

Patrones de Diseño

Percy Taquila Carazas, Katerin Merino Quispe, Abraham Lipa Calabilla

October 10, 2020

Abstract

Design patterns provide a coded mechanism for describing problems and their solution in a way that allows the software engineering community to design knowledge for reuse. A pattern describes a problem, indicates the context and allows the user to understand the environment in which the problem occurs, and lists a system of forces that indicate how the problem can be interpreted in context, and the way in which the problem is applied. solution. The Abstract Factory pattern is usually implemented with manufacturing methods that are also generally called from within the Template Method.

Resumen

Los patrones de diseño dan un mecanismo codificado para describir problemas y su solución en forma tal que permiten que la comunidad de ingeniería de software diseñe el conocimiento para que sea reutilizado. Un patrón describe un problema, indica el contexto y permite que el usuario entienda el ambiente en el que sucede el problema, y enlista un sistema de fuerzas que indican cómo puede interpretarse el problema en su contexto, y el modo en el que se aplica la solución. El patron Abstract Factory suele implementarse con metodos de fabricacion que tambien generalmente son llamados desde el interior de Template Method.

I. INTRODUCCION

EL aprendizaje es esencial para la mayoría de las arquitecturas de redes neuronales, por lo que la elección de un algoritmo de aprendizaje es un punto central en el desarrollo de una red, este implica que una unidad de procesamiento es capaz de cambiar su comportamiento entrada/salida como resultado de los cambios en el medio.

El camino hacia la construcción de máquinas inteligentes comienza en la Segunda Guerra Mundial con el diseño de computadoras analógicas ideadas para controlar cañones anti-aéreos o para la navegación. Algunos investigadores observaron que existían semejanzas entre el funcionamiento de estos dispositivos de control y los sistemas reguladores de los seres vivos. De este modo, combinando los avances de la electrónica de la posguerra y los conocimientos sobre los sistemas nerviosos de los seres vivos, inició el reto de construir

máquinas capaces de responder y aprender como los animales.

II. DESARROLLO

i. Patrones de diseño estructurales

Consisten en configurar la estructura de nuestra aplicación para cumplir con los principios SOLID, así como mejorar la usabilidad y la mantenibilidad del código. Podemos aplicar los muy conocidos métodos de:

- Herencia
- Composición
- Agregación

También debemos tener en cuenta que hay tres formas de definir estructuras de datos:

- Estáticamente
- Generado por código
- Dinámicamente

i.1 Adaptadores

Tal como el nombre lo dice, mediante este patrón de diseño, podemos adaptar la funcionalidad de una clase a través de una interfaz.

Si tenemos una clase Punto y una clase Linea:

```
public class Punto
{
    public int X, Y;
}
public class Linea
{
    public Punto Inicio , Fin;
}
```

Pensamos en una Figura como una colección de Líneas:

```
public abstract class Figura :
    Collection<Linea> {}
```

Y creamos una clase Rectangulo a partir de la clase Figura (mediante herencia)

```
public class Rectangulo : Figura
{
    public Rectangulo(int x, int y
        , int ancho, int alto)
    {
        //Codigo que agrega
        lineas a la coleccion
    }
}
```

Nos toparemos con un problema. En la interfaz que tenemos para pintar en pantalla tenemos un método que solo funciona con Puntos.

```
public static void PintarPunto(
    Punto p)
{
    //Codigo para pintar en las
    coordenadas X, Y de p
}
```

Para solucionar eso, tenemos los Adaptadores. Necesitamos que el adaptador "convierta" una Línea en una colección de Puntos para que puedan ser pintados con la interfaz.

```
public class AdaptadorLineaAPunto
: Collection<Punto>
{
    public AdaptadorLineaAPunto(
        Linea linea) {
        //Codigo para agregar los
        puntos en el
        recorrido de las
        Lineas
    }
}
```

Finalmente, implementamos la solución de la siguiente forma.

```
private static void PintarPuntos()
{
    foreach (var linea in
        rectangulo)
    {
        var adaptador = new
            AdaptadorLineaAPunto(
                linea);
        adaptador.ForEach(
            PintarPunto);
    }
}
```

Tomamos cada Linea en el Rectangulo, almacenamos en una variable una instancia del adaptador y pintamos cada Punto en el adaptador.

ii. Patrones de diseño de comportamiento

Consiste en definir un algoritmo como un esqueleto de operaciones y dejar los detalles para que sean implementados por las clases secundarias. La clase principal conserva la estructura y secuencia general del algoritmo.

