

# Programación orientada a objetos

## Patrones

CEIS

2022-1

# Patrones

## Introducción

Otra historia

Definición

Inventario

## Evaluativos

## Básicos

## Reutilización

## Extensibilidad

## Cierre

# Patrones

## Introducción

Otra historia

Definición

Inventario

## Evaluativos

## Básicos

## Reutilización

## Extensibilidad

## Cierre

# Otra historia

## Desarrollador ECI



Consultor en arquitectura  
y platatormas

¿ Cómo hago para eliminar el tiempo de conexión a la base de datos en cada invocación http, y tener así tiempos de respuesta más bajos?

FACIL!!, Haga un **singleton**, que contenga un **resource pooling** que **adapte** a clases tipo **abstract factory** de conexiones, e implemente un **observer** para notificar el estado de la conexión.



Desarrollador

# Solitario

## Problema

¿Cómo tener una única instancia de una clase con un sólo punto de acceso?

## Solución

¿?

# Solitario

## Estructura

ClaseSolitaria

ClaseSolitaria

## Código

```
public class ClaseSolitaria {  
    private static ClaseSolitaria solitario=null;  
    public static ClaseSolitaria demeSolitario(){  
        if (solitario==null)  
            solitario=new ClaseSolitaria();  
        return(solitario);  
    }  
  
    private ClaseSolitaria(){  
    }  
}
```

# Solitario

## Problema

¿Cómo tener una única instancia de una clase con un sólo punto de acceso?

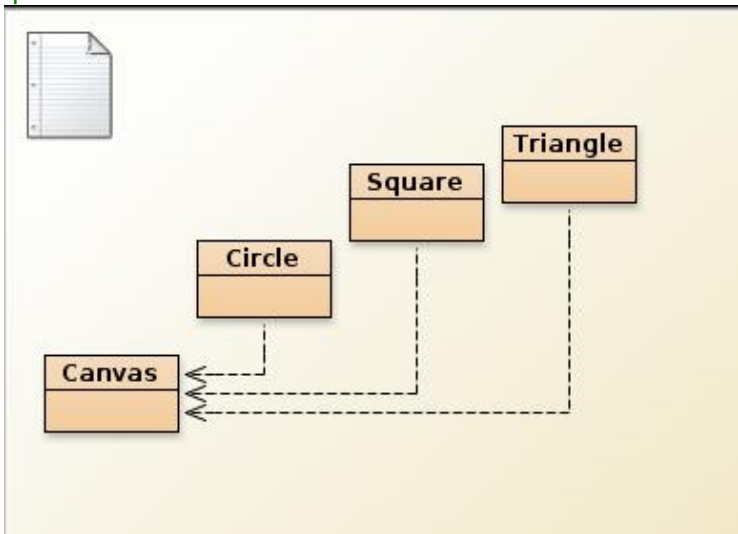
## Solución

Definir un método de clase que devuelva el solitario

## Referencia

GoF

## Shapes



¿Quién es un solitario?



## Canvas

```
public class Canvas
{
    private static Canvas canvasSingleton;

    public static Canvas getCanvas()
    {
        if(canvasSingleton == null) {
            canvasSingleton = new Canvas("BlueJ Shapes Demo", 300, 300,
                                         Color.white);
        }
        canvasSingleton.setVisible(true);
        return canvasSingleton;
    }
}
```

## Canvas

```
/**
 * Create a Canvas.
 * @param title title to appear in Canvas Frame
 * @param width the desired width for the canvas
 * @param height the desired height for the canvas
 * @param bgColour the desired background colour of the canvas
 */
private Canvas(String title, int width, int height, Color bgColour){
    frame = new JFrame();
    canvas = new CanvasPane();
    frame.setContentPane(canvas);
    frame.setTitle(title);
    canvas.setPreferredSize(new Dimension(width, height));
    backgroundColour = bgColour;
    frame.pack();
    objects = new ArrayList <Object>();
    shapes = new HashMap <Object,ShapeDescription>();
}
```

## Canvas

```
public void draw()
{
    if(isVisible) {
        Canvas canvas = Canvas.getCanvas();
        canvas.draw(this, color, new Ellipse2D.Double(xPosition, yPosition,
                                                         diameter, diameter));
        canvas.wait(10);
    }
}
```

¿Problema?

# Patrones

## Definición

Un patrón es un par problema/solución con nombre que se puede aplicar en nuevos contextos, con consejos acerca de cómo aplicarlos en nuevas situaciones y discusiones sobre sus puntos fuertes y débiles.

