

# PRE\_PARCIAL 3

Se tomó el programa del laboratorio número 10 para aplicarle un patrón de diseño, el patrón escogido fue el Patrón Estrategia, ya que por el funcionamiento del programa, este patrón resulta muy fácil de adaptar y es bastante adecuado.

El patrón estrategia permite que el usuario pueda realizar una acción pero de varias maneras diferentes, las cuales se deciden en tiempo de ejecución, ya que el principio fundamental en el que se basa este patrón es la herencia, existe una clase padre, la cual es CuentaBancaria, que contiene los atributos y el método que funciona como base para las demás clases, el cual lleva como nombre “Viendo”, de esta clase heredan otras tres clases llamadas, Mostrar1, Mostrar2 y Mostrar 3, estas tres clases sobrescriben el método Viendo, por lo que cada uno de estos se encarga de mostrar la información que se almacena en el programa de diferente manera.

El programa original incluye el uso de delegates y actions, los cuales se conservaron para mantener la lógica original, para poder adaptar el patrón estrategia, únicamente fue necesario quitar las instrucciones de los métodos a los que estos delegates y actions hacían referencia, y colocar estas instrucciones en el método Viendo de las diferentes clases anteriormente mencionadas (Mostrar1, Mostrar2, Mostrar3), una vez hecho esto, en los métodos donde estaban estas instrucciones originalmente se instancia el objeto y mediante este se accede al método Viendo, las diferentes formas en que este se ejecute dependerá de la que el usuario elija en tiempo de ejecución.

