



IF3000 Programación II

TAREA CORTA 2

Deberá investigar los principios de diseño o patrones de diseño que le corresponda, entre los siguiente:

Principios de diseño:

- **SOLID**

Patrones de diseño:

- Factory Method (Método de fábrica), Singleton (Único)
- Builder (Constructor), Prototype (Prototipo)
- Abstract Factory (Fábrica abstracta)
- Observer (Observador)
- Memento (Recuerdo)
- Strategy (Estrategia)
- Composite (Compuesto)
- Decorator (Decorador)

Aspectos de entrega

- Deberá realizar una exposición de entre 15 y 20 minutos. Para los principios deberá indicar en qué se basa cada principio, además de un ejemplo programado de cada uno. Para los patrones deberá indicar el tipo, el propósito, el diagrama uml y una breve descripción de los actores(o participantes en la implementación) de cada patrón. Para el contenido teórico deberá realizar una presentación y entregarla en formato pdf, tome en cuenta que la presentación debe ser una ayuda, no la totalidad del contenido del tema, por lo que debe traer ideas y no párrafos completos. El ejemplo programado deber realizarse en Java mediante Netbeans y en el caso de que les corresponda más de un patrón incluirlo como paquetes en un único proyecto.
- La tarea deberá realizarse en grupos, la cantidad se determinará dependiendo de la cantidad de estudiantes.
- Deberá subir al sitio del curso un comprimido con la presentación y el ejemplo programado a más tardar el 29 de marzo a las 8:10 am.

Evaluación

- Exposición(se evalúa individualmente): 40 pts
- Ejemplo programado y contenido de la presentación: 60 pts