TRANSMILENIO

PATRONES

PATRON ESTADO

Nombre: Estado

Problema: Dar un comportamiento distinto al objeto según su estado

Solución: Crear una clase abstracta Estado, en donde los hijos de este van a ser los distintos estados en que pueda estar el objeto principal. Dentro de la clase Estado definimos los distintos comportamientos que pueda tener el objeto de acuerdo con el estado, así en cada estado se describe el comportamiento deseado.

Ejemplo: Tenemos una clase semáforo en donde se tienen tres estados (Verde, amarillo, verde). Cuando al semáforo se le pide mostrar, se muestra un color distinto de acuerdo al estado, por ejemplo en el estado amarillo, mostrar(), devuelve el color amarillo, si es verde, mostrar() devuelve el color verde.

PATRON DEL CURSO

Nombre: Prueba por salida

Problema: Si un método tiene distintas salidas o acciones dependiendo de algún atributo del objeto

Solución: Realizar un aprueba unitaria por cada posible salida o acción del método.

Ejemplo: Si tenemos un juego en el que se tienen poderes cada poder tiene una acción diferente, en este caso, toca hacer una prueba por cada poder para verificar que todos los poderes estén funcionando correctamente.