1)Evaluacion de protocolos de una clase

Es mejor la opcion 2, ya que al instanciar la clase, le pasamos directamente por parámetro la forma del rectángulo que nosotros queremos, luego internamente, Rectangulo, tiene unos mensajes específicos que se encargan de armar lo que necesitamos.Ademas, en la opción 1 se corre el riesgo de pasar diferentes puntos, formandose asi cualquier otra forma que no sea un rectángulo, a diferencia de la opción 2, que solo le pasamos un punto, un alto y un ancho.

2)Delegacion

Es mejor la opción 2, ya que en este caso, el Jefe se encarga de delegar las tareas al Secretario, teniendo el primero, un mensaje especifico que se encarga de llamar a su secretario, y mandarle un mensaje que diga buscarEnFichero, y el secretario al ser una Clase, sabe responderlo.Esto genera un código mas fácil de leer, mas limpio y con menos probabilidad de que se cometan errores. Ademas permite que, si en un futuro, se quieran agregar cosas extras, se pueda hacer, con menos posibilidades a “romper todo”.La opción 2 es mejor al fin y al cabo porque va “separando” o delegando los problemas ya que al jefe no le interesa saber como el secretario busca el fichero ni al secretario le interesa saber como el firchero busca la ficha.

3)Polimorfismo

Opcion 1: El defecto es que siempre se va a dar error ya que se esta comparando una clase con una instancia de la subclase.

Opcion 2: El defecto es que CuentaBancaria esta asumiendo muchas responsabilidades, en este caso esta actuando como las dos cuentas(CuentaCorriente y CajaDeAhorro), selecciona una o la otra dependiendo del resultado de la condición booleana.

Opcion 3: El defecto es que falta refactorizar.

Opcion 4 : El defecto es que en vez de una condición se podría utilizar un proveedor de estados, que se encargue de hayar el estado que cumpla con la condición y que descuente el dinero de la cuenta que deba hacerlo.

Actididad de lectura 1

1. ¿Qué significa el acceso directo a las variables? De un ejemplo.

2. ¿Qué significa el acceso indirecto a las variables? De un ejemplo.

3. Qué ventajas y desventajas presenta cada estrategia referida a los getters y setters.

1) El acceso directo a las variables significa acceder a estas, de una manera directa, es decir, simplemente colocando el nombre de las mismas, para luego trabajar con ellas.En Smalltalk seria usar el colaborador interno directamente, por ejemplo:

extraer: unMonto

saldo := saldo – unMonto

Donde saldo, es un colaborador interno.

2) El acceso indirecto a las variables es utilizar Setters y Getters, tanto para acceder como para cambiar la variable. Por ejemplo un getter que te devuelva el saldo

self saldo, donde saldo es un mensaje que te retorna el saldo.

Un Setter

anadir: unaCantidad

saldo := self saldo + unaCantidad

3) Las ventajas del acceso directo es que la lectura es mas fácil y simple, mientras que la desventaja es que no son flexibles, ya que al momento en el que haya un cambio en la superclase, se tendría que arreglar los problemas que genere en la subclase.

Las ventajas del acceso directo son la flexibilidad ya que si hay un cambio en la implementación de la superclase, los objetos que implementan setters y getters no sufrirían tantos problemas, ya que solo se cambiarian la implementación de estos últimos. Mientras que la desventaja es la cantidad de código extra que se genera por estos setters y getters

Actividad de lectura 2

¿en qué situación es conveniente utilizar el "Creation Parameter Method"?

El Creation Parameter Method es conveniente usarlo cuando instanciamos un objeto y le tenemos que pasar algún o algunos parámetros, ya que de esta manera lo hacemos con un solo método que se encarga de “setear” todo, este método a su vez, es mas legible para las personas que lo leen.

Actividad de lectura 3

¿cómo se debe proporcionar acceso a variables que referencian a una colección?

A través de métodos creados por nosotros que se encarguen de acceder a esa variable de manera indirecta.Por ejemplo, un hotel de aves que agregue aves a su colección como:

huéspedes add: unAve.

La solución correcta seria

Hotel agregarA: unAve

self huéspedes add:unAve

De esta manera el usuario común o cliente no tendria que acceder a la colección de manera directa, nosotros nos encargamos de brindarle un método que lo haga

Actividad de lectura 4

¿por qué son necesarios dos métodos para asignar el estado a una propiedad booleana?

Para una mejor abstracción del problema y no exponerse a que el usuario cometa errores.Ya mas peligroso equivocarse al pasarle on:ABoolean antes que tener un método que encienda y otro que apague.