

Programación orientada a objetos

Patrones

CEIS

2019-01

Patrones

Introducción

Otra historia

Definición

Inventario

Evaluativos

Básicos

Reutilización

Extensibilidad

Cierre

Patrones

Introducción

Otra historia

Definición

Inventario

Evaluativos

Básicos

Reutilización

Extensibilidad

Cierre

Patrones

Introducción

Otra historia

Definición

Inventario

Evaluativos

Básicos

Reutilización

Extensibilidad

Cierre

Otra historia

Desarrollador ECI



Consultor en arquitectura
y platatormas

¿ Cómo hago para eliminar el tiempo de conexión a la base de datos en cada invocación http, y tener así tiempos de respuesta más bajos?

FACIL!!, Haga un **singleton**, que contenga un **resource pooling** que **adapte** a clases tipo **abstract factory** de conexiones, e implemente un **observer** para notificar el estado de la conexión.



Desarrollador

Solitario

Problema

¿Cómo tener una única instancia de una clase con un sólo punto de acceso?

Solución

?

¿Cuál sería la solución?

Solitario

Estructura

ClaseSolitaria

ClaseSolitaria

Código

```
public class ClaseSolitaria {  
    private static ClaseSolitaria solitario=null;  
    public static ClaseSolitaria demeSolitario(){  
        if (solitario==null)  
            solitario=new ClaseSolitaria();  
        return(solitario);  
    }  
  
    private ClaseSolitaria(){  
    }  
}
```

Solitario

Problema

¿Cómo tener una única instancia de una clase con un sólo punto de acceso?

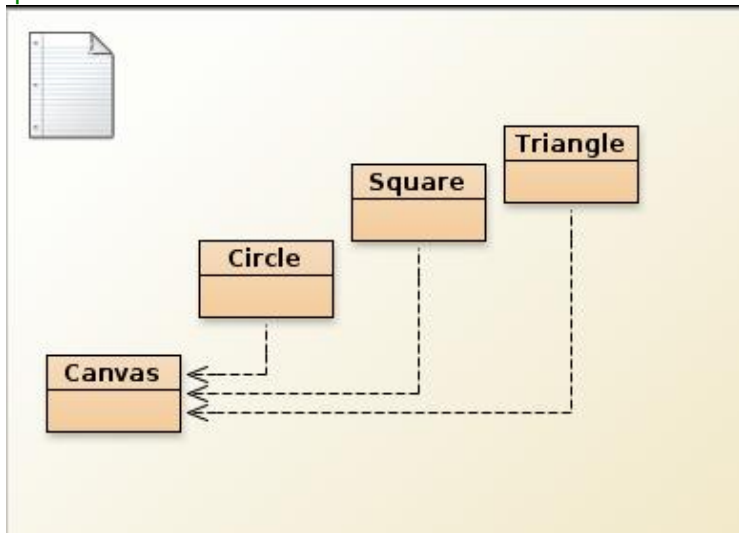
Solución

Definir un método de clase que devuelva el solitario

Referencia

GoF

Shapes



¿Quien es un solitario?

Canvas

```
public class Canvas
{
    private static Canvas canvasSingleton;

    public static Canvas getCanvas()
    {
        if(canvasSingleton == null) {
            canvasSingleton = new Canvas("BlueJ Shapes Demo", 300, 300,
                                         Color.white);
        }
        canvasSingleton.setVisible(true);
        return canvasSingleton;
    }
}
```

Canvas

```
/**
 * Create a Canvas.
 * @param title title to appear in Canvas Frame
 * @param width the desired width for the canvas
 * @param height the desired height for the canvas
 * @param bgColour the desired background colour of the canvas
 */
private Canvas(String title, int width, int height, Color bgColour){
    frame = new JFrame();
    canvas = new CanvasPane();
    frame.setContentPane(canvas);
    frame.setTitle(title);
    canvas.setPreferredSize(new Dimension(width, height));
    backgroundColour = bgColour;
    frame.pack();
    objects = new ArrayList <Object>();
    shapes = new HashMap <Object,ShapeDescription>();
}
```

Canvas

```
public void draw()
{
    if(isVisible) {
        Canvas canvas = Canvas.getCanvas();
        canvas.draw(this, color, new Ellipse2D.Double(xPosition, yPosition,
                                                         diameter, diameter));
        canvas.wait(10);
    }
}
```

¿Problema?

