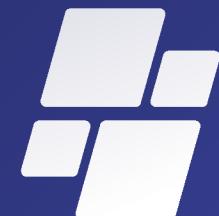


Memento

PRESENTACION



JOSE ANDRES
SOLANO VARGAS

QUE ES MEMENTO

Segun Gamma et al.(s.f), el patron Mememnto se define como:

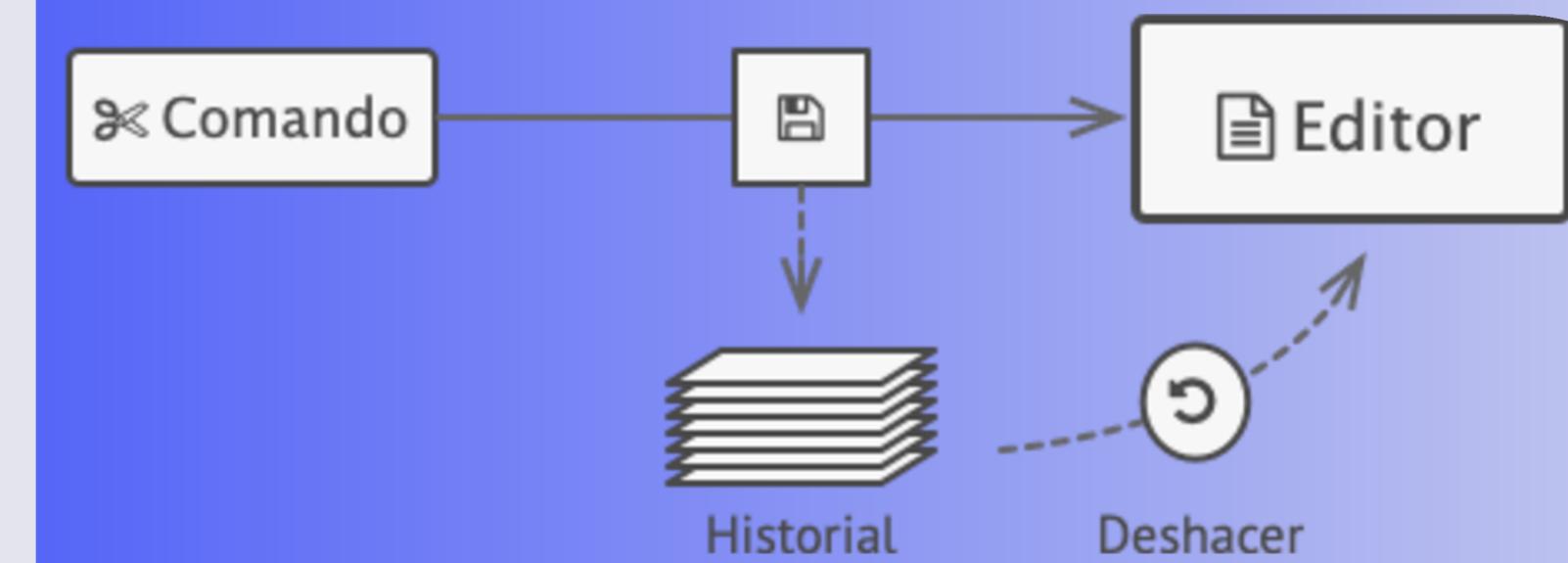
El patron memento se clasifica como un patron de comportamiento (behavioral pattern) y se utiliza para capturar y externalizar el estado interno de un objeto, sin violar el principio de encapsulamiento, de forma que ese estado pueda ser restaurado mas adelante.



PROPOSITO DEL MEMENTO

El propósito del memento es poder hacer una copia de estado (snapshot) en un momento determinado, y cuando sea requerido poder restaurarla. Util para:

- Textos.
- Guardar estados en juegos.
- Puntos de restauracion.



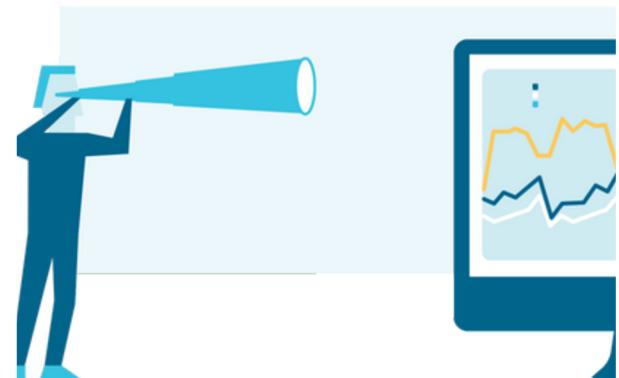
Participantes del patron

Originator



- Objeto cual estado queremos guardar.
- Tiene metodos para crear y restaurar el memento.

Memento



- Representa el estado del originator.
- Solo el originator puede acceder a su contenido.