# Catalogos

[8 – 11] **GRASP** [2 – 40] **GOF**

- ▶ Patrones evaluativos
- ▶ Patrones básicos
- ▶ Patrones de reutilización
- ▶ Patrones de extensibilidad
- ▶ Patrones estructurales

# Catalogos

## **GRASP:** General Responsibility Assignment Software Patterns

- ▶ Patrones evaluativos
  - 1 Alta cohesión
  - 2 Bajo acoplamiento
- ▶ Patrones básicos
  - 3 Experto
  - 4 Creador
  - 5 No hables con extraños
  - 6 Controlador
- ▶ Patrones de reutilización
  - 7 Polimorfismo
- ▶ Patrones de extensibilidad
  - 8 Variaciones protegidas
- ▶ Patrones estructurales

# Catalogos

## **GOF:** Gang of Four

- ▶ Patrones evaluativos
  - 1 Alta cohesión
  - 2 Bajo acoplamiento
- ▶ Patrones básicos
  - 3 Experto
  - 4 Creador
  - 5 No hables con extraños
  - 6 Controlador
- ▶ Patrones de reutilización
  - 7 Polimorfismo
  - 10 Plantilla
- ▶ Patrones de extensibilidad
  - 8 Variaciones protegidas
- ▶ Patrones estructurales
  - 9 Solitario

# Patrones

## Introducción

Otra historia

Definición

Inventario

## Evaluativos

## Básicos

## Reutilización

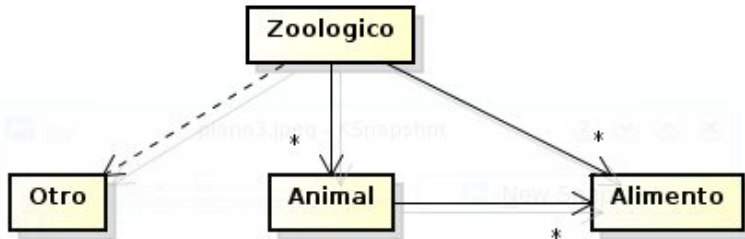
## Extensibilidad

## Cierre



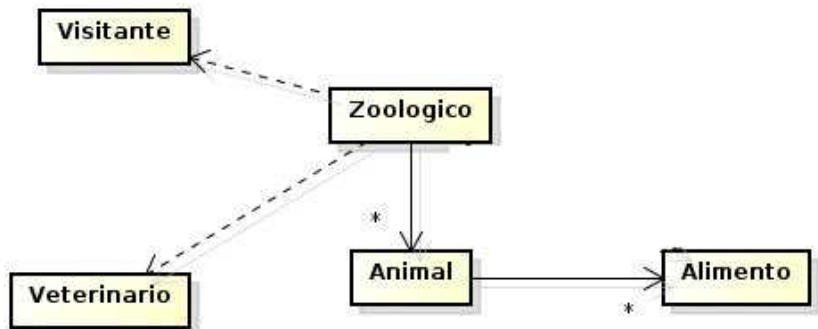


## Zoologico



¿Problemas?

## Zoologico



# GRASP

## Problema

Decidir ¿cómo mantener controlable la complejidad?

## Solución

Asignar las responsabilidades de manera que se mantenga **alta cohesión**.

## Nombre

Alta cohesión

## Problema

Decidir ¿ cómo dar soporte a poca dependencia y a una mayor reutilización?

## Solución

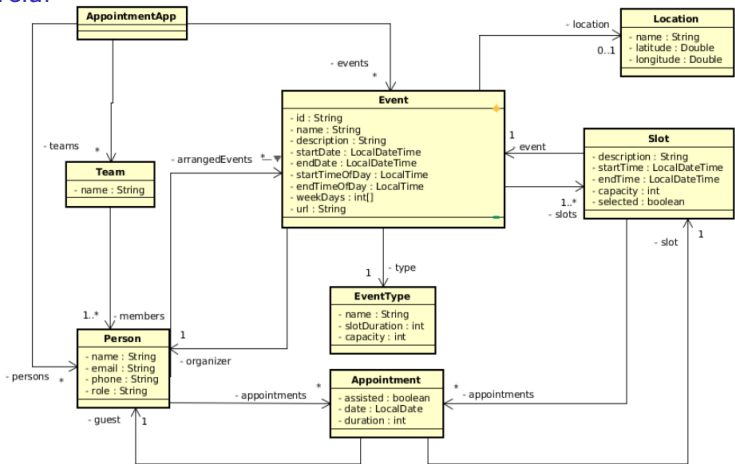
Asignar las responsabilidades de manera que se mantenga **bajo acoplamiento**.

