Equipo: Cerebros de Po	llo
Cruz González Irvin Javier	
Ugalde Ubaldo Fernando	
Ugalde Flores Jimena	

Modelado y Programación

State, Template e Iterator Practica 02



1. Menciona los principios de diseño esenciales del patrón State, Template e Iterator. Menciona una desventaja de cada patrón.

De acuerdo a los principios SOLID

- a) State
 - Sustitución de Liskov
 - Principio de segregación de interfaces
 - State puede ser usado cuando necesitamos cambiar el estado de un objeto en tiempo de ejecución, teniendo diferentes subclases de algunas clases; Esta circunstancia es una ventaja y desventaja al mismo tiempo, porque tenemos clases con estados claros con cierta lógica y, por otro lado, el número de clases crece.
- b) Template
 - Sustitución de Liskov

c) Iterator

.

OBSERVACIONES IMPORTANTES