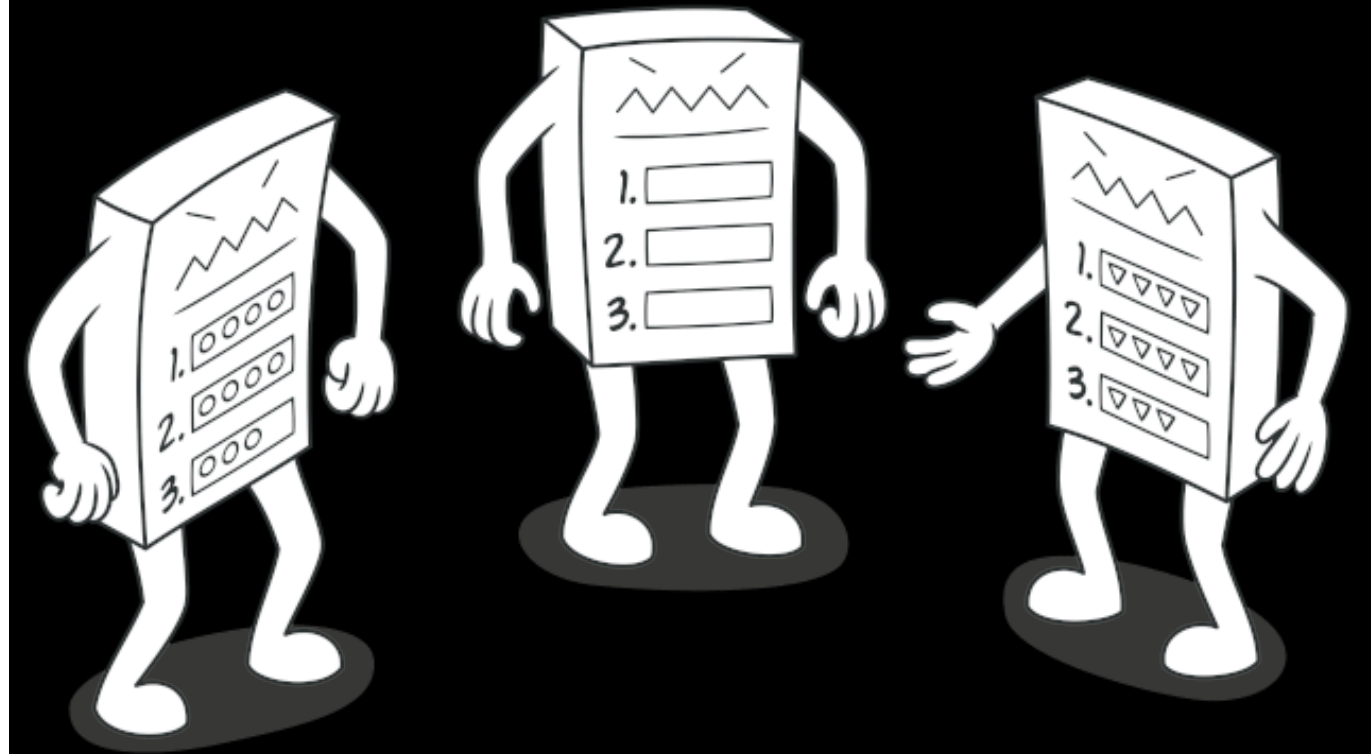


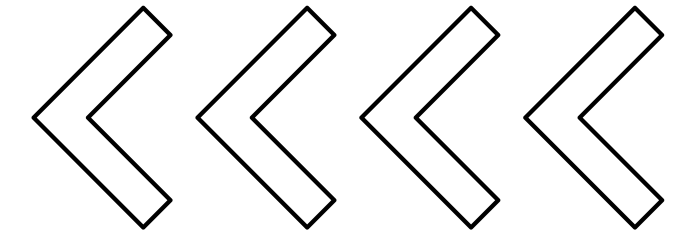
ITCR

TEMPLATE METHOD

Andrey Salamanca Campos

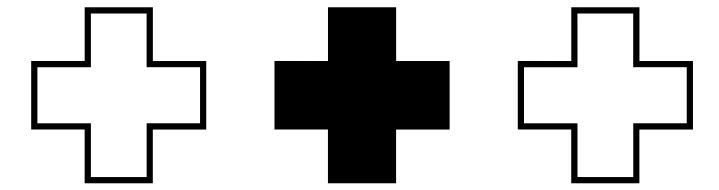


AGENDA

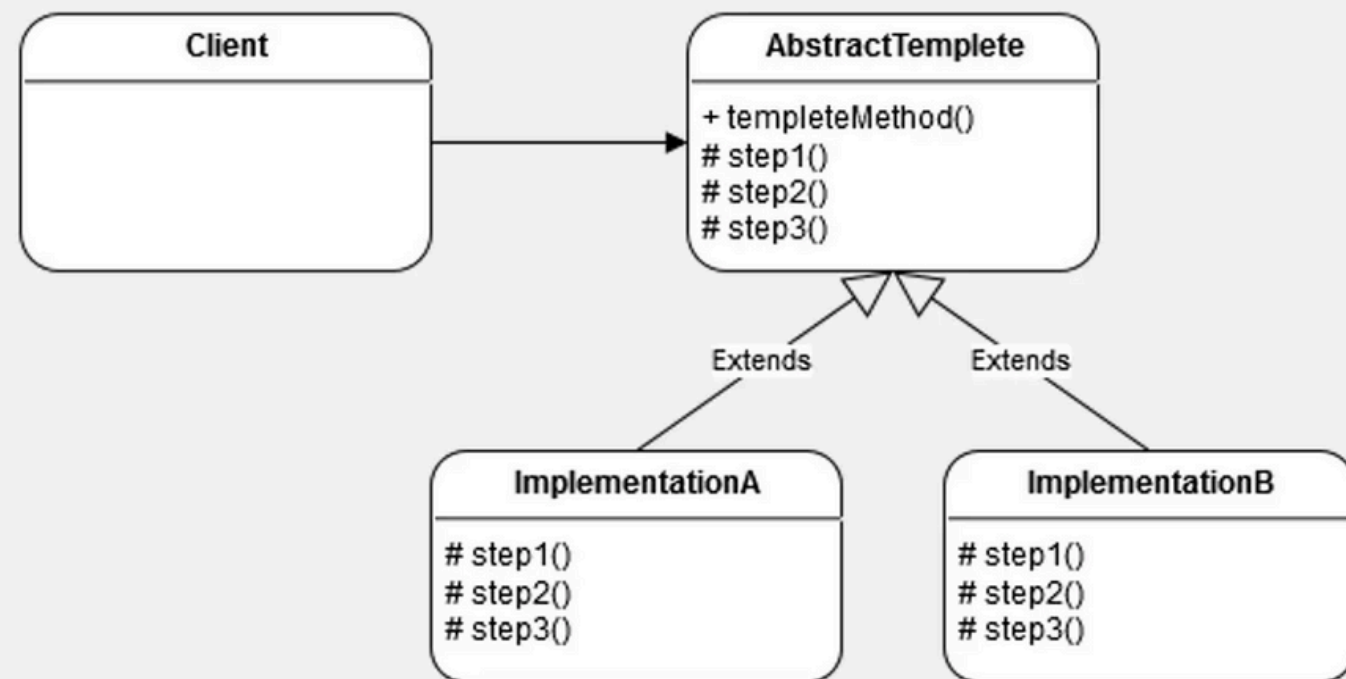


3	Definición
4	Aplicabilidad
5	Pros y contras
6	Diagrama de clases

7	Ejemplo
8	Relación con otros patrones
9	Referencias



Template Method – Class diagram



DEFINICIÓN

Define el esqueleto de un algoritmo en una operación, delegando algunos pasos a las subclases. El método de plantilla permite que las subclases redefinan ciertos pasos de un algoritmo sin cambiar la estructura del propio algoritmo.