## Nombre

Bajo acoplamiento

# GRASP

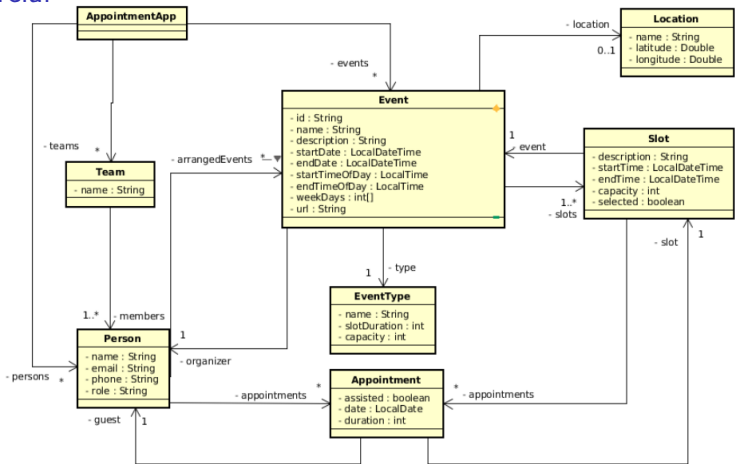
## Parcial



► ¿Cuál es el componente con menos cohesión? ¿Qué justifica su existencia?

# GRASP

## Parcial



- ¿Cuál es el componente con menos cohesión? ¿Qué justifica su existencia?
- ¿Cuál es componente más acoplado? ¿Es posible bajar el nivel de acoplamiento?

# Patrones

## Introducción

Otra historia

Definición

Inventario

## Evaluativos

## Básicos

## Reutilización

## Extensibilidad

## Cierre

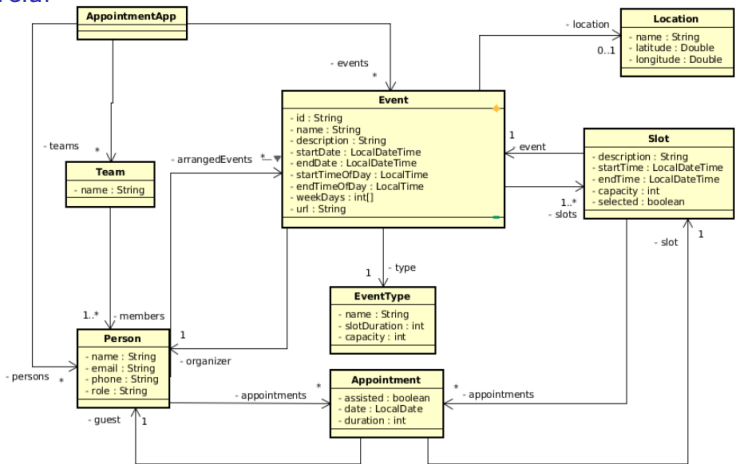


## Problema

Decidir ¿ quién debe asumir una responsabilidad?

# GRASP

## Parcial



¿Quién debe ser responsable?

Consultar los eventos vigentes (id, nombre, inicio y fin)  
(Diagrama de secuencia)

# GRASP

## Problema

Decidir ¿ quién debe asumir una responsabilidad?

## Solución

Asignar la responsabilidad al **experto** en información: la clase que posee la información necesaria para cumplir con la responsabilidad.

## Nombre

Experto

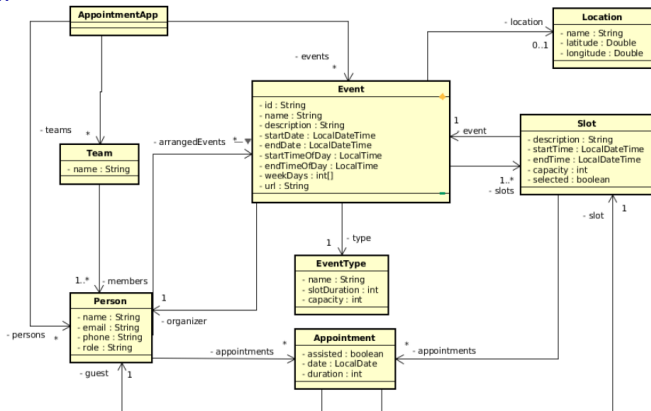
# GRASP

## Problema

Decidir ¿ quién debe crear una instancia?

# GRASP

## Parcial



¿Quién debe crear?

- Adicionar un certificado a una persona (nombre, fecha)

¿Extensión en diagrama de clases?

¿Quién crea el objeto? (Diagrama de secuencia)

# GRASP

## Problema

Decidir ¿ quién debe crear una instancia?

