

TÓPICO 00: INTRODUÇÃO À DISCIPLINA

Design Patterns - Professor Ramon Venson - SATC 2026.2

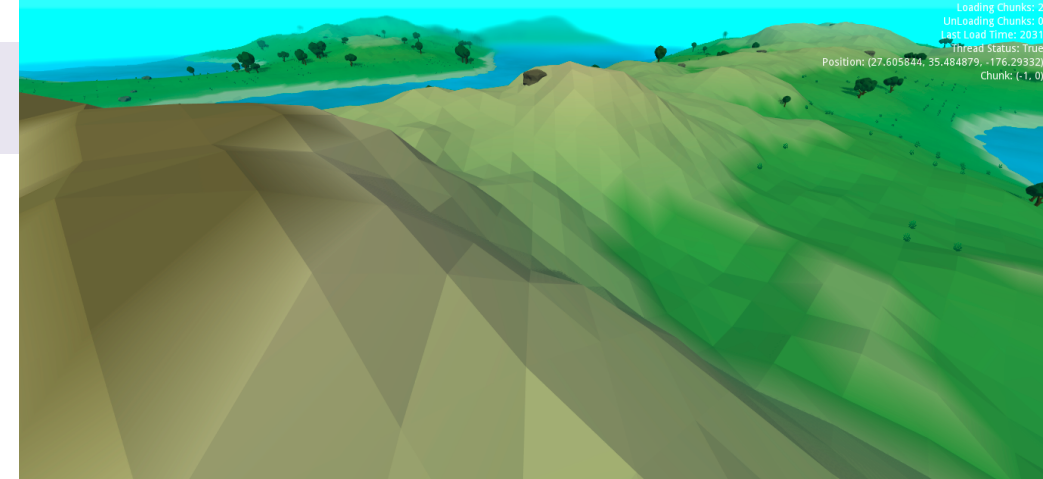
Apresentação do Professor

Ramon Venson

- Bacharel em Ciência da Computação
- Especialização em Tecnologias Web
- Mestrado em Tecnologia da Informação e Comunicação
- Professor e Desenvolvedor

Interesses

- Tecnologias Web
 - Spring, Node.js
 - REST, WebSockets
- Desenvolvimento de Jogos
 - Godot Engine
 - OpenXR
- Self-Hosted Services
- Software Livre



Apresentação da Disciplina

Ementa

Conceitos básicos de Padrões de Projeto. Padrão MVC. Catálogo de Padrões: Padrões de Criação, Padrões Estruturais, Padrões Comportamentais. Reusabilidade de Código. SOLID, GoF, GRASP.

Objetivo da Disciplina

Ao final da disciplina, o estudante será capaz de compreender e aplicar padrões de projeto para resolver problemas recorrentes no desenvolvimento de software, utilizando princípios conhecidos na produção de sistemas mais modulares, reutilizáveis e manuteníveis. Também será capaz de identificar situações em que padrões são apropriados, implementá-los corretamente e avaliar seu impacto na qualidade e evolução do software.

Conteúdo Programático

Primeira Etapa

- Padrões Criacionais
 - Singleton, Factory Method, Abstract Factory, Builder, Prototype...
- Padrões Estruturais
 - Adapter, Bridge, Composite, Decorator, Facade, Flyweight, Proxy...
- **Avaliação Escrita Individual I (N1 - 10,0 pontos)**

Segunda Etapa

- Padrões Comportamentais
 - Chain of Responsibility, Command, Interpreter, Iterator, Observer...
- **Avaliação Escrita Individual II (N2 - 10,0 pontos)**

Terceira Etapa

- Padrões de Projeto:
 - MVC; MVP; MVVM; Arquitetura em Camadas; Arquitetura Hexagonal; Ports and Adapters;
- Padrões de Arquitetura Distribuída:
 - Retry Pattern; Circuit Breaker; Rate Limiting; Throttling; introdução ao Saga Pattern.
- **Projeto Final (N3 - 10,0 pontos)**

Avaliações

- Avaliação Escrita Individual I (N1)
- Avaliação Escrita Individual II (N2)
- Projeto Final em Grupo (N3) (Não recupera na N-1)

