

CONSEJO ACADÉMICO

Código: GUIA-PRL-001

Aprobación: 2016/04/06

Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación

Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación

Universidad Politécnica Salesiana

Vicerrectorado Docente

Código del Formato:	GUIA-PRL-001
Versión:	VF1.0
Elaborado por:	Directores de Área del Conocimiento Integrantes Consejo Académico
Fecha de elaboración:	2016/04/01
Revisado por:	Consejo Académico
Fecha de revisión:	2016/04/06
Aprobado por:	Lauro Fernando Pesántez Avilés Vicerrector Docente
Fecha de aprobación:	2016/14/06
Nivel de confidencialidad:	Interno



CONSEJO ACADÉMICO

Código: GUIA-PRL-001

Aprobación: 2016/04/06

Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación

Descripción General

Propósito

El propósito del presente documento es definir un estándar para elaborar documentación de guías de práctica de laboratorio, talleres o centros de simulación de las Carreras de la Universidad Politécnica Salesiana, con la finalidad de lograr una homogenización en la presentación de la información por parte del personal académico y técnico docente.

Alcance

El presente estándar será aplicado a toda la documentación referente a informes de prácticas de laboratorio, talleres o centros de simulación de las Carreras de la Universidad Politécnica Salesiana.

Formatos

- Formato de Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación para Docentes
- Formato de Informe de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación para Estudiantes



CONSEJO ACADÉMICO

Código: GUIA-PRL-001

Aprobación: 2016/04/06

Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación



FORMATO DE GUÍA DE PRÁCTICA DE LABORATORIO / TALLERES / CENTROS DE SIMULACIÓN – PARA DOCENTES

CARRERA: COMPUTACIÓN ASIGNATURA: Programación Aplicada

NRO. PRÁCTICA: 1 TÍTULO PRÁCTICA: Patrones en Java

OBJETIVO:

Identificar los cambios importantes de Java

Diseñar e Implementar las nuevas tecnicas de programación

Entender los patrones de Java

INSTRUCCIONES (Detallar las instrucciones que se dará al estudiante):

- 1. Revisar los conceptos fundamentales de Java
- 2. Establecer las características de Java basados en patrones de diseño
- 3. Implementar y diseñar los nuevos patrones de Java
- 4. Realizar el informe respectivo según los datos solicitados.

ACTIVIDADES POR DESARROLLAR

(Anotar las actividades que deberá seguir el estudiante para el cumplimiento de la práctica)

1. Revisar la teoría y conceptos de Patrones de Diseño de Java

Cuales son las partes del patrón de diseño Strategy

El patrón Strategy está compuesto por una interfaz Strategy de la cual se desprenden las diferentes clases concretas con la estrategia implementada y el contexto en donde se establece la estrategia a utilizar según alguna condición, regla o input.

Los componentes del patrón Strategy son:

Interfaz Strategy: es la interfaz que define cómo se conformará el contrato de la estrategia.

Clases Concretas Strategy: son las clases que implementan la interfaz y donde se desarrolla la funcionalidad.

Contexto: donde se establece que estrategia se usará.

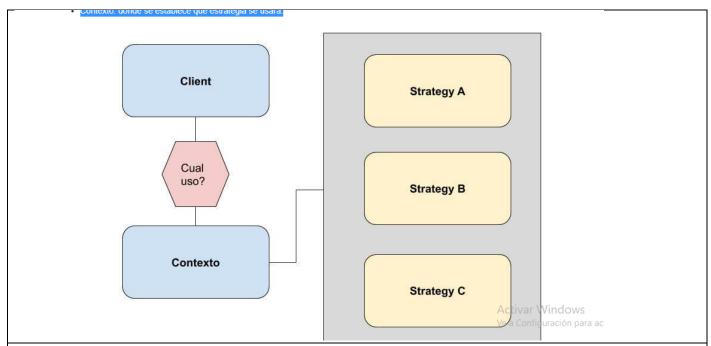


CONSEJO ACADÉMICO

Código: GUIA-PRL-001

Aprobación: 2016/04/06

Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación



2. Diseñar e implementa cada estudiante un patron de diseño y verificar su funcionamiento. A continuación se detalla el patron a implementar:

Nombre	Patron
NIXON ANDRES ALVARADO CALLE	Factory Method
ROMEL ANGEL AVILA FAICAN	Builder
JORGE SANTIAGO CABRERA ARIAS	Abstract Factory
EDITH ANAHI CABRERA BERMEO	Prototype
JUAN JOSE CORDOVA CALLE	Chain of Responsability
DENYS ADRIAN DUTAN SANCHEZ	Command
JOHN XAVIER FAREZ VILLA	Interpreter
PAUL ALEXANDER GUAPUCAL CARDENAS	Iterator
PAUL SEBASTIAN IDROVO BERREZUETA	Mediator
ADOLFO SEBASTIAN JARA GAVILANES	Observer
ADRIAN BERNARDO LOPEZ ARIZAGA	State



CONSEJO ACADÉMICO

Código: GUIA-PRL-001

Aprobación: 2016/04/06

Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación

ESTEBAN DANIEL LOPEZ GOMEZ	Strategy
GEOVANNY NICOLAS ORELLANA JARAMILLO	Visitor
NELSON PAUL ORTEGA SEGARRA	Adapter
BRYAM EDUARDO PARRA ZAMBRANO	Bridge
LISSETH CAROLINA REINOSO BAJAÑA	Composite
MARTIN SEBASTIAN TOLEDO TORRES	Decorator
SEBASTIAN ROBERTO UYAGUARI RAMON	Flyweight
ARIEL RENATO VAZQUEZ CALLE	Proxy
CHRISTIAN ABEL JAPON CHAVEZ	Facade

3. Probar y modificar el patron de diseño a fin de generar cuales son las ventajas y desventajas.

El uso del patrón Strategy tiene las siguientes ventajas y desventajas:

Factoriza aspectos comunes de una familia de algoritmos y utilizarlos en las clases base de la jerarquía. Aumenta cohesión del cliente.