## Solución

Asignar a la clase B la responsabilidad de crear una instancia de A, si se cumplen una de las siguientes condiciones:

- ▶ B contiene a A
- ▶ B agrega a A
- ▶ B tiene los datos de inicialización de A

## Referencia

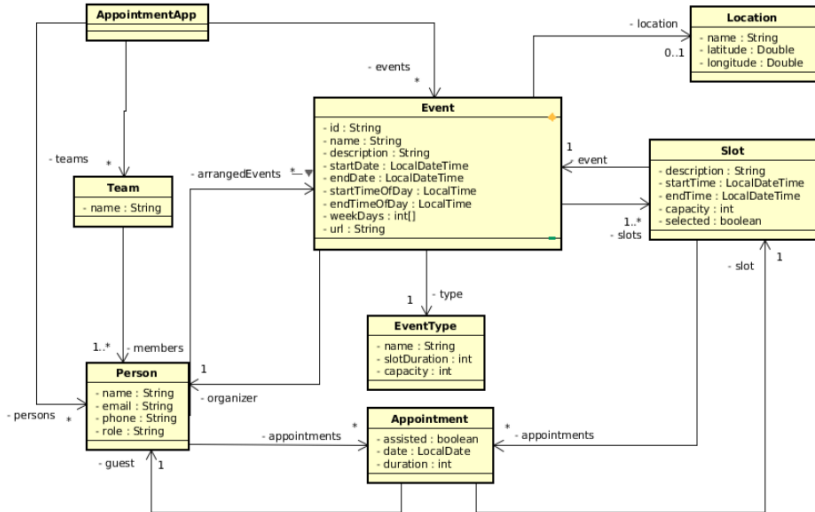
GRASP

## Problema

¿Quién, para evitar conocer a objetos indirectos?

# GRASP

## Parcial



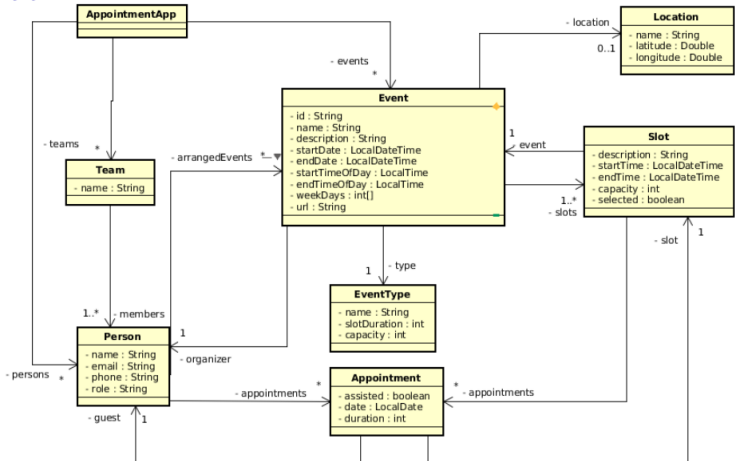
¿Quiénes son dos extraños?

► ¿Qué pasa si se hablan directamente? ¿Qué otra alternativa hay?



# GRASP

## Parcial



¿Quiénes no debería hablar?

- Consultar el número de citas de un evento (diagrama de secuencia)

# GRASP

## Problema

¿Quién, para evitar conocer a objetos indirectos?

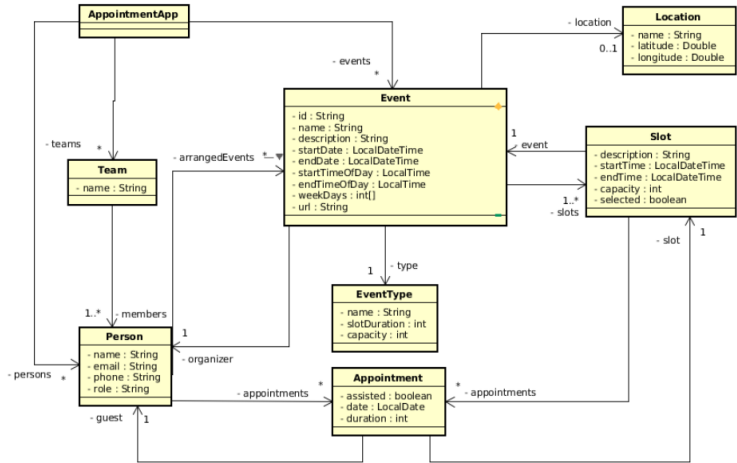
## Solución

Asignar la responsabilidad a un objeto conocido por el cliente que conozca al objeto indirecto.

## Nombre

No hables con extraños

## Parcial



¿Diagrama de casos de uso?

