



TECNOLÓGICO NACIONAL DE MÉXICO  
INSTITUTO TECNOLÓGICO DE HERMOSILLO

## Práctica de laboratorio DESARROLLO DE PROYECTOS DE SOFTWARE 1

CARRERA	PLAN DE ESTUDIO	CLAVE DE LA MATERIA	NOMBRE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE
INGENIERIA EN SISTEMAS COMPUTACIONALES	ISIE-ING-2017-01	INF-1704	3. Patrones de Diseño

PRÁCTICA No.	LABORATORIO DE :	Cómputo (L5)	DURACIÓN (HORAS)
1	NOMBRE DE LA PRÁCTICA:	Patrones de Diseño	12

### 1. INTRODUCCIÓN

En el laboratorio de cómputo (L5), el alumno tendrá la oportunidad de poner en práctica los temas abordados en clase. Este trabajo se realizará en grupos de 3 estudiantes para que se facilite el aprendizaje del mismo.

Los ejercicios prácticos serán publicados en la plataforma del portal Académico ITH, en la sección correspondiente de la actividad.

Finalmente, se realizarán una serie de ejercicios para que el alumno practique los diferentes patrones de diseño.

### 2. OBJETIVO (COMPETENCIA)

Aplicar los patrones de diseño GOF.

### 3. FUNDAMENTO. Marco Teórico

El laboratorio de cómputo, requerirá herramientas para la realización de los ejercicios según sea el caso.

Así mismo cada alumno trabajará en una computadora y tendrá que realizar el uso óptimo de la misma.

El laboratorio de computación opera bajo un reglamento que puede ser consultado en línea. La dirección de este se encuentra al final de la práctica. Cada alumno deberá conocer el reglamento y seguirlo.

Durante este laboratorio, el maestro indicará cuál será su forma de trabajar, así como la forma en que se llevará a cabo la evaluación de la competencia de los estudiantes.

Finalmente, se entregarán los ejercicios resueltos y publicarlos en la plataforma del portal académico, en la sección del curso respetando las instrucciones de dicha actividad.

### 4. PROCEDIMIENTO (Metodología):

Consulta la actividad Ejercicios Prácticos de la Unidad 3, disponible en la sección de recursos. Aplique los patrones de diseño y utiliza la herramienta(s) según sea el caso.

### 5. MATERIALES

**EQUIPO NECESARIO.** Acceso a Internet, Equipo de cómputo, Mouse.

**Material de Apoyo.** Sección de materiales Unidad 3.

### 6. DESARROLLO DE LA PRÁCTICA

1. Consulta la actividad de ejercicios Patrones de Diseño en la plataforma del portal académico.
2. Ingrese a una máquina.
3. Si tiene algún problema consulte a su maestro.
4. Investigue los Patrones de Diseño GOF.
5. Realice ejemplos prácticos de cada patrón de diseño utilizando un lenguaje de programación.
6. Lea el reglamento del laboratorio de Computación

7. Seguir “Guía para Reporte de Practicas de Laboratorio” considerando en la sección del cuerpo del documento el objetivo, materiales, desarrollo y conclusiones.
8. El alumno deberá fundamentar en la conclusión los patrones elegidos para el desarrollo de su Proyecto

Formuló	Revisó	Aprobó	Autorizó
<b>MARTHA PATRICIA SEVILLA ZAZUETA</b>  <b>MARÍA JESÚS VELAZQUEZ MENDOZA</b> Docente	Grupo de interés de Ingeniería de Software	<b>FRANCISCA ZEPEDA MIRAMONTES</b> Presidente de la Academia	<b>SONIA REGINA MENESES MENDOZA</b> Jefe de Departamento de Sistemas y Computación