

Modelado y Programación

Practica 02

Equipo: Equipo Modelando XD

10 de marzo de 2023

Integrantes:

- Alcantara Andrade Daniel 319135286
- Sánchez Cervantes Yolanda Ximena 319263886
- Ramírez Vacheron Valeria 319311918

Parte teórica:

Menciona los principios de diseño esenciales del patrón State, Template e Iterator.

Menciona una desventaja de cada patrón

- State:

Los principios de diseño esenciales de State son que hace el programa muy modular y facil de extender ya que si quisieras agregar mas y mas estados, con State es muy facil hacerlo (en cuanto a la idea de agregarselos), pero tiene una desventaja, y es que por cada comportamiento que tenga el objeto mas y mas grande se volvera cada una de las clases que heredan a State, ya que cada una de estas tiene mucho metodos que simplemente regresan una cadena que dicen que no se pueden utilizar, y esto se vuelve un poco tedioso de implementar con forme vas teniendo más y más estados.

- Template:

Los principios de diseño esenciales de State es el no repetir codigo y ademas que el programa sea flexible, como el mismo nombre lo dice template al ser una plantilla nos ayuda a poner muchas cosas por defecto y otras las podemos dejar sin implementar, por si lo que queremos modelar tiene algunas cosas en común, pero otras igual y no tanto, y decimos que es flexible, más que nada por los metodos hook que vienen con este patron, de diseño, la unica desventaja que le veo a template es que puede llegar a ser algo repetitivo si algunos objetos que extendemos de esa plantilla se parecen mucho y cambian muy poquito al implementarlos, sobre todo si hay muchos de estos objetos.

- Iterator:

El principio mas esencial del patron iterator es el de programa para una interfaz y

no para una clase concreta, hacer esto es muy util ya que con dicha interfaz podemos manejar distintas estructuras de datos(que difieren mucho entre ellas), y leer de ellas información de una forma muy sencilla y eficaz, la unica desventaja de iterator es que unicamente es de modo lectura y que no necesariamente eso significa que sea muy segura que digamos.

Anotaciones:

- El Programa se inicializa unicamente con los comandos:

```
javac RestauranteMcBurguesas.java
```

```
java RestauranteMcBurguesas
```

- Agregamos unos metodos auxiliares (privados) al ModoAtendiendoCliente para que fuera mas facil realizar la elección del cliente del menu.

Cosas que nos faltaron:

1. Esta vez creo que no nos faltó nada. (: