

Patrones de Diseño

...

75.10 - Técnicas de Diseño

Aplicación

Se tiene el siguiente código, correspondiente a una aplicación de diseño gráfico:

```
public class Application {  
  
    public static void main() {  
        ConcretelImage image = new ConcretelImage("...");  
  
        image.display();  
    }  
  
}
```

Requerimiento

Se desea cargar la imagen una única vez, al momento de dibujarla por primera vez, para luego poder renderizarla más rápidamente y así mejorar la performance de la aplicación.

Cómo podemos modificar/extender el código anterior para lograr cumplir con este nuevo requerimiento?

1- Crear Abstracciones

```
public class Application {  
  
    public static void main() {  
        Image image = new ConcreteImage("...");  
  
        image.display();  
    }  
  
}
```

1- Crear Abstracciones

```
interface Image {  
    void display();  
}
```

```
class ConcretImage implements Image {  
    public void display() {  
        ....  
    }  
}
```

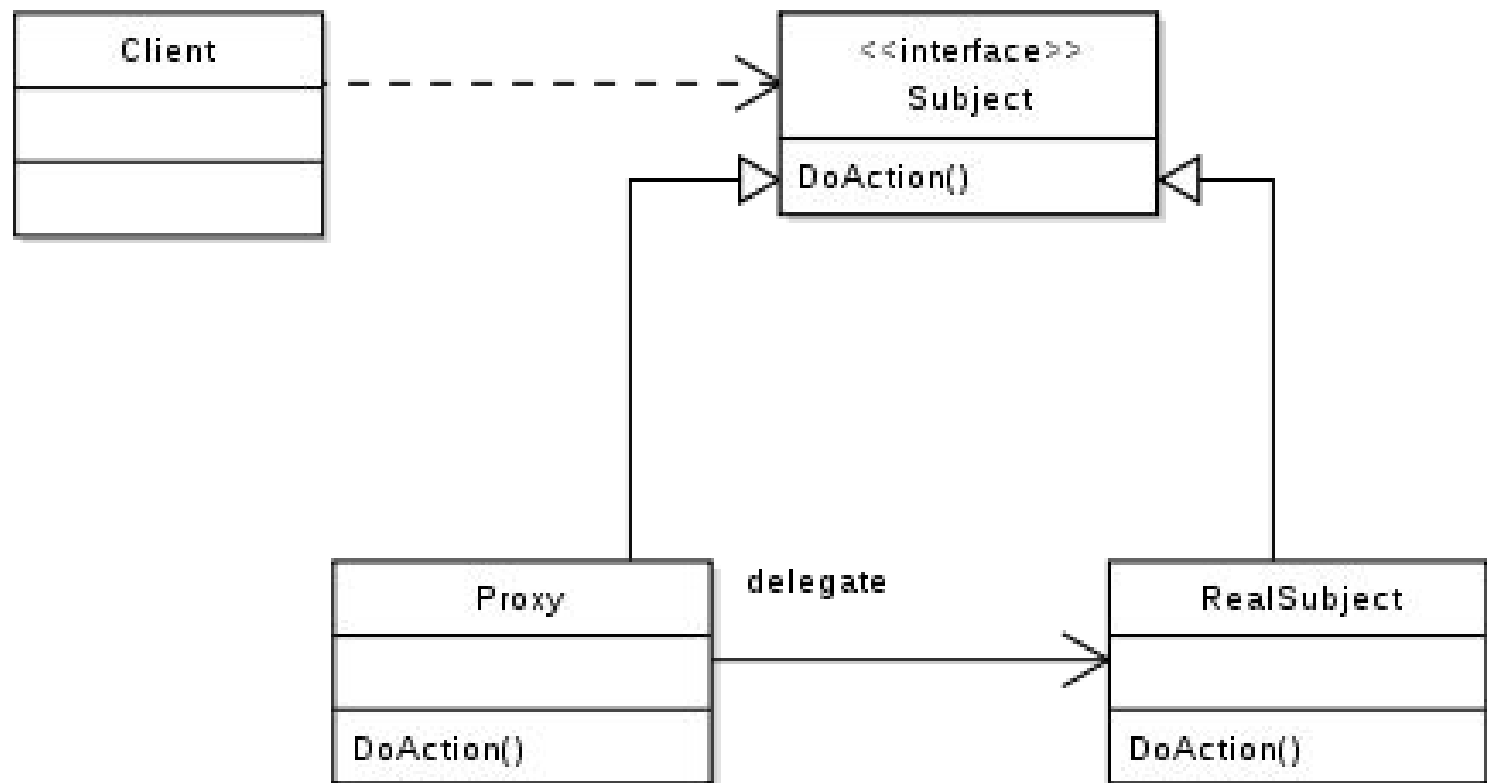
2- Crear una imagen que maneje el acceso a la existente

```
class CachedImage implements Image {  
    private String path;  
    private Image image;  
  
    public CachedImage(final String path) {  
        this.path = path;  
    }  
  
    public void display() {  
        If (image == null) {  
            this.image = new ConcretelImage(this.path);  
        }  
        this.image.display();  
    }  
}
```

2- Crear una imagen que maneje el acceso a la existente

```
public class Application {  
  
    public static void main() {  
        Image image = new CachedImage("...");  
  
        image.display(); // first one creates the concrete image  
        image.display(); // second one does not create it again  
    }  
  
}
```

Proxy



?