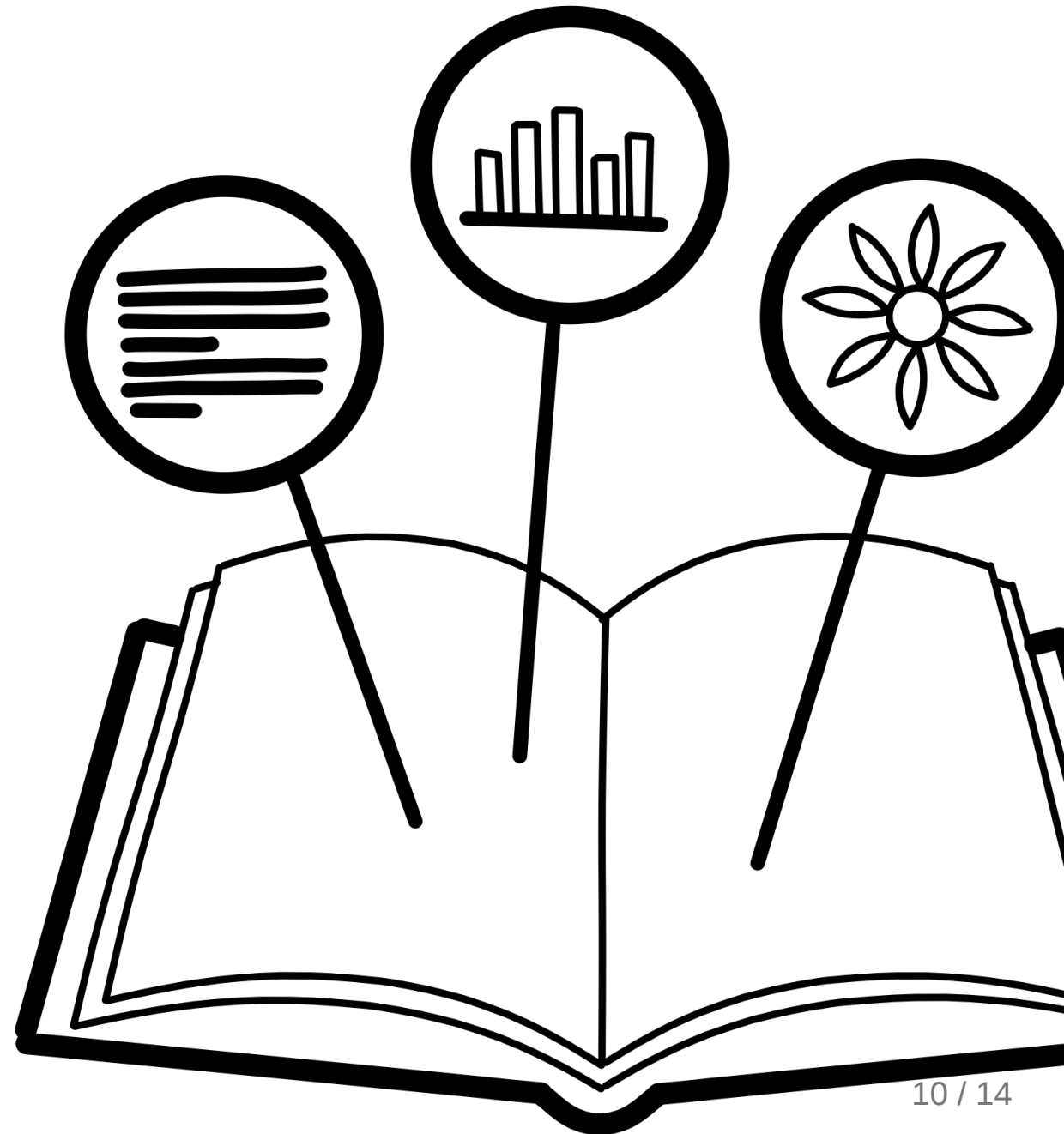
Média Final

$$(N1 + N2 + N3) / 3$$

Avaliação substitutiva ao final do semestre substitui a menor nota

Recursos

- Aulas expositivas;
- Slides e materiais digitais;
- Computadores com acesso à internet
- Documentação técnica;
- Exercícios e exemplos práticos;
- Análise de código open-source;
- Ferramentas de desenvolvimento e depuração;



Repositório Oficial

<https://gitlab.com/professor-rvenson/designpatterns-2026-2>

Todos os materiais de aula, incluindo avaliações, exercícios e exemplos de aula serão disponibilizados neste repositório oficial. O ambiente virtual poderá ser usado como repositório secundário em algumas situações.

Material compilado disponível em:

<https://designpatterns.venson.dev>

HALEY JOEL OSMENT JUDE LAW



UN FILME DE STEVEN SPIELBERG

AI

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

Uso de IAG na Disciplina

⚠ O uso de ferramentas de Inteligência Artificial Generativa (IAG) para a disciplina é considerado **controlado**

🚫 Exceto quando expressamente definido, o uso de IAG para gerar código ou respostas para exercícios e avaliações é **proibido**.

✅ O uso de IAG para fins de estudo, pesquisa e aprendizado é **permitido**, desde que não seja usado para gerar respostas prontas.

Contatos

Todo contato sobre a disciplina deve ser feito exclusivamente via email, para que o professor possa organizar e priorizar as demandas.

- Email: ramon.venson@satc.edu.br





Outras considerações

- No máximo 20 faltas (5 dias);
- Horário de Aula: 18:50h às 22:00h;
- Registrar saídas antecipadas por email;
- Atestado **não abona falta**;
- Entregas fora do prazo serão desconsideradas;
- Não deixar de realizar as atividades;
- Informe o professor prontamente sobre qualquer problema.