



Universidade Federal de Pernambuco  
Centro de Informática  
Graduação em Ciência da Computação

Proposta de Trabalho de Graduação

**Repositório de Design Patterns para Desenvolvedores**

<b>Aluno:</b>	Andrey Pires Batista	(apb@cin.ufpe.br)
<b>Orientador:</b>	Alexandre Cabral Mota	(acm@cin.ufpe.br)

Recife, 10 de Outubro de 2005

## Contexto

---

Padrões de projeto capturam soluções que foram desenvolvidas e aperfeiçoadas ao longo do tempo. Eles refletem modelagens e recodificações, resultado dos esforços dos desenvolvedores por maior reutilização e flexibilidade em seus sistemas de software. [4]

Um padrão é documentado quando a solução que ele oferece pode ser usada várias vezes para solucionar problemas similares em diferentes momentos e em diferentes projetos. Os padrões proporcionam aos designers de software um vocabulário comum. Os designers usam os padrões de projeto não apenas para ajudar a alavancar ou duplicar designs bem-sucedidos, mas também para ajudar na comunicação com um vocabulário e formato comuns para desenvolvedores. [1]

Devido à grande quantidade de padrões de projeto disponíveis, foram criados catálogos que categorizam os padrões a fim de agrupá-los em categorias. Estes catálogos são disponibilizados em websites e na literatura. A catalogação e categorização dos padrões resolveram a questão da organização dos padrões, mas não resolveram a questão do acesso aos padrões completamente.

A disposição dos padrões geralmente é feita de maneira linear, onde são listadas as categorias e os padrões que cada uma possui. Isto dificulta o acesso direto do desenvolvedor às possíveis soluções de seus problemas. Deste modo, fica a critério do desenvolvedor fazer uma busca exaustiva pelas categorias e seus padrões para decidir o padrão correto que resolverá determinado problema. Além do que, geralmente, os catálogos são direcionados apenas a um grupo de padrões. Poucas referências descrevem um conjunto “completo” de padrões de projeto, não tendo assim, uma referência única para a busca de soluções para problemas de design.

## Objetivo

---

Tendo em vista o contexto apresentado, o presente trabalho de graduação tem como objetivo principal o desenvolvimento de um repositório de padrões de projeto que venha suprir algumas das deficiências dos catálogos existentes, agrupando num mesmo local, diversos padrões de projeto e fornecendo algumas funcionalidades que facilite a utilização deste catálogo.

Para alcançarmos este objetivo é necessário que o repositório possibilite a catalogação incremental dos padrões de projeto e de suas categorias.

O repositório deverá prover, além do cadastro dos dados básicos de cada padrão, a possibilidade de associação de diversos exemplos do uso do padrão. Além disto, é desejável que ele seja estruturado desde a sua concepção inicial a possibilitar o suporte multilíngüe, para que atenda ao maior número de usuários possível.

Para solucionar a dificuldade de acesso direto a padrões que tenham soluções relacionadas a um determinado problema, o repositório deverá contar com mecanismos de busca. Para criá-los, será realizado um estudo visando ao levantamento de características dos padrões que possibilitem a criação dos mecanismos.

Para dar suporte ao uso linear do catálogo e favorecer a visualização de maneira geral de sua estrutura, o repositório contará com um mecanismo de hierarquização dos padrões e de suas categorias. Também será necessária a realização de um estudo para criação deste mecanismo, de forma que possamos relacionar hierarquicamente os padrões de maneira eficiente.



## Referências

---

- [1] ALUR, Deepak; CRUPI, John; MALKS, Dan. **Core J2EE patterns**: as melhores práticas e estratégias de design. Rio de Janeiro: Elsevier, 2004.
  
- [2] FAERMAN, Julio. De volta aos patterns: visitors, façade e mais sobre command. **Java Magazine**. Ed. 28, ano IV, Rio de Janeiro, setembro, 2005.
  
- [3] \_\_\_\_\_. Mais patterns aplicados: comportamento e estruturação de aplicações. **Java Magazine**. Ed. 21, ano III, Rio de Janeiro, fevereiro, 2005.
  
- [4] GAMMA, Erich *et al.* **Padrões de projetos**: soluções reutilizáveis de software orientado a objetos. Porto Alegre: Bookman, 2000.
  
- [5] METSKER, Steven John. **Padrões de projeto em Java**. Porto Alegre: Bookman, 2004.
  
- [6] SHALLOWAY, Alan; TROTT, James R. **Explicando padrões de projeto**: uma nova perspectiva em projeto orientado a objeto. Porto Alegre: Bookman, 2004.

## Datas e Assinaturas

---

10 de Outubro de 2005

---

Alexandre Cabral Mota  
(Orientador)

---

Andrey Pires Batista  
(Proponente)