Sistematiza el uso de implementaciones alternativas.

El cliente es el responsable de crear estrategias, por tanto debe comprender las posibilidades que ofrecen, esto es, debe ser relevante para el contexto del cliente.

Menor eficiencia. Aumenta el número de objetos creados.

Implementación

Conviene analizar si es posible encapsular comportamiento común a todas las estrategias en una superclase.

El cliente puede pasar la información necesaria al algoritmo o bien pasarse, asimismo.

El cliente puede evitar la creación innecesaria de objetos cuando la estrategia solicitada es idéntica a la última Patrones relacionados

TemplateMethod. Una intención similar pero haciendo uso de la herencia en lugar de delegación

4. Realizar práctica codificando los codigos de los patrones y su extructura.

```
public interface CommissionStrategy {

double applyCommission(double amount);
}
```



CONSEJO ACADÉMICO

Código: GUIA-PRL-001

Aprobación: 2016/04/06

Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación

```
8
      public class FullCommission implements CommissionStrategy {
9
10
          @Override
(3)
  戸
          public double applyCommission(double amount) {
              return amount * 0.50d;
12
13
14
15
16
10 - */
11
     public class NormalCommission implements CommissionStrategy {
12
13
          @Override
          public double applyCommission(double amount) {
1
15
             return amount * 0.30;
16
17
18
      1
19
10 L */
11
      public class RegularCommission implements CommissionStrategy {
12
13
          @Override
 1
   public double applyCommission(double amount) {
15
16
             return amount * 0.10;
17
18
      }
   L */
10
      public class Context {
11
12
 <u>Q.</u>
          private CommissionStrategy commissionStrategy;
14
   public Context(CommissionStrategy commissionStrategy) {
15
16
              this.commissionStrategy = commissionStrategy;
17
18
   19
          public double executeStrategy(double amount) {
20
              return commissionStrategy.applyCommission(amount);
21
22
      }
23
```



CONSEJO ACADÉMICO

Código: GUIA-PRL-001

Aprobación: 2016/04/06

Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación

```
11
     public class StrategyPatternExample {
12
13 📮
        public static void main(String[] args) {
14
15
            CommissionStrategy commissionStrategy = getStrategy(1000d);
16
            Context context = new Context(commissionStrategy);
17
            System.out.println("Commission for 1000d = " + context.executeStrategy(1000d));
18
19
            commissionStrategy = getStrategy(500d);
20
            context = new Context(commissionStrategy);
21
            System.out.println("Commission for 500d = " + context.executeStrategy(500d));
22
23
            commissionStrategy = getStrategy(100d);
24
            context = new Context(commissionStrategy);
25
            System.out.println("Commission for 100d = " + context.executeStrategy(100d));
26
27
        private static CommissionStrategy getStrategy(double amount) {
28 --
29
            CommissionStrategy strategy;
30
            if (amount >= 1000d) {
                strategy = new FullCommission();
31
32
            } else if (amount >= 500d && amount <= 999d) {
33
                strategy = new NormalCommission();
34
            } else {
35
                strategy = new RegularCommision();
36
37
            return strategy:
38
39
     practica 1 - C:\Users\user\Desktop\Repositorios\practica 1 X
                                                                              PatronDe
         run:
         Commission for 1000d = 500.0
         Commission for 500d = 150.0
         Commission for 100d = 10.0
         BUILD SUCCESSFUL (total time: 0 seconds)
```

RESULTADO(S) OBTENIDO(S):

Realizar procesos de investigación sobre los patrones de diseño de Java

Entender los patrones y su utilización dentro de aplicaciones Java.

Entender las funcionalidades basadas en patrones.

CONCLUSIONES:

Aprenden a trabajar en grupo dentro de plazos de tiempo establecidos, manejando el lenguaje de programación de Java.



CONCLUSIONES:

VICERRECTORADO DOCENTE

CONSEJO ACADÉMICO

Código: GUIA-PRL-001

MICO **Aprobación:** 2016/04/06

Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación

RECOMENDACIONES: Realizar el trabajo dentro del tiempo establecido. Revisar el siguiente link: https://refactoring.guru/es/design-patterns/java Docente / Técnico Docente: Firma: UNIVERSIDAD POLITÉCNICA FORMATO DE INFORME DE PRÁCTICA DE LABORATORIO / TALLERES / **CENTROS DE SIMULACIÓN – PARA ESTUDIANTES** CARRERA: **ASIGNATURA**: TÍTULO PRÁCTICA: NRO. PRÁCTICA: **OBJETIVO ALCANZADO: ACTIVIDADES DESARROLLADAS** 1. 2. 3. 4. 5. 6. N. RESULTADO(S) OBTENIDO(S):



CONSEJO ACADÉMICO

Código: GUIA-PRL-001

Aprobación: 2016/04/06

Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación

RECOMENDACIONES:	
Nombre de estudiante:	
Firma de estudiante:	