# GRASP

## Problema

Decidir ¿ quién debe administrar un evento externos del sistema?

## Solución

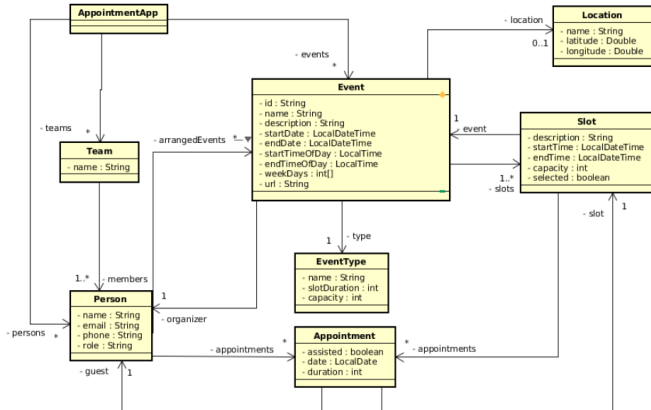
Asignar la responsabilidad de administrar los eventos externos del sistema a una clase que represente las siguientes opciones:

- ▶ El negocio o la organización global (fachada)
- ▶ El sistema global (fachada)
- ▶ Un ser animado del dominio que realice el trabajo (controlador de papeles)
- ▶ Una clase artificial que represente el caso de uso (controlador de caso de uso)

## Nombre

Controlador

## Parcial

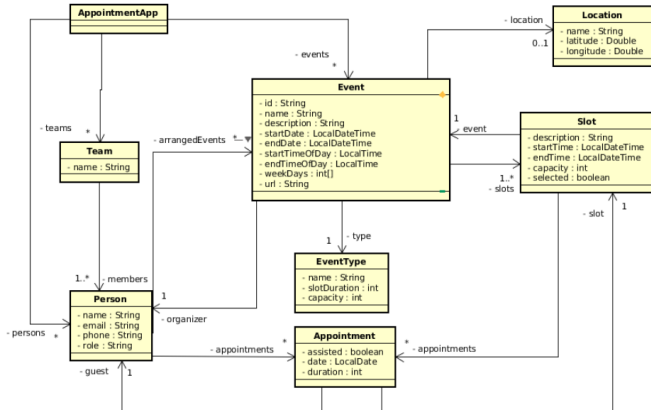


## Controladores. Alternativas

- Controlador fachada: ¿Quién?

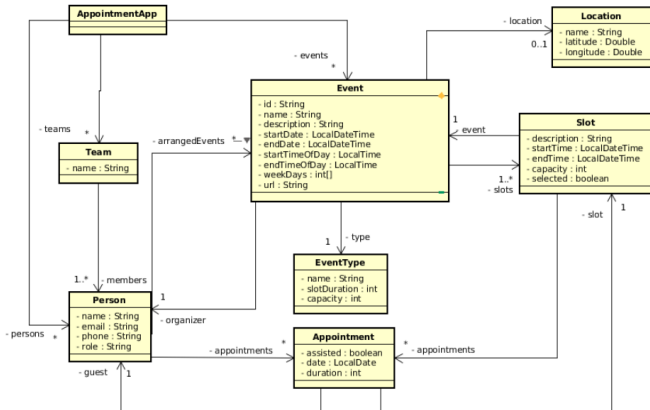
¿Qué otro patrón tendría la fachada?

## Parcial



## Controladores. Alternativas

- ▶ Controlador fachada: ¿Quién?
- ▶ Controladores de papeles: ¿Cuáles?



## Controladores. Alternativas

- ▶ Controlador fachada: ¿Quién?
- ▶ Controladores de papeles: ¿Cuáles?
- ▶ Controladores de casos de uso: ¿Cuáles?

# Patrones

## Introducción

Otra historia

Definición

Inventario

## Evaluativos

## Básicos

## Reutilización

## Extensibilidad

## Cierre



## Problema

¿Cómo manejar comportamientos diferentes basados en tipo?

# Reutilización

| Pago  |            |
|---|------------|
|  | autorice() |

```
boolean autorice(){  
    if tipo=CONTADO{  
        // Caso pago contado  
    } else if tipo==CREDITO {  
        // Caso pago crédito  
    }  
}
```

## Problema

¿Cómo manejar comportamientos diferentes basados en tipo?

## Solución

Defina una subclase para cada tipo para el que el comportamiento sea diferente y asígnele la responsabilidad usando métodos polimorficos.

## Nombre

Polimorfismo

## Problema

¿ Cómo implementar la parte invariable de un algoritmo una vez y dejar que las subclases implementen el comportamiento que puede variar ?

