TALLER 1 - PATRONES GOF - 2021-2

Estudiante: Natalia Orjuela

PARTE I. – CLASIFICACIÓN

1.Enumere y defina las tres categorías de los patrones GoF.

1. Patrones de creación: son mecanismos para la creación de objetos que generan la reutilización de código.
2. Patrones estructurales: es la descripción de como unir objetos y clases en estructuras más grandes.
3. Patrones de comportamiento: son los algoritmos atribuyendo cada una de sus responsabilidades o acciones.

2. Para cada una de las categorías seleccione al menos 2 patrones y explique qué problema solucionan y de un ejemplo en código de cómo se debe implementar.

**1)Patrones de creación:**

Diagrama

Descripción generada automáticamente

Problema: En una veterinaria venden solo perros y muchos clientes les solicitan la venta de otro tipo de animales como conejos y pájaros, para esto la veterinaria necesita diferentes tipos de jaulas.

* Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

  Descripción generada automáticamenteSolución:
* Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

  Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

Diagrama

Descripción generada automáticamente

Problema: construir una cocina

Solución:

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamenteInterfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**2)Patrones estructurales:**

**1.**

**Imagen que contiene Dibujo de ingeniería

Descripción generada automáticamente**

Problema: citas de vacunación

Solución:

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

2.

Imagen que contiene Diagrama

Descripción generada automáticamente

Problema: capacidad insuficiente de RAM.

Solución:

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

3)Patrones de comportamiento:

1.

Imagen que contiene Diagrama

Descripción generada automáticamente

Problema: caja registradora

Solución:

Interfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamente

2.

Diagrama

Descripción generada automáticamente

Problema: Cuando una serpiente choca, se detiene y avisa.

Solución:Texto

Descripción generada automáticamente con confianza baja