Patrones

Introducción

Otra historia

Definición

Inventario

Evaluativos

Básicos

Reutilización

Extensibilidad

Cierre

Patrones

Definición

Un patrón es un par problema/solución con nombre que se puede aplicar en nuevos contextos, con consejos acerca de cómo aplicarlos en nuevas situaciones y discusiones sobre sus puntos fuertes y débiles.

Patrones

Introducción

Otra historia

Definición

Inventario

Evaluativos

Básicos

Reutilización

Extensibilidad

Cierre

Catalogos

[8 – 11] **GRASP** [2 – 40] **GOF**

- ▶ Patrones evaluativos
- ▶ Patrones básicos
- ▶ Patrones de reutilización
- ▶ Patrones de extensibilidad
- ▶ Patrones estructurales

Catalogos

GRASP: General Responsibility Assignment Software Patterns

- ▶ Patrones evaluativos
 - 1 Alta cohesión
 - 2 Bajo acoplamiento
- ▶ Patrones básicos
 - 3 Experto
 - 4 Creador
 - 5 No hables con extraños
 - 6 Controlador
- ▶ Patrones de reutilización
 - 7 Polimorfismo
- ▶ Patrones de extensibilidad
 - 8 Variaciones protegidas
- ▶ Patrones estructurales

Catalogos

GOF: Gang of Four

- ▶ Patrones evaluativos
 - 1 Alta cohesión
 - 2 Bajo acoplamiento
- ▶ Patrones básicos
 - 3 Experto
 - 4 Creador
 - 5 No hables con extraños
 - 6 Controlador
- ▶ Patrones de reutilización
 - 7 Polimorfismo
 - 10 Plantilla
- ▶ Patrones de extensibilidad
 - 8 Variaciones protegidas
- ▶ Patrones estructurales
 - 9 Solitario

Patrones

Introducción

Otra historia

Definición

Inventario

Evaluativos

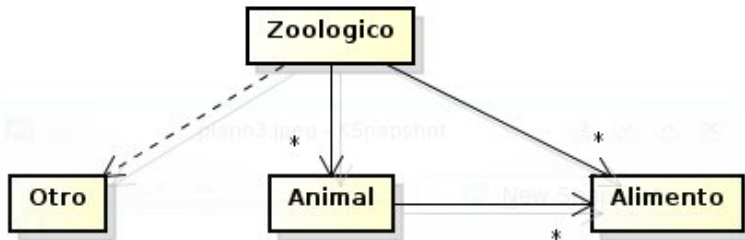
Básicos

Reutilización

Extensibilidad

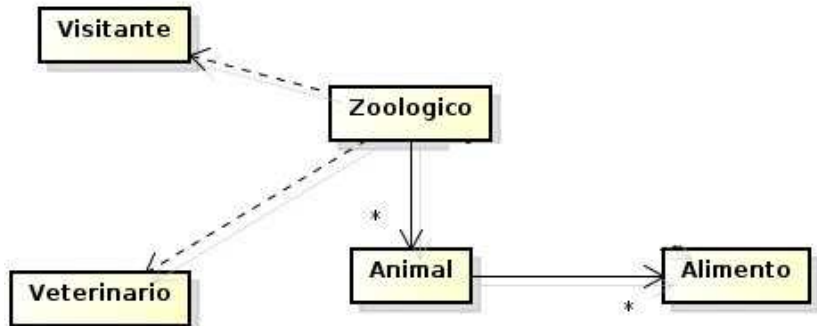
Cierre

Zoologico



¿Problema?

