

MODELADO Y PROGRAMACIÓN 2022-2

Profesora: Villa Padilla Rosa Victoria

Ayudante: Lemus Pablo Arturo

Equipo Bob-Omb

Gallegos Diego Cristian Ricardo—318114723

Sánchez Castro Gustavo—318213888

Vázquez Torrijos Damián—318309877

Práctica 01.

Teoría.

- Menciona los principios de diseño esenciales del patrón Strategy y Observer.

Menciona una desventaja de cada patrón.

- **Strategy:** Se deben identificar los aspectos que varían en el código, encapsularlos y separarlos, todo esto para evitar consecuencias involuntarias al momento de modificar un código probablemente funcional. Es programar un supertipo. Se favorece la composición sobre la herencia.

Desventaja: Puede llegar a ocupar demasiado espacio en memoria al momento de programar aún después de haber encapsulado cada aspecto según sea lo requerido, ya que se ocupa una clase por cada Strategy, con lo cual estaríamos ocupando memoria de mas.

- **Observer:** Se define una dependencia de "uno a muchos" entre objetos de tal forma que si uno de ellos cambia de estados, todos los demás son notificados y se actualizan automáticamente. La dependencia es definida entre el **Sujeto** y los **Observadores**. Estos últimos pueden ser agregados en cualquier momento. Se debe obtener diseños débilmente acoplados para construir sistemas Orientados a Objetos más flexibles.

Desventaja: Si el **Observador(es)** no se implementa correctamente, el tiempo de complejidad de sus métodos puede provocar problemas de desempeño en el proyecto.

Problemas.

- El único problema que presentamos fue conectar todo con el main , pero funciona.