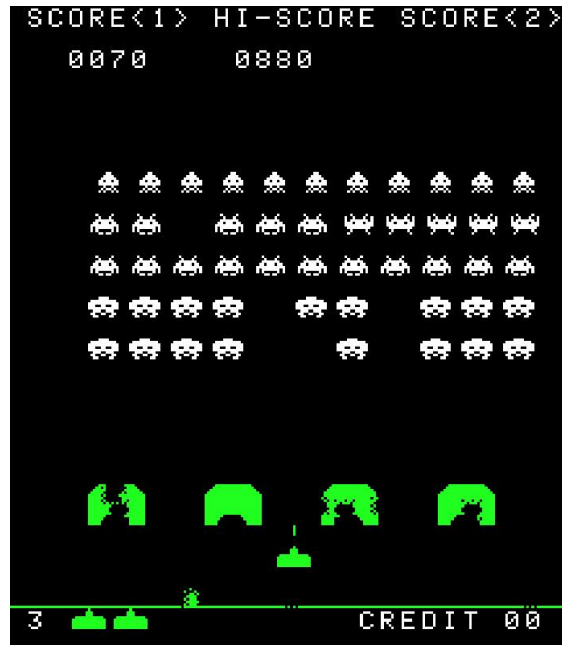


IPRJ – ANÁLISE E PROJETO ORIENTADO POR OBJETOS

LISTA DE EXERCÍCIOS 03

Análise e projete o jogo *Space Invaders* aplicando os padrões GRASP na modelagem do sistema:



1) Elabore um diagrama de classes descrevendo as entidades e as relações entre os objetos que fazem parte do sistema. Para isso:

- As classes devem ser projetadas de acordo com os padrões *Information Expert*, *Creator* e *Controller*;
- O sistema deve respeitar os princípios de *Low Coupling* e *High Coesion*;
- Sempre que necessário utilize os padrões avançados: *Polymorphism*, *Pure Fabrication*, *Indirection* e *Protected Variations*;

Obs: Quanto mais padrões forem aplicados corretamente no projeto, maior será a nota da lista de exercícios.

2) Descreva como todos os padrões GRASP foram aplicados durante a elaboração do projeto do sistema, apontando as classes, métodos, atributos e relações resultantes da aplicação dos padrões GRASP.