Zoologico



¿Problema?

GRASP

Problema

Decidir ¿cómo mantener controlable la complejidad?

Solución

Asignar las responsabilidades de manera que se mantenga **alta cohesión**.

Nombre

Alta cohesión

Problema

Decidir ¿ cómo dar soporte a poca dependencia y a una mayor reutilización?

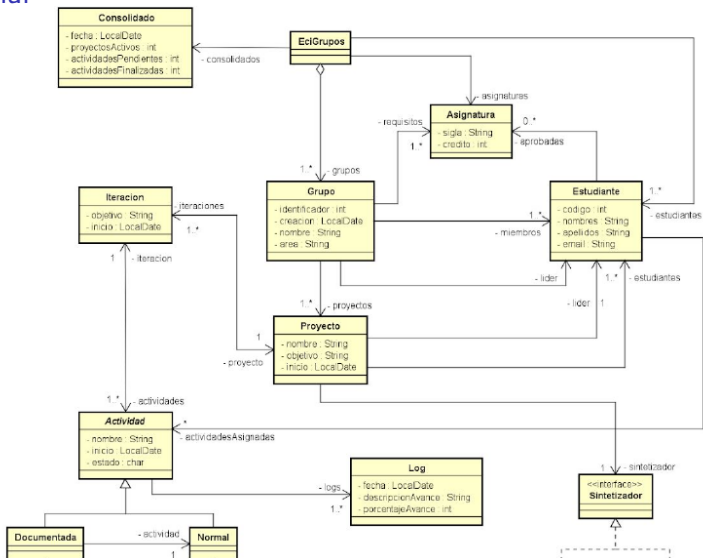
Solución

Asignar las responsabilidades de manera que se mantenga **bajo acoplamiento**.

Nombre

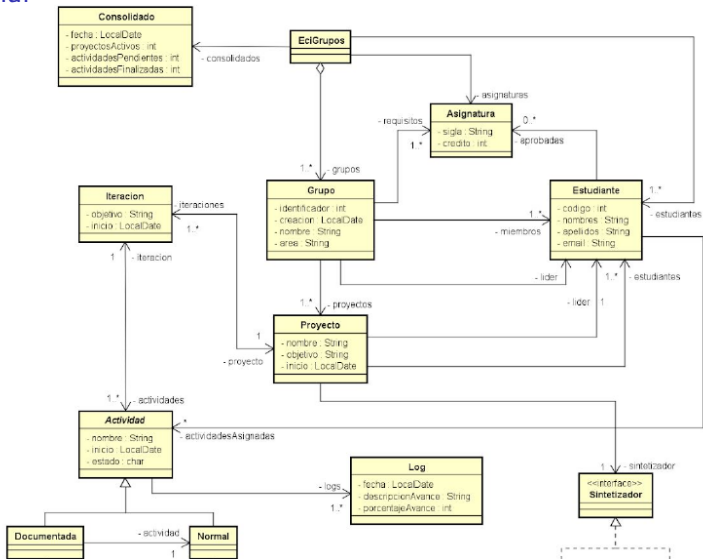
Bajo acoplamiento

Parcial



► ¿Cuál es el componente con menos cohesión? ¿Qué justifica su existencia?

Parcial



► ¿Cuál es el componente con menos cohesión? ¿Qué justifica su existencia?

► ¿Cuál es componente más acoplado? ¿Es posible bajar el nivel de acoplamiento?