PROS

1

**Permitir que los
clientes anulen
solo ciertas
partes de un
algoritmo
grande**

2

**Puedes extraer
el código
duplicado y
llevarlo a una
superclase**

CONTRAS

1

**Algunos clientes
pueden estar
limitados por el
esqueleto
proporcionado
de un algoritmo.**

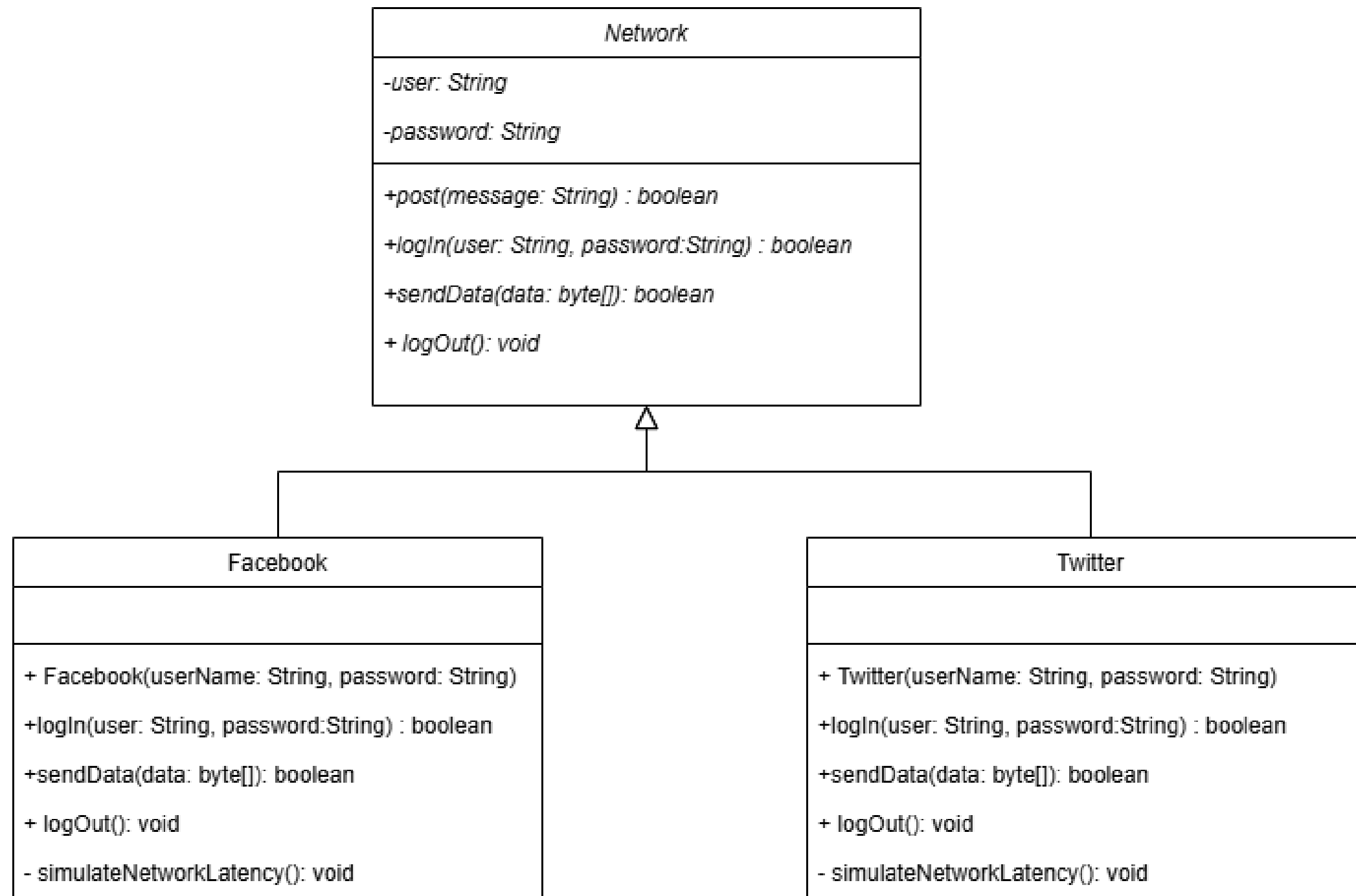
2

**Podría violar el
principio de
sustitución de
Liskov**

3

**tienden a ser más
difíciles de
mantener cuanto
más pasos tienen.**

DIAGRAMA DE CLASES



EJEMPLO

Se define un algoritmo para trabajar con una red social. Las subclases que coinciden con una red social en particular implementan estos pasos según la API proporcionada por la red social.



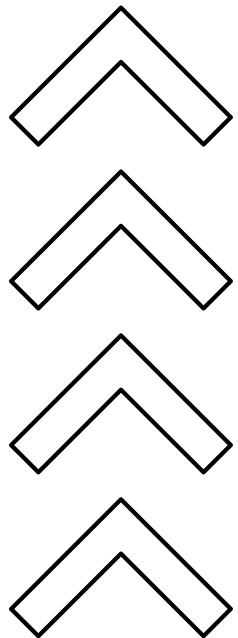
RELACIÓN CON OTROS PATRONES



El método de fabrica es una especialización del método de plantilla



El método de plantilla se base en la herencia: permite modificar partes de de un algoritmo extendiendo esas partes en subclase



REFERENCIAS



<https://refactoring.guru/design-patterns/template-method>



<https://refactoring.guru/design-patterns/template-method/java/example>



https://books.google.co.cr/books?id=6oHuKQe3TjQC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

