Trabajo Practico Nro. 3 – Patrones Estructurales

Profesor:Dr. Pedro E. Colla

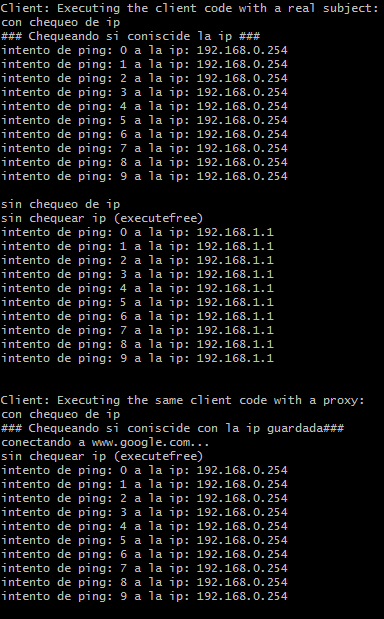
Ayudante: Hernán Sanchez

Alumno: Palacios Giovanni Andrés

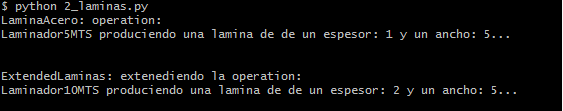
Github:<https://github.com/Giovanni202dos/-UADER_IS2_Palacios.G/tree/main/src/TP3-Patrones%20Estructurales-Parte%20b>

Ciclo 2023

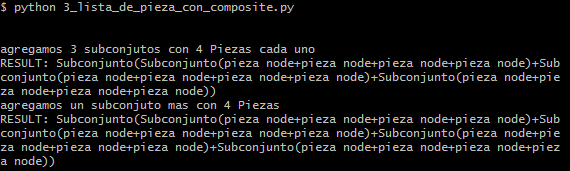
1) 1\_ping.py

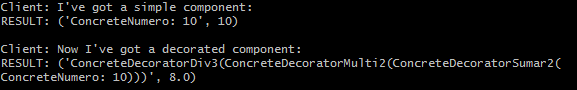


2)2\_laminas.py



3) 3\_lista\_de\_pieza\_con\_composite.py

4) 4\_operaciones\_con\_decorator.py



5)

Una situación podría ser la creación de árboles en un videojuego, si quisiéramos crear un bosque habría cientos de árboles con diferentes características y seguramente unos cuantos se repetirían, lo único que cambiaría seria su ubicación en el espacio.

Podríamos crear una clase FlyweightArboleFactory el cual administraría los estados compartidos.

Los estados compartidos serian; el color, textura y tamaño.

Los estados no compartidos; la ubicación(x,y).