Patrones

Introducción

Otra historia

Definición

Inventario

Evaluativos

Básicos

Reutilización

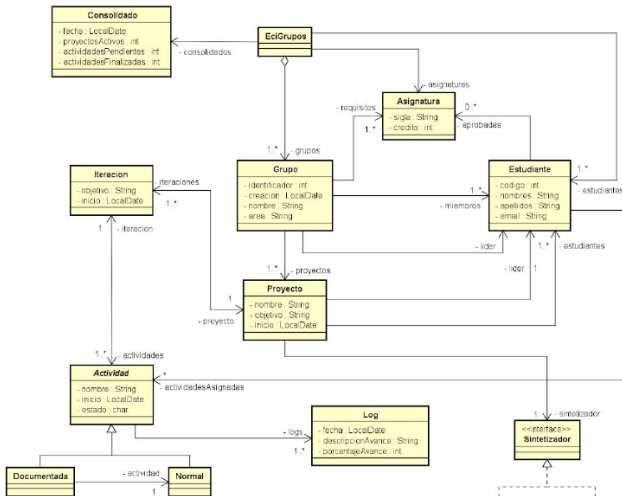
Extensibilidad

Cierre

Problema

Decidir ¿ quién debe asumir una responsabilidad?

Parcial



¿Quién debe ser responsable?

Adicionar un prerequisito a un grupo (Diagrama de secuencia)

GRASP

Problema

Decidir ¿ quién debe asumir una responsabilidad?

Solución

Asignar la responsabilidad al **experto** en información: la clase que posee la información necesaria para cumplir con la responsabilidad.

Nombre

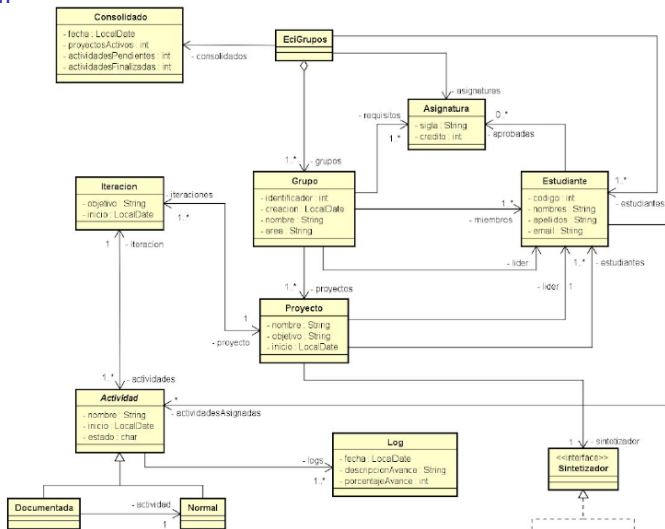
Experto

GRASP

Problema

Decidir ¿ quién debe crear una instancia?

Parcial



¿Quién debe crear?

- Agregar un proyecto a un grupo.

¿Quién crea la instancia Proyecto? (Diagrama de secuencia)

GRASP

Problema

Decidir ¿ quién debe crear una instancia?

Solución

Asignar a la clase B la responsabilidad de crear una instancia de A, si se cumplen una de las siguientes condiciones:

- ▶ B contiene a A
- ▶ B agrega a A
- ▶ B tiene los datos de inicialización de A

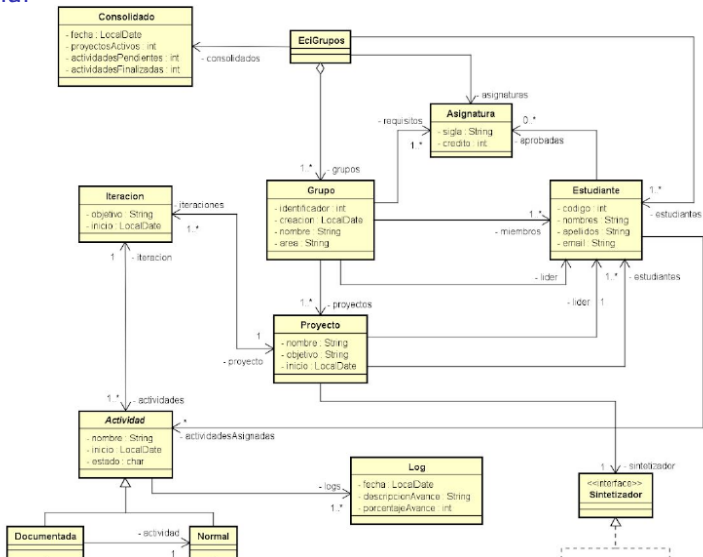
Referencia

GRASP

Problema

¿Quién, para evitar conocer a objetos indirectos?