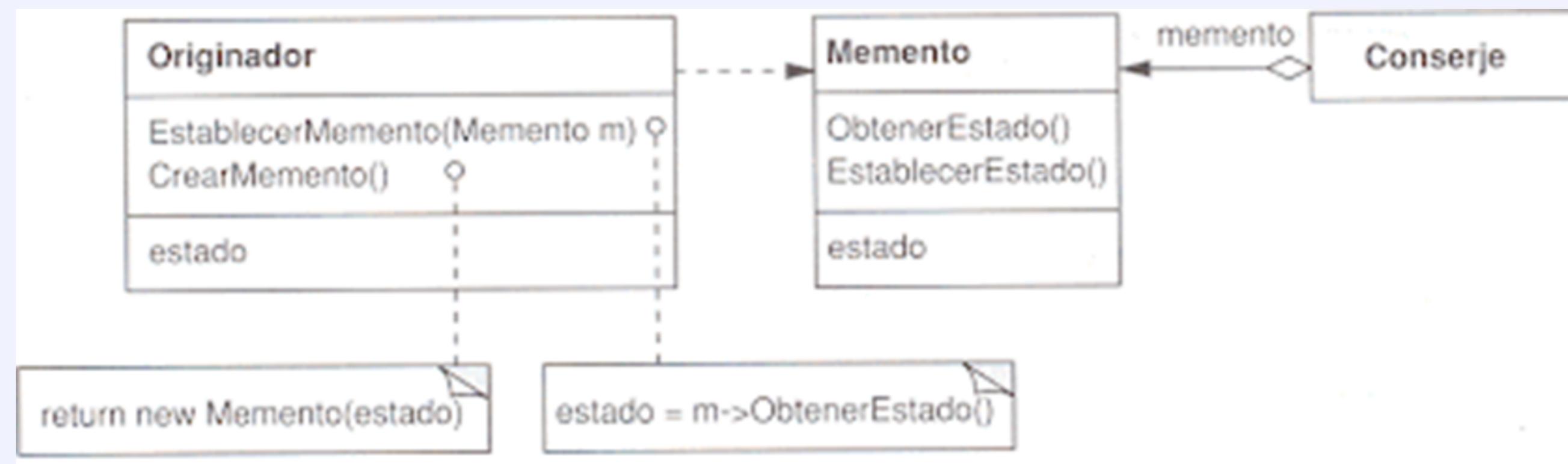
Caretaker



- Solicita un memento del originator.
- Lo guarda sin modificarlo o accediendo a su contenido.

