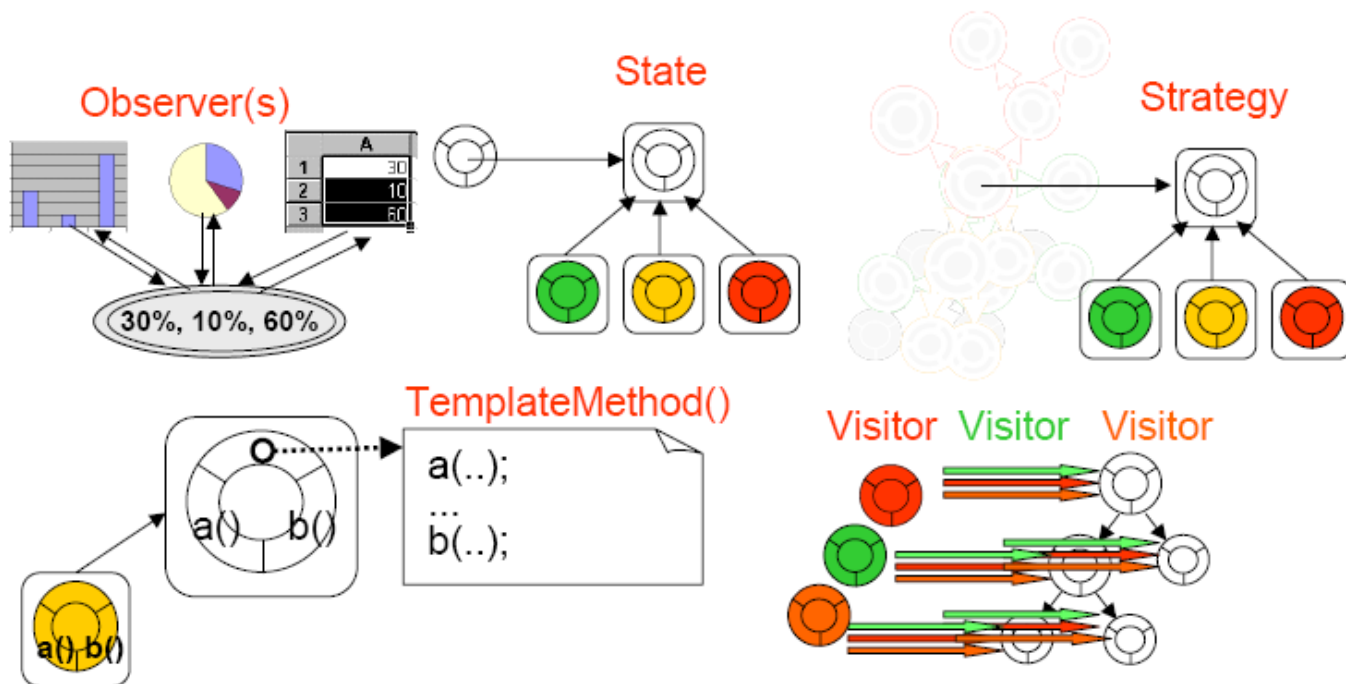


Memento



Padrões Comportamentais

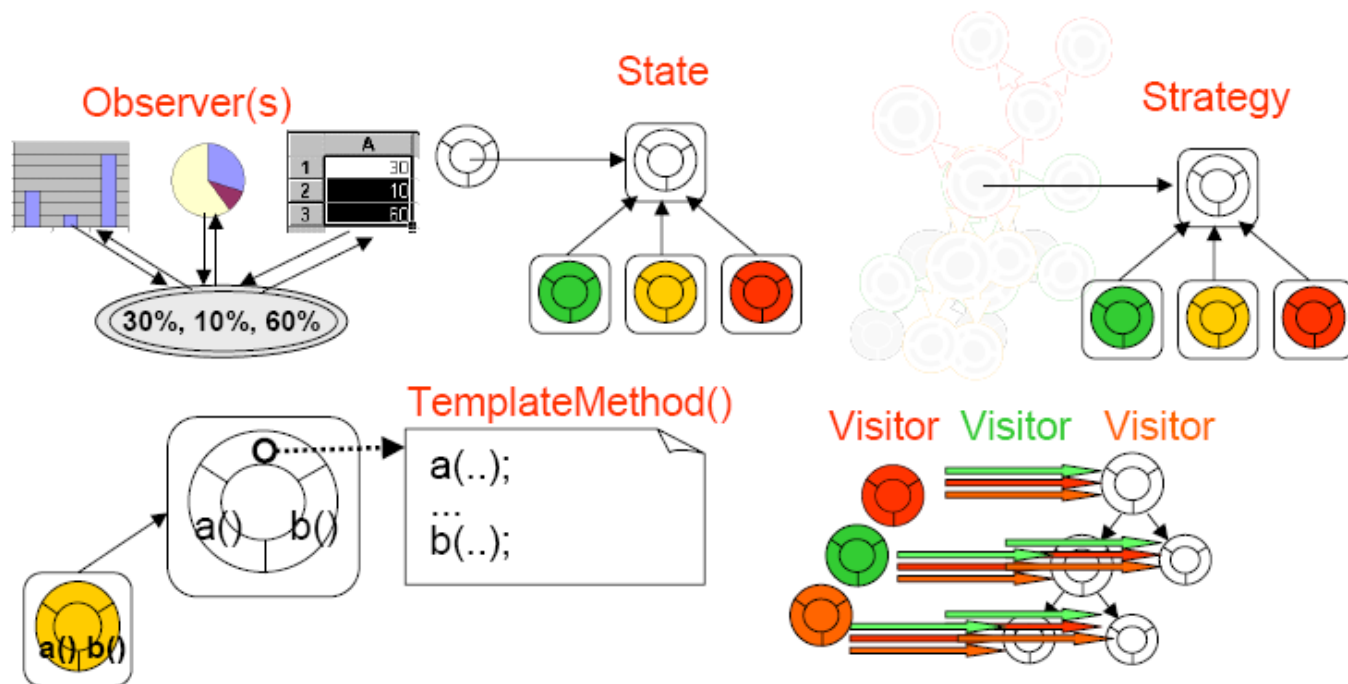
Caracterizam a forma como classes (ou objetos) interagem
Distribuem responsabilidade



- **Classificação**

- **Padrões Comportamentais**




- Caracterizam a forma como classes (ou objetos) interagem
 - Distribuem responsabilidade





1. Abstract Factory
2. Builder
3. Factory Method
4. Prototype
5. Singleton
6. Adapter
7. Bridge
8. Composite
9. Decorator
10. Facade
11. Flyweight
12. Proxy

13. Chain of Responsibility
14. Command
15. Interpreter
16. Iterator
17. Mediator
18. Memento
19. Observer
20. State
21. Strategy
22. Template Method
23. Visitor

- | | |
|---|--------------------------|
|  | Padrões de Criação |
|  | Padrões Estruturais |
|  | Padrões de Comportamento |



1. **Abstract Factory**
2. Builder
3. **Factory Method**
4. Prototype
5. Singleton
6. **Adapter**
7. Bridge
8. **Composite**
9. **Decorator**
10. **Facade**
11. Flyweight
12. Proxy

13. Chain of Responsibility
14. **Command**
15. Interpreter
16. **Iterator**
17. Mediator
18. Memento
19. **Observer**
20. State
21. **Strategy**
22. Template Method
23. Visitor

- | | |
|---|--------------------------|
| ■ | Padrões de Criação |
| ■ | Padrões Estruturais |
| ■ | Padrões de Comportamento |
| ■ | Não vistos no curso |



- ## Template

1. Pattern Name and Classification
2. Intent
3. Also Known as
4. Motivation
5. Applicability
6. Structure
7. Participants
8. Collaborations
9. Consequences
10. Implementation
11. Sample Code
12. Known Uses
13. Related Patterns



- Use a Cabeça ! Padrões de Projetos (design Patterns) - 2ª Ed. Elisabeth Freeman e Eric Freeman. Editora: Alta Books
- Padroes de Projeto – Soluções reutilizáveis de software orientado a objetos. Erich Gamma, Richard Helm, Ralph Johnson. Editora Bookman