

EL PATRON FLYWEIGHT

Compartir una parte común del estado de un objeto para hacer más eficiente la gestión de un número elevado de objetos de grano más fino.

Se basa en dividir un objeto en
dos partes

Una parte “común” a un conjunto
grande de los objetos de la clase
(**parte intrínseca**)

Una parte “privada” que será accesible
y modificable únicamente por un
objeto en concreto (**parte extrínseca**)

Intrínsecos

Son los datos compartidos por todos los objetos de un subtipo determinado.
Por norma general, son datos que no cambiarán a lo largo del tiempo, y si cambian, alterarán el estado de todos los objetos que hagan uso de ellos.

Extrínsecos

Se calculan “al vuelo” fuera del objeto Flyweight. Este cálculo suele realizarse a partir de los datos intrínsecos y de los parámetros recibidos por los métodos del objeto Flyweight. La idea detrás de los datos extrínsecos radica en que, o bien sean calculados a partir de los datos intrínsecos o bien ocupen una cantidad de memoria mínima en comparación a éstos.

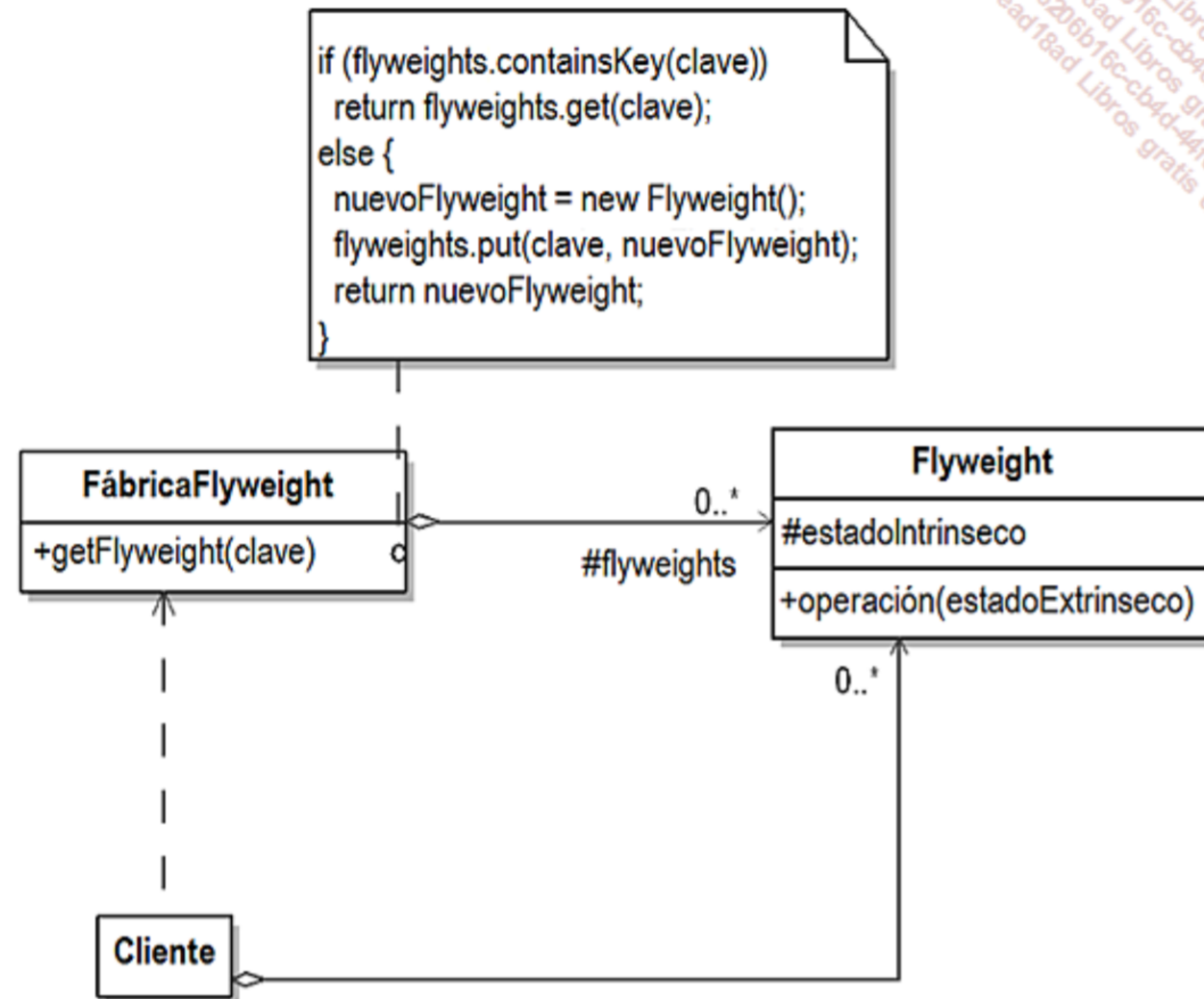


Figura 15.3 - Estructura del patrón Flyweight

Referencias.

Patrones de diseño en Java - Los 23 modelos de diseño

Laurent DEBRAUWER

<https://danielggarcia.wordpress.com/2014/03/24/patrones-estructurales-v-patron-flyweight/>