

# UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE MÉXICO

## Facultad de Ciencias

Equipo NullPointerException:

Diego Angel Rosas Franco - 318165330

Adrián Aguilera Moreno -

Marco Antonio Rivera Silva - 318183583



Modelado y programación

# Práctica 1

## Principios de diseño esenciales del patrón:

### Strategy:

1. El comportamiento de una clase cambia en tiempo de ejecución.
2. Se crea una familia de algoritmos que representan varias estrategias para resolver un conjunto de problemas que dependen de algunos comportamientos en común, cada estrategia corresponde a un elemento en este conjunto de problemas y esta relación debe ser biyectiva.
3. Cambia comportamientos de manera dinámica (en construcción) sin condicionar la clase de dependencias de las estrategias.

### Observer:

1. Los Sujetos guardan una lista de Observadores a los cuales tienen que comunicarles un mensaje.
2. Los Sujetos tienen una forma de agregar y remover Observadores en cualquier punto de la ejecución.
3. Los Sujetos tienen una forma de notificar por igual a todos sus Observadores el mismo mensaje.
4. Los Observadores tienen una forma de agregarse o eliminarse por su cuenta.

## Menciona una desventaja de cada patrón:

### Desventajas en el patrón Observer:

1. La comunicación debe hacerse de uno a muchos (Sujeto-Observador), pero esto no es una limitante para tener más de un Sujeto por Observador.
2. El almacenamiento podría llegar a ser la gran desventaja en el patrón Observer, pues cuando se anexan nuevos observadores estos se tienen que declarar de explícita, esto no supone un verdadero problema cuando los observadores son pocos, pero en cuanto el número de observadores crece, los recursos computacionales se ven reducidos (no necesariamente de manera drástica).
3. Al tener una comunicación de uno a muchos debemos elegir correctamente qué problemas se pueden abordar con este patrón, pues una mala decisión nos imposibilita el poder realizar una comunicación particular (en caso de ser necesaria).

### Desventajas en el patrón Strategy:

1. Un problema de automatización llegaría a ser una desventaja en este patrón, pues no podemos tratar de manera general a los sujetos dependientes de Strategy.
2. Cuando se trabaje con los elementos que implementan el patrón de diseño Strategy se debe trabajar con cada uno por separado (esto es, se trabaja particularmente), así el desarrollador se debe tomar el tiempo de realizar modificaciones pertinentes clase a clase si lo que necesita no es suficientemente general (si hay una propiedad a añadir que solo afecte a alguna de las clases que implementan este patrón).
3. En caso de tener una estrategia definida que no necesite todos los métodos obligatorios (métodos de interfaz o clase abstracta/hereda) ésta debe implementar todos los métodos, incluso si dejan de tener funcionalidad (muchas veces podemos darle la vuelta a este tipo de cosas, pero esto podría implicar el caer en 2).