# Reutilización



```
public void actualice(){  
    limpieFondo();  
    //Para repintar el reloj  
    ....  
    ....  
    pinteMarco();  
}
```



---

```
public void actualice(){  
    limpieFondo();  
    //Para repintar el boton  
    ....  
    pinteMarco();  
}
```

## Problema

¿ Cómo implementar la parte invariable de un algoritmo una vez y dejar que las subclasses implementen el comportamiento que puede variar ?

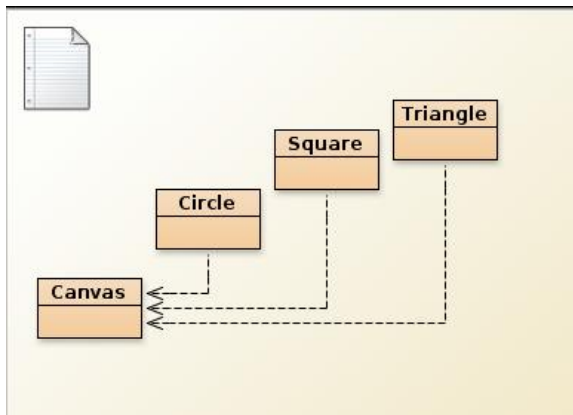
## Solución

Crear una clase abstracta en la que se implementa el método plantilla que define el esqueleto de algoritmo. La parte variable corresponderá a métodos abstractos. En cada clase concreta implementar los métodos correspondientes a la parte variable del algoritmo.

## Nombre

Plantilla

# Reutilización



- ▶ ¿Dónde usamos polimorfismo?
- ▶ ¿Dónde usamos plantilla?

# Reutilización

## draw en Canvas

```
/**
 * Draw a given shape onto the canvas.
 * @param referenceObject an object to define identity for this shape
 * @param color           the color of the shape
 * @param shape           the shape object to be drawn on the canvas
 */
// Note: this is a slightly backwards way of maintaining the shape
// objects. It is carefully designed to keep the visible shape interfaces
// in this project clean and simple for educational purposes.
public void draw(Object referenceObject, String color, Shape shape){
    objects.remove(referenceObject); // just in case it was already there
    objects.add(referenceObject);    // add at the end
    shapes.put(referenceObject, new ShapeDescription(shape, color));
    redraw();
}
```

## draw en Circle

```
private void draw(){
    if(isVisible) {
        Canvas canvas = Canvas.getCanvas();
        canvas.draw(this, color,
            new Ellipse2D.Double(xPosition, yPosition,
                diameter, diameter));
        canvas.wait(10);
    }
}
```

## draw en Rectangle

```
private void draw() {
    if(isVisible) {
        Canvas canvas = Canvas.getCanvas();
        canvas.draw(this, color,
            new java.awt.Rectangle(xPosition, yPosition,
                width, height));
        canvas.wait(10);
    }
}
```

¿draw en Shapes?



# Reutilización

```
/*
 * Return the shape of the figure
 * @return the shape of the figure
 */
protected abstract Shape shape();
/*
 * Draw the figure with current specifications on screen.
 */
private void draw(){
    if(isVisible) {
        Canvas.getCanvas().draw(this, color, shape());
        Canvas.getCanvas().wait(10);
    }
}
```

# Patrones

## Introducción

Otra historia

Definición

Inventario

## Evaluativos

## Básicos

## Reutilización

## Extensibilidad

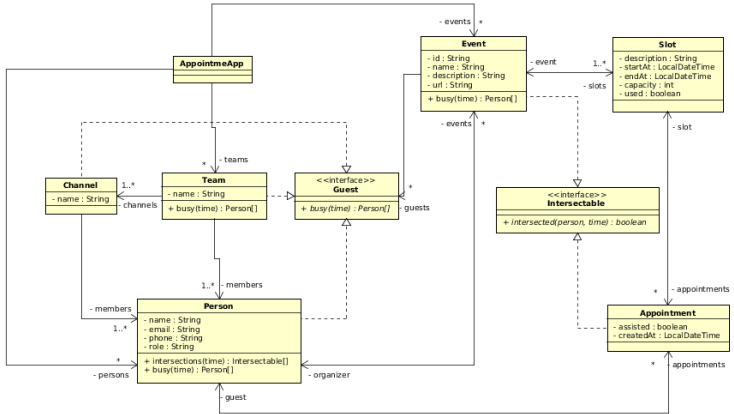
## Cierre

## Problema

¿ Cómo diseñar de manera que las variaciones de los componentes no tengan un impacto indeseable en otros componentes?

