



**TECNOLÓGICO NACIONAL DE MÉXICO  
INSTITUTO TECNOLÓGICO DE OAXACA  
INGENIERÍA EN SISTEMAS COMPUTACIONALES.**

**MATERIA.**

**DISEÑO E IMPLEMENTACION DE SOFTWARE CON PATRONES.**

**TRABAJO:**

**DOCUMENTACIÓN.**

**PRESENTA:**

**Carlos Alberto Sosa Perera  
Ríos Cruz Roberto Javier  
Martínez Miguel Alexis  
Hernández Ruiz Kevin Eduardo  
Damián González Braulio Antonio  
Hernández Velasco Luis Andrik**

**GRUPO:**

**7SB**

**PROFESOR:**

**Espinosa Pérez Jacob.**

**FECHA:**

**02 / Abril / 2025**



# Implementación del Patrón State en la Clase Cobro

## ¿Qué es el Patrón State?

El patrón State es un patrón de diseño de comportamiento que permite a un objeto alterar su comportamiento cuando su estado interno cambia. Parecerá como si el objeto cambiara de clase. Este patrón:

1. Encapsula los diferentes comportamientos en clases de estado separadas
2. Delega las solicitudes al objeto de estado actual
3. Permite transiciones entre estados de manera limpia y organizada

## Mejoras aportadas por la implementación del State

### 1. Organización y claridad del código

**Antes:** La lógica de los diferentes estados (selección de método de pago, validación, procesamiento) estaba mezclada en los métodos de la clase Cobro, haciendo difícil mantener y extender el código.

**Después:** Cada estado tiene su propia clase con responsabilidades claramente definidas, lo que hace el código más legible y mantenible.

### 2. Manejo consistente de transiciones de estado

**Antes:** Las transiciones entre estados se manejaban con flags y condicionales complejos dentro de los métodos.

**Después:** Cada estado sabe a qué otro estado puede transicionar y bajo qué condiciones, siguiendo el principio de responsabilidad única.

### 3. Validaciones más robustas

**Antes:** Las validaciones estaban dispersas en diferentes métodos y a veces se repetían.

**Después:** Cada estado maneja sus propias validaciones de manera consistente:

```
// Ejemplo en EstadoEfectivoSeleccionado
@Override
public void ingresarMonto(Venta.Cobro cobro, double monto) {
    if (monto >= cobro.getPre()) {
        double cambio = monto - cobro.getPre();
        cobro.setCambio(cambio);
        cobro.notifyCambioCalculado(cambio);
        cobro.setEstadoActual(new EstadoMontoValidado());
    } else {
        JOptionPane.showMessageDialog(cobro, "El monto ingresado es insuficiente.");
    }
}
```

## 4. Comportamiento específico por estado

**Antes:** El comportamiento variaba según flags booleanos (efectivoSeleccionado, tarjetaSeleccionada).

**Después:** Cada estado implementa su propia versión de los métodos:

```
// Comportamiento diferente en EstadoEfectivoSeleccionado vs EstadoTarjetaSeleccionada
@Override
public boolean procesarPago(Venta.Cobro cobro) {
    // Implementación específica para tarjeta
    if (cobro.getCorreo().trim().isEmpty()) {
        JOptionPane.showMessageDialog(cobro,
            "Por favor, ingrese un correo electrónico para enviar el comprobante.");
        return false;
    }
    // ...
}
```

## 5. Mejor manejo de errores

**Antes:** Los mensajes de error eran genéricos y no siempre contextuales.

**Después:** Cada estado provee mensajes de error específicos:

```
// En EstadoProcesandoPago
@Override
public void seleccionarMetodoPago(Venta.Cobro cobro, String metodoPago) {
    JOptionPane.showMessageDialog(cobro,
        "No se puede cambiar el método de pago mientras se procesa la transacción.");
}
```

## 6. Extensibilidad

**Antes:** Añadir nuevos estados o comportamientos requería modificar la clase Cobro directamente.

**Después:** Se pueden añadir nuevos estados simplemente implementando la interfaz CobroState, sin modificar la clase Cobro:

```
public class NuevoEstado implements CobroState {
    // Implementación de los métodos requeridos
}
```

## 7. Mejor integración con otros patrones

El State trabaja bien con:

- **Observer:** Notificando cambios de estado
- **Memento:** Guardando y restaurando estados
- **Facade:** Simplificando interacciones complejas

## Impacto en la Clase Cobro

La clase Cobro ahora:

1. Delega el comportamiento a los objetos de estado
2. Es más simple y enfocada en coordinar las transiciones
3. Tiene una estructura más limpia para añadir nuevos estados
4. Maneja mejor las precondiciones y postcondiciones para cada operación

## Ejemplo de Flujo con State

1. **EstadoInicial:** Esperando selección de método de pago
2. **EstadoEfectivoSeleccionado:** Validando monto recibido
3. **EstadoMontoValidado:** Listo para procesar pago
4. **EstadoProcesandoPago:** Generando ticket y enviando correo
5. **EstadoVentaCompletada:** Operación finalizada

Cada transición es manejada por el estado actual, manteniendo la coherencia en todo el proceso.

## Conclusión

La implementación del patrón State en la clase Cobro ha mejorado significativamente su diseño al:

- Separar claramente las responsabilidades
- Hacer el código más mantenible y extensible
- Proporcionar un flujo de trabajo más robusto y consistente
- Facilitar la adición de nuevos estados o comportamientos en el futuro

## Diagrama UML



## Evidencia de Funcionamiento