Parcial



¿Quiénes son dos extraños?

- ¿Qué pasa si se hablan directamente? ¿Qué otra alternativa hay?

GRASP

Problema

¿Quién, para evitar conocer a objetos indirectos?

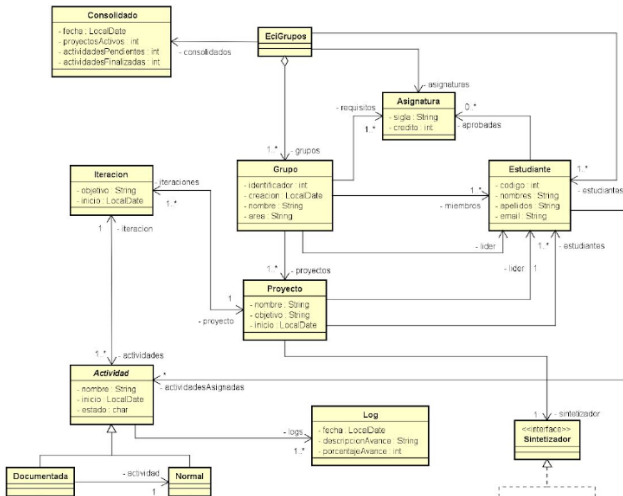
Solución

Asignar la responsabilidad a un objeto conocido por el cliente que conozca al objeto indirecto.

Nombre

No hables con extraños

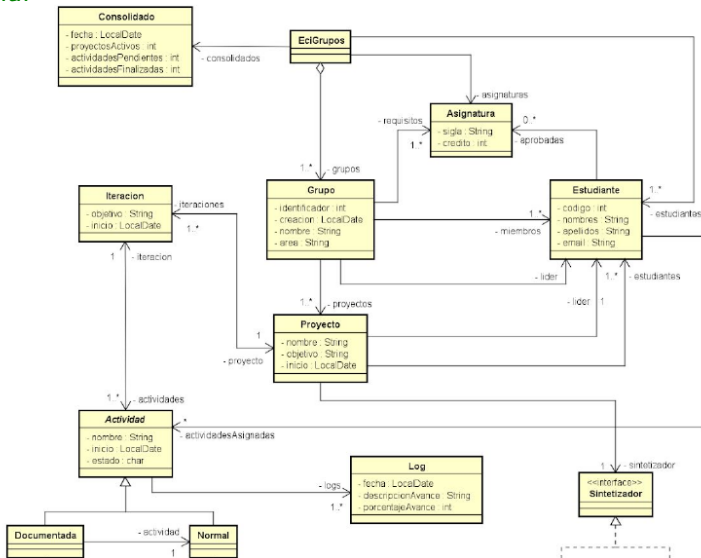
Parcial



¿Quienes no debería hablar?

- En un grupo se quiere conocer la última actividad programada

Parcial



¿Diagrama de casos de uso?

GRASP

Problema

Decidir ¿ quién debe administrar un evento externos del sistema?