# Extensibilidad

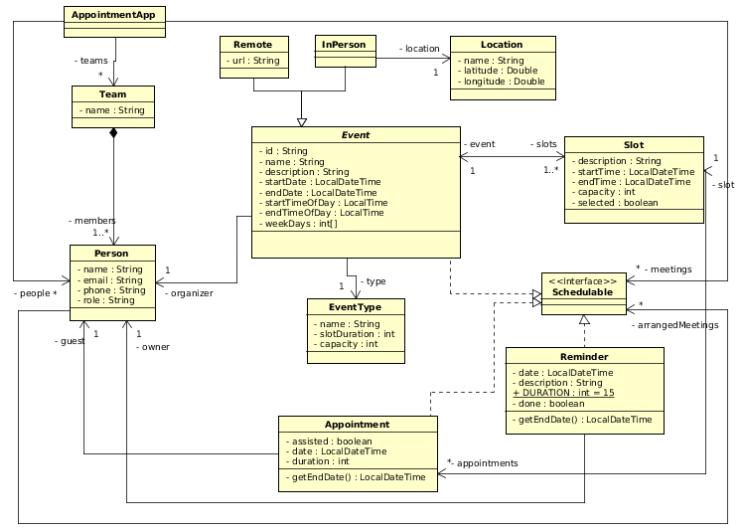
## Parcial G01



¿Qué variaciones estamos permitiendo?

# Extensibilidad

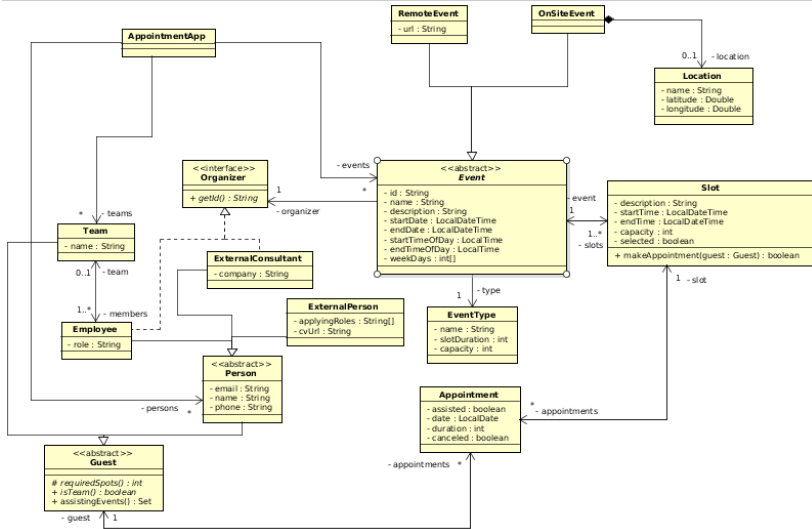
## Parcial G02



¿Qué variaciones estamos permitiendo?

# Extensibilidad

## Parcial G03



¿Qué variaciones estamos permitiendo?

## Problema

¿ Cómo diseñar de manera que las variaciones de los componentes no tengan un impacto indeseable en otros componentes?

## Solución

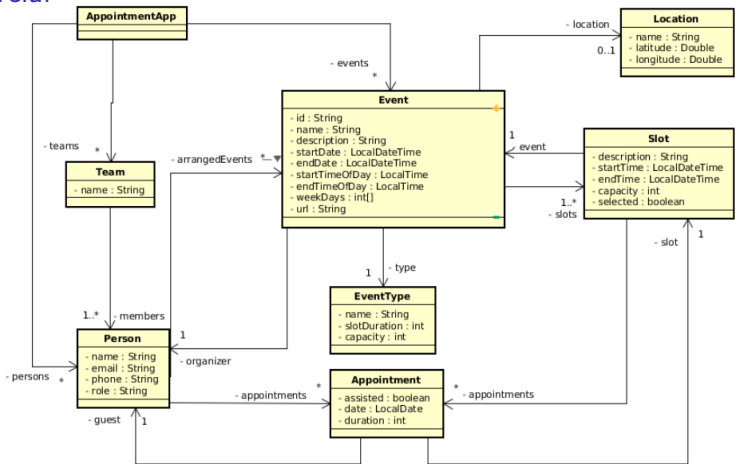
Identifique los puntos de variaciones; asigne responsabilidades para crear una interfaz estable alrededor de ellos.

