

MEMENTO

(RECUERDO)

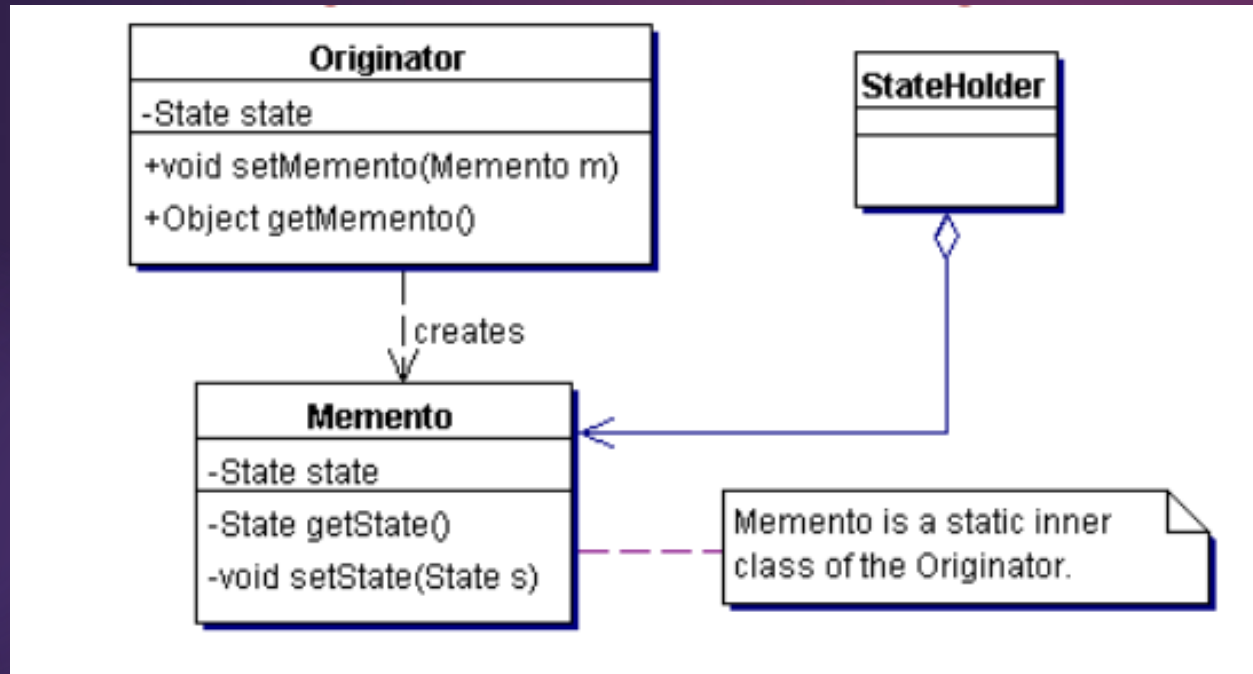
Objetivo

- ▶ Salvaguardar y restablecer el estado de un objeto sin violar la encapsulación.

Tipo

- ▶ Conductual (behavioral)

Diagrama UML



Participantes

- ▶ Memento: es la clase de los mementos, que son los objetos que memorizan el estado interno de los objetos originales(o una parte de este estado).
- ▶ Originator: es la clave de los objetos que crean un memento para memorizar su estado interno y que pueden restaurarlo a partir de un memento.
- ▶ StateHolder (CareTaker): es el responsable de la gestión de los mementos y no accede al estado interno de los objetos originales.

Cuando usar

- ▶ Es útil cuando manejamos un objeto que necesitaremos restaurar a estados anteriores
- ▶ Cuando se desea facilitar el hacer y el deshacer de determinadas operaciones

Consecuencias.

- ▶ Son costosos
 - ❖ Para crear los mementos con las partes del Originator
 - ❖ Si no se conoce el tamaño real que requiere el memento.