Solución

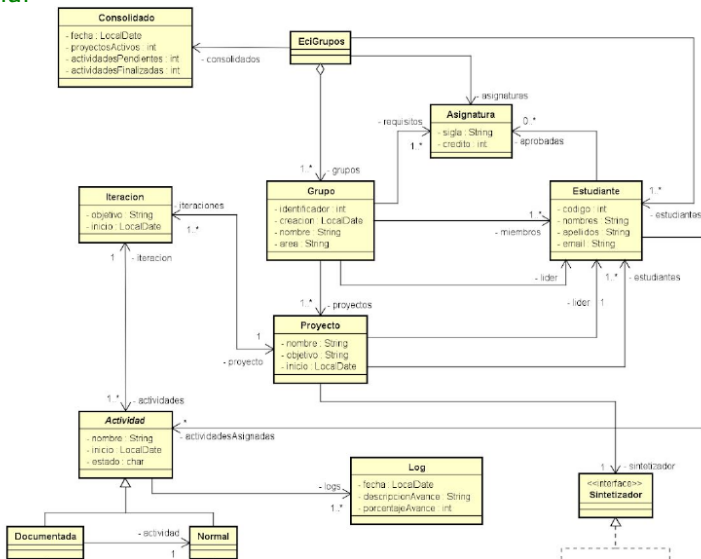
Asignar la responsabilidad de administrar los eventos externos del sistema a una clase que represente las siguientes opciones:

- ▶ El negocio o la organización global (fachada)
- ▶ El sistema global (fachada)
- ▶ Un ser animado del dominio que realice el trabajo (controlador de papeles)
- ▶ Una clase artificial que represente el caso de uso (controlador de caso de uso)

Nombre

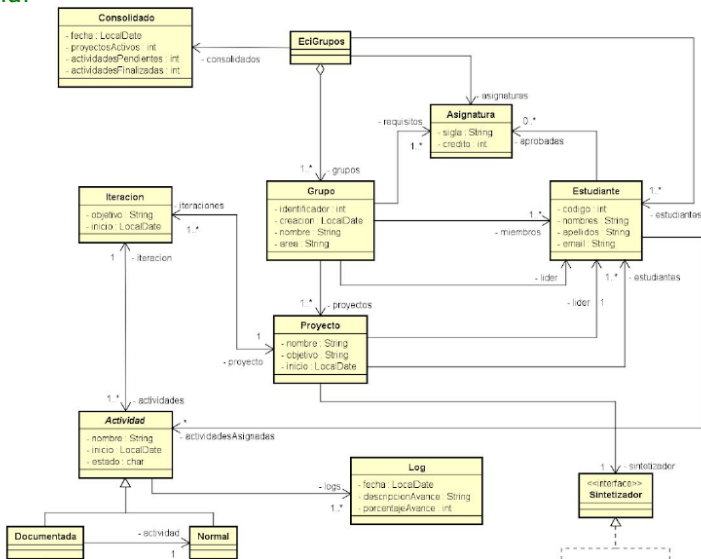
Controlador

Parcial



¿Quién sería el controlador fachada?

Parcial



¿Quién debería ser un solitario?

Patrones

Introducción

Otra historia

Definición

Inventario

Evaluativos

Básicos

Reutilización

Extensibilidad

Cierre

Problema

¿Cómo manejar comportamientos diferentes basados en tipo?

Reutilización

Pago	
	autorice()

```
boolean autorice(){  
    if tipo=CONTADO{  
        // Caso pago contado  
    } else if tipo==CREDITO {  
        // Caso pago crédito  
    }  
}
```

Problema

¿Cómo manejar comportamientos diferentes basados en tipo?

Solución

Defina una subclase para cada tipo para el que el comportamiento sea diferente y asígnele la responsabilidad usando métodos polimorficos.

Nombre

Polimorfismo

Problema

¿ Cómo implementar la parte invariable de un algoritmo una vez y dejar que las subclases implementen el comportamiento que puede variar ?

Reutilización



```
public void actualice(){  
    limpieFondo();  
    //Para repintar el reloj  
    ....  
    ....  
    pinteMarco();  
}
```



```
public void actualice(){  
    limpieFondo();  
    //Para repintar el boton  
    ....  
    pinteMarco();  
}
```

Problema

¿ Cómo implementar la parte invariable de un algoritmo una vez y dejar que las subclasses implementen el comportamiento que puede variar ?