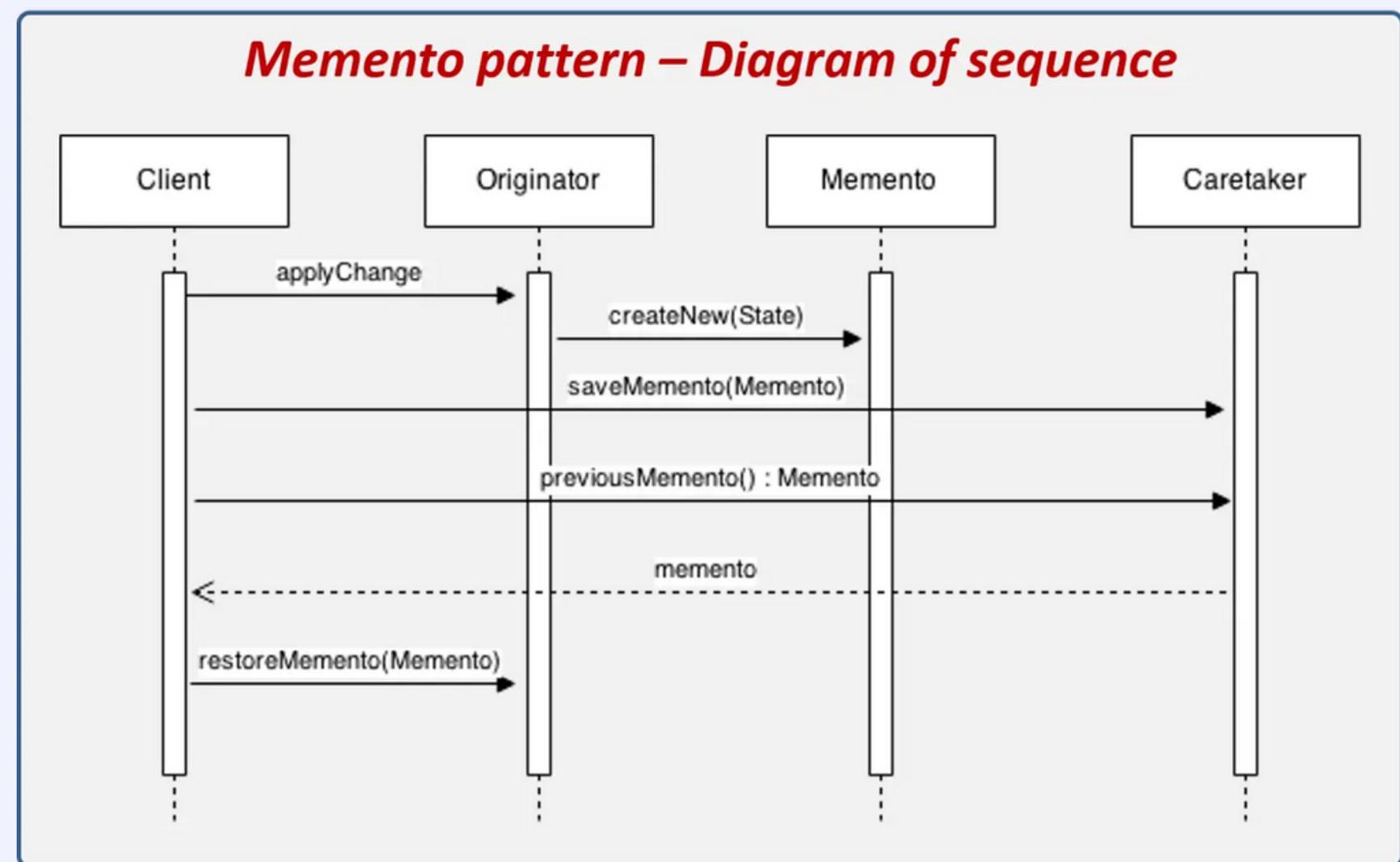


DIAGRAMA





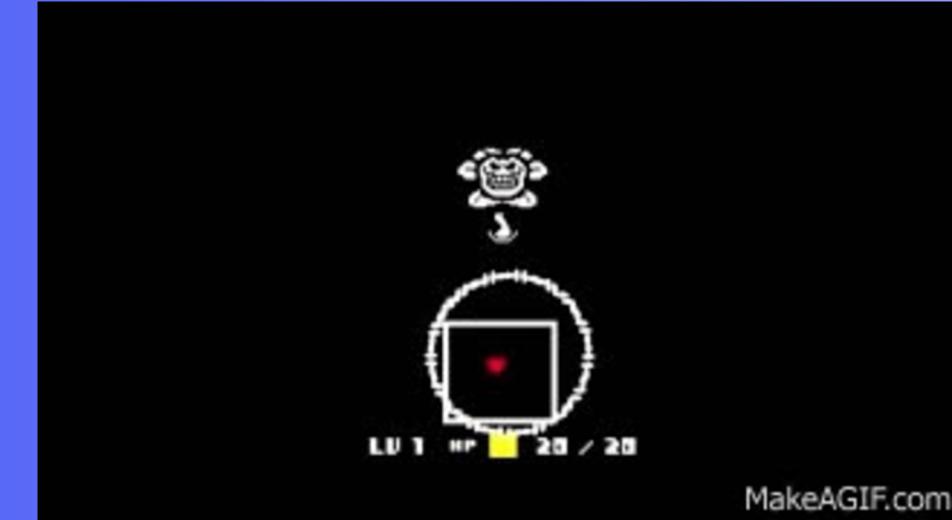
DIAGRAMA



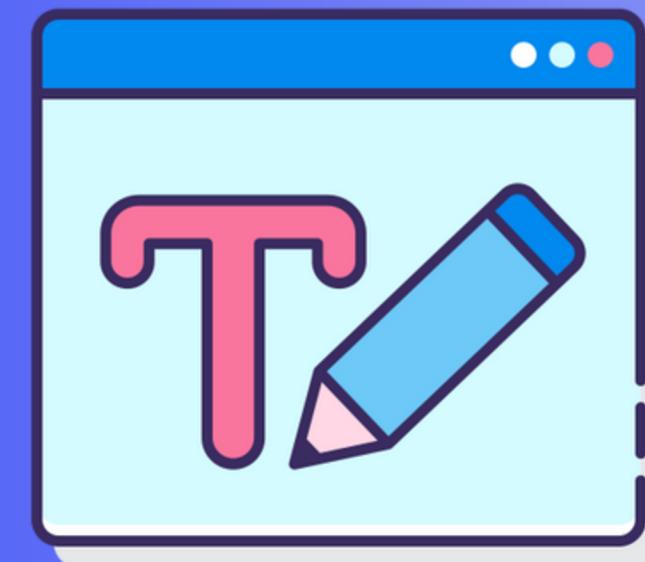
APLICACIONES Y LENGUAJES

El patrón Memento se puede aplicar en cualquier lenguaje de programación orientado a objetos (como Java, C++, C#, Python, Swift, etc.)

- Editores de texto .
- Software de modelado o simulación.
- Juegos.
- Desarrollo software(control de versiones).



MakeAGIF.com





BIBLIOGRAFIA

- ByteVigor. (2024, 6 agosto). Memento Design Pattern: Easy Guide for Beginners [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=4H8qeYPn8iM>
- Design patterns. (s. f.). Google Books.
<https://books.google.co.cr/books?id=6oHuKQe3TjQC&printsec=frontcover&hl=es&source#v=onepage&q=memento&f=false>
- GeeksforGeeks. (2024, 18 diciembre). Memento design pattern. GeeksforGeeks. <https://www.geeksforgeeks.org/memento-design-pattern/>





GRACIAS