## Nombre

Variaciones protegidas

# GRASP

## Parcial



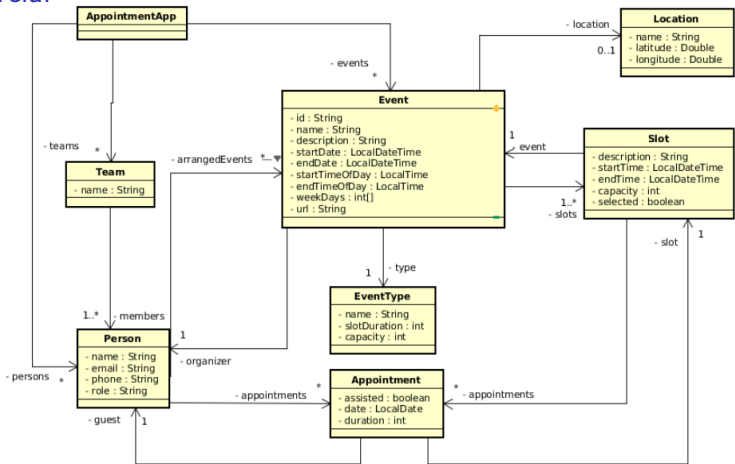
¿Qué hacer?

- Los equipos pueden contar con miembros diferentes a personas; por ejemplo, otros equipos.



# GRASP

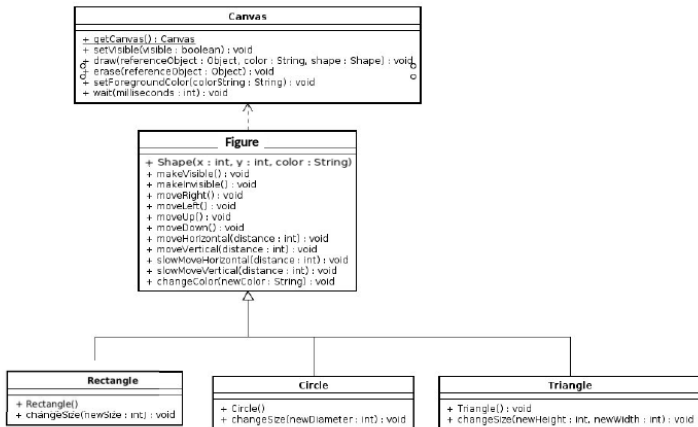
## Parcial



¿Qué hacer?

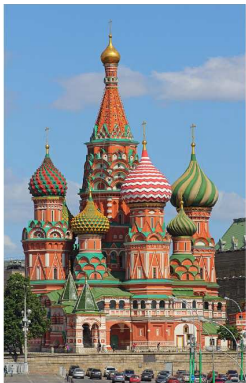
- Es posible que a futuro se incluyan tipos de eventos diferentes a los actuales. Los actuales están caracterizados por duración y capacidad.

# Shapes



- ¿Dónde polimorfismo?
- ¿Dónde plantilla?
- ¿Hay variaciones protegidas?

## Proyecto inicial



- ▶ ¿Dónde polimorfismo?
- ▶ ¿Dónde plantilla?
- ▶ ¿Dónde variaciones protegidas?

# Reutilización

## Proyecto final



- ▶ ¿Qué puntos de variación queremos permitir?
- ▶ ¿Cómo se protegen efectivamente las variaciones?

# Patrones

## Introducción

Otra historia

Definición

Inventario

## Evaluativos

## Básicos

## Reutilización

## Extensibilidad

## Cierre

# Catalogos

[8 – 11] **GRASP** [2 – 40] **GOF**

- ▶ Patrones evaluativos
- ▶ Patrones básicos
- ▶ Patrones de reutilización
- ▶ Patrones de extensibilidad
- ▶ Patrones estructurales

# Catalogos

[8 – 11] **GRASP** [2 – 40] **GOF**

- ▶ Patrones evaluativos
  - 1 Alta cohesión
  - 2 Bajo acoplamiento
- ▶ Patrones básicos
  - 3 Experto
  - 4 Creador
  - 5 No hables con extraños
  - 6 Controlador
- ▶ Patrones de reutilización
  - 7 Polimorfismo
- ▶ Patrones de extensibilidad
  - 8 Variaciones protegidas
- ▶ Patrones estructurales

# Catalogos

[8 – 11] **GRASP** [2 – 40] **GOF**

- ▶ Patrones evaluativos
  - 1 Alta cohesión
  - 2 Bajo acoplamiento
- ▶ Patrones básicos
  - 3 Experto
  - 4 Creador
  - 5 No hables con extraños
  - 6 Controlador
- ▶ Patrones de reutilización
  - 7 Polimorfismo
  - 10 Plantilla
- ▶ Patrones de extensibilidad
  - 8 Variaciones protegidas
- ▶ Patrones estructurales
  - 9 Solitario