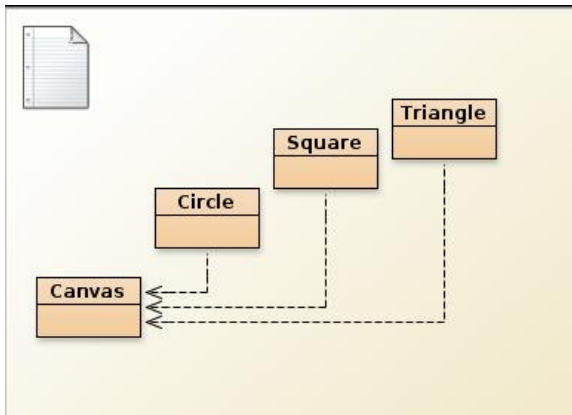
Solución

Crear una clase abstracta en la que se implementa el método plantilla que define el esqueleto de algoritmo. La parte variable corresponderá a métodos abstractos. En cada clase concreta implementar los métodos correspondientes a la parte variable del algoritmo.

Nombre

Plantilla

Reutilización



- ▶ ¿Dónde usamos polimorfismo?
- ▶ ¿Dónde usamos plantilla?

Reutilización

draw en Canvas

```
/**
 * Draw a given shape onto the canvas.
 * @param referenceObject an object to define identity for this shape
 * @param color           the color of the shape
 * @param shape           the shape object to be drawn on the canvas
 */
// Note: this is a slightly backwards way of maintaining the shape
// objects. It is carefully designed to keep the visible shape interfaces
// in this project clean and simple for educational purposes.
public void draw(Object referenceObject, String color, Shape shape){
    objects.remove(referenceObject); // just in case it was already there
    objects.add(referenceObject);    // add at the end
    shapes.put(referenceObject, new ShapeDescription(shape, color));
    redraw();
}
```

draw en Circle

```
private void draw(){
    if(isVisible) {
        Canvas canvas = Canvas.getCanvas();
        canvas.draw(this, color,
            new Ellipse2D.Double(xPosition, yPosition,
                diameter, diameter));
        canvas.wait(10);
    }
}
```

¿draw en Shapes?

Reutilización

```
/*  
 * Return the shape of the figure  
 * @return the shape of the figure  
 */  
protected abstract Shape shape();  
/*  
 * Draw the figure with current specifications on screen.  
 */  
private void draw(){  
    if(isVisible) {  
        Canvas.getCanvas().draw(this, color, shape());  
        Canvas.getCanvas().wait(10);  
    }  
}
```

Patrones

Introducción

Otra historia

Definición

Inventario

Evaluativos

Básicos

Reutilización

Extensibilidad

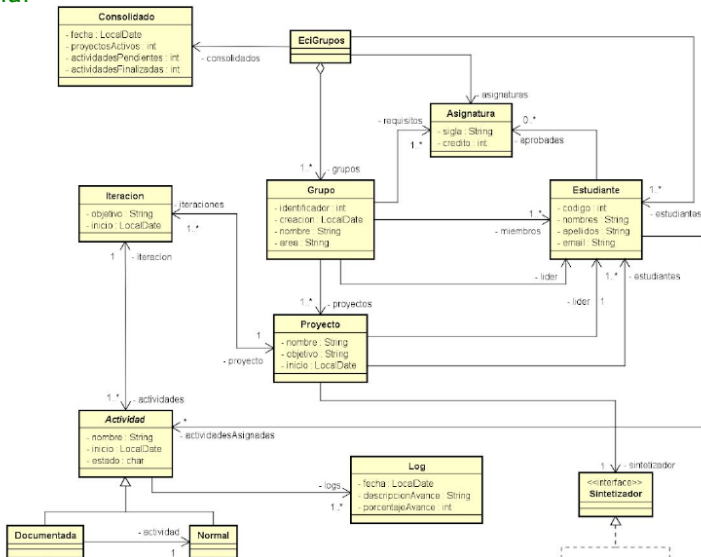
Cierre

Problema

¿ Cómo diseñar de manera que las variaciones de los componentes no tengan un impacto indeseable en otros componentes?

Extensibilidad

Parcial



¿Qué variaciones podríamos estar anticipando?