Es decir usa la herencia para la distribución del comportamiento. En el patrón del método de plantilla, un algoritmo particular se define en el método de plantilla, pero los pasos exactos de este algoritmo se pueden definir en subclases. El método de plantilla se implementa en una clase abstracta.

Ejemplo: Comida es una clase abstracta con un método de plantilla llamado imprimir () que define los pasos involucrados en una comida. Declaramos el método como final para que no se pueda anular.

```
package template;

public abstract class Comida {

    // template method
    public final void imprimir() {
        ingredientes();
        cocinar();
        comer();
    }

    public abstract void ingredientes();
    public abstract void cocinar();
    public abstract void comer();
}
```

La clase Hamburguesa extiende de Comida e implementa los tres métodos abstractos de Comida.

```
package template;

public class Hamburguesa extends Comida {

    @Override
    public void ingredientes() {
        System.out.println("Pollo, papa, carne");
    }

    @Override
    public void cocinar() {
        System.out.println("Cocinar la hamburguesa");
    }

    @Override
    public void comer() {
        System.out.println("Son muy sabrosos!!");
    }
}
```

La clase Salchipapa extiende de Comida e implementa los tres métodos abstractos de Comida.

```
1 package template;
2
3 public class Salchipapa extends Comida{
4
5     @Override
6     public void ingredientes() {
7         System.out.println("Papa, hot dog");
8     }
9
10    @Override
11    public void cocinar() {
12        System.out.println("freir las papas, hot dog");
13    }
14
15    @Override
16    public void comer() {
17        System.out.println("Estan ricos!!");
18    }
19
20 }
```

La clase Demo crea un objeto Hamburguesa y llama al metodo imprimir, luego se crea un objeto Salchipapa y llama a imprimir.

```
1 package template;
2
3 public class Demo {
4
5     public static void main(String[] args) {
6
7         Comida comida1 = new Hamburguesa();
8         comida1.imprimir();
9
10        System.out.println();
11
12        Comida comida2 = new Salchipapa();
13        comida2.imprimir();
14    }
15 }
16
```

La salida de la consola de la ejecución.

```
<terminated> Demo [Java Application] C:\Program Files\Java\jdk1.8.0_201\bin\javaw.exe (10/10/2020 02:50:21 AM - 02:50:22)
Pollo, papa, carne
Cocinar la hamburguesa
Son muy sabrosos!!

Papa, hot dog
freir las papas, hot dog
Estan ricos!!
```

III. CONCLUSIONES

Los patrones de diseño dan un

IV. RECOMENDACIONES

- Cuando se conoce el efecto colateral que conlleva el patrón de diseño y es viable la aparición de este efecto.
- Suministrar alternativas de diseño para poder tener un software flexible y reutilizable.

REFERENCIAS

- [1] Gamma, Erich; Helm, Richard; Johnson, Ralph; Vlissides, John(1995).Design Patterns: Elements of Reusable Object- Oriented Software. Reading,Massachusetts: Addison Wesley Longman, Inc.
- [2] Nesteruk, D. (2019). Design Patterns in .NET: Reusable Approaches C# in and F# for Object-Oriented Software Design (1st ed.). Apress.

- [3] Patrones de diseño en Java: Los 23 modelos de diseño: descripción y solución ilustradas en UML 2 y Java Autor: Laurent Debrauwer
- [4] Patrones de Diseño. Elementos de software orientado a objetos reutilizable. ERICH GAMMA. RICHARD HELM. RALPH JOHNSON. JOHN VLISSIDES.