

Practica 01 de Modelado y Programación

Nombre del equipo: "Prietos en aprietos"

Integrantes del equipo y No. de cuenta:

1. Juan Daniel SanMartin Macias 318181637
2. Lopez Diego Gabriela 318243485

Nota: tuvimos poco contacto y comunicación con nuestro compañero Jonathan Bautista Parra 419003227 por lo cual decidimos trabajar solo los dos

Nos faltó implementar el patrón de diseño observer, por falta de tiempo no pudimos pasar todos los atributos de los peleadores en nuestra clase bitacora y ser capaces de generar los archivos de texto, sin embargo decidimos dejar nuestra idea ahí y en su lugar usar la terminal.

Menciona los principios de diseño esenciales del patrón Strategy y Observer. Menciona una desventaja de cada patrón.

Con strategy tenemos:

- Diseño de comportamiento con el ámbito de sujeto
- Cambia el comportamiento de un objeto en tiempo de ejecución
- Facilita la implementación de distintos comportamientos (encapsula las distintas estrategias)

Desventajas del patrón strategy:

- Si hay muchas estrategias alternativas el número de objetos crecerá, haciéndolo menos eficiente.

Con observer tenemos:

- Dependencia del tipo uno a muchos entre objetos
- Cuando un objeto cambia de estado, notifica el cambio a todos los dependientes
- Relacionado con algoritmos de funcionamiento y asignación
- Relación entre objetos y clases con esquema de comunicación entre ellos

Desventajas del patrón observer:

- No se especifica a un solo receptor actualizar, sino que a todos los objetos involucrados
- Se podrían producir actualizaciones ineficientes (de forma continua)

Para compilar la practica 1

compilar- - - > javac *.java

Ejecutar - - - > java Main