Problema

¿ Cómo diseñar de manera que las variaciones de los componentes no tengan un impacto indeseable en otros componentes?

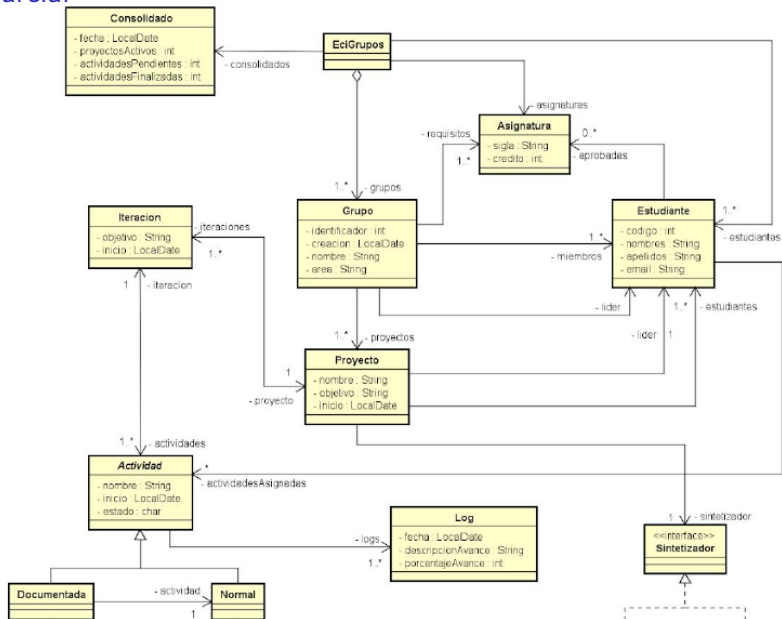
Solución

Identifique los puntos de variaciones; asigne responsabilidades para crear una interfaz estable alrededor de ellos.

Nombre

Variaciones protegidas

Parcial



¿Qué hacer?

Shapes

- ▶ ¿Dónde polimorfismo?
- ▶ ¿Dónde plantilla?
- ▶ ¿Dónde variaciones protegidas?

Proyecto inicial

- ▶ ¿Dónde polimorfismo?
- ▶ ¿Dónde plantilla?
- ▶ ¿Dónde variaciones protegidas?

Reutilización

Proyecto final

¿Qué puntos de variación queremos permitir?

¿Con quien NO deberían hablar los otros artefactos?

Patrones

Introducción

Otra historia

Definición

Inventario

Evaluativos

Básicos

Reutilización

Extensibilidad

Cierre

Catalogos

[8 – 11] **GRASP** [2 – 40] **GOF**

- ▶ Patrones evaluativos
- ▶ Patrones básicos
- ▶ Patrones de reutilización
- ▶ Patrones de extensibilidad
- ▶ Patrones estructurales

Catalogos

[8 – 11] **GRASP** [2 – 40] **GOF**

- ▶ Patrones evaluativos
 - 1 Alta cohesión
 - 2 Bajo acoplamiento
- ▶ Patrones básicos
 - 3 Experto
 - 4 Creador
 - 5 No hables con extraños
 - 6 Controlador
- ▶ Patrones de reutilización
 - 7 Polimorfismo
- ▶ Patrones de extensibilidad
 - 8 Variaciones protegidas
- ▶ Patrones estructurales

Catalogos

[8 – 11] **GRASP** [2 – 40] **GOF**

- ▶ Patrones evaluativos
 - 1 Alta cohesión
 - 2 Bajo acoplamiento
- ▶ Patrones básicos
 - 3 Experto
 - 4 Creador
 - 5 No hables con extraños
 - 6 Controlador
- ▶ Patrones de reutilización
 - 7 Polimorfismo
 - 10 Plantilla
- ▶ Patrones de extensibilidad
 - 8 Variaciones protegidas
- ▶ Patrones estructurales
 - 9 Solitario