

Padrões de Projeto GoF

CGU (ESAF 2008)

29- Ao longo das últimas décadas, a engenharia de software fez progressos significativos no campo de padrões de projeto – arquiteturas comprovadas para construir software orientado a objetos flexível e fácil de manter. Com relação ao padrão Facade, é correto afirmar que

- a) fornece um objeto representante ou um marcador de outro objeto para controlar o acesso ao mesmo.
- b) define o esqueleto de um algoritmo em uma operação, postergando a definição de alguns passos para subclasses.
- c) define uma interface para criar um objeto, mas deixa as subclasses decidirem qual classe a ser instanciada.
- d) fornece uma interface unificada para um conjunto de interfaces em um subsistema.
- e) define uma dependência “um para muitos” entre objetos, de modo que, quando um objeto muda de estado, todos os seus dependentes são automaticamente notificados e atualizados.

30- Quanto à finalidade, os padrões de projeto podem ser classificados em padrões de criação, padrões de estrutura ou padrões comportamentais. Correspondem à categoria de padrões estruturais:

- a) Facade, Prototype e Proxy.
- b) Adapter, Composite e Proxy.
- c) Adapter, Factory Method e Template Method.
- d) Builder, Template Method e Strategy.
- e) Adapter, Bridge e Singleton.

IRB (ESAF 2006)

58- Analise as seguintes afirmações relacionadas a Projetos, Programação Orientada a Objetos e Engenharia de Software.

- I. A intenção do Padrão de Projeto Builder, também conhecido como Command, é adaptar a interface de uma ou mais classes para permitir que classes com interfaces incompatíveis possam interagir.
- II. A intenção do Padrão de Projeto Singleton é garantir que exista apenas uma instância de sua classe.
- III. A intenção do Padrão de Projeto Prototype é permitir a criação de famílias de objetos relacionados ou dependentes através de uma única interface e sem que a classe concreta seja especificada. Por exemplo, cria-se uma classe abstrata que declara uma interface genérica para criação dos controles visuais e uma classe abstrata para criação de cada tipo de controle. Em cada um dos padrões tecnológicos contemplados existirá uma classe concreta que deverá conter a implementação relativa a cada controle.
- IV. A intenção do Padrão de Projeto Bridge é garantir, quando desejável, que uma interface possa variar independentemente das suas implementações, como por exemplo, na implementação de um sistema gráfico de janelas.

Indique a opção que contenha todas as afirmações verdadeiras.

- a) I e II
- b) II e III
- c) III e IV
- d) I e III
- e) II e IV

Gabaritos:

CGU (ESAF 2008)
29 D, 30 B

IRB (ESAF 2006)
58 E