

# 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 03.

---

### Teoría.

- Menciona los principios de diseño esenciales del patrón **Decorator** y **Adapter**. Menciona una desventaja de cada patrón.

- **Decorator:** Las clases del proyecto deben estar cerradas a la modificación pero abiertas a la extensión, es decir, las clases deben extenderse fácilmente para incorporar un nuevo comportamiento sin tener que editar su propio código. Este diseño atribuye responsabilidades adicionales a un objeto de una manera dinámica. Los "decoradores" ofrecen una alternativa flexible a las subclasses para ampliar su funcionalidad. El resultado al implementar **Decorator** es un diseño resistente al cambio y lo suficientemente flexible para soportar cambios en los requerimientos; además de que un componente se puede usar ya sea solo o envuelto por otro "decorador".

**Desventaja:** Si se añade un nuevo "decorador", se debe registrar en los demás, lo cuál puede ser una tarea complicada si son demasiados.

- **Adapter:** Convierte la interfaz de una clase en otra interfaz que se adapte a la que espera el "cliente". Permite a las clases trabajar juntas, a pesar de que no sean compatibles por sus interfaces.

**Desventaja:** El uso excesivo del adaptador hará que el sistema tenga problemas de rendimiento al llamarlo.