

Práctica 3, Decorator y Adapter.

Rojas Reyes Saúl Adrián.

114006224.

1. Menciona los principios de diseño esenciales de los patrones Decorator y Adapter. Menciona una desventaja de cada patrón.

El patrón Decorator se basa en envolver un objeto con otro que lo herede para así complementar su funcionamiento. Las clases que envuelven a estos objetos tienen en su interior una referencia a aquellos que envuelve, a la hora de ser inicializado se les pide uno de estos para guardarlo en su interior, de esta manera este nuevo objeto envuelto puede desempeñar tanto las nuevas tareas como las viejas, además de poder envolverse las veces que sean deseadas. Su desventaja llega cuando hay que regresar a un estado previo del objeto, que tanto hay que regresar, si es un estado intermedio entre la primera y la última envoltura. Aquí se pueden llegar a dar los problemas.

El patrón Adapter se basa en crear un objeto que haga de mediador entre otros 2 que tengan que comunicarse pero sean incompatibles de manera nativa. Se crea una clase adaptador, está implementa una interfaz, o una clase abstracta, a conveniencia, de los métodos que necesite adaptar. Estos nuevos métodos mandan a llamar a los de una referencia a el objeto adaptado, incluida al inicializar. Así se pueden comunicar 2 objetos incompatibles sin tener que modificar el código en ellos. Su desventaja es la pérdida de información en el adaptador, al tener que ser de una forma concreta la respuesta del adaptador la información de la clase adaptada es modificada o pérdida en el camino, además de que el nuevo objeto no puede desempeñarse como aquel que adapta.

Ambos patrones deben usarse sólo en las situaciones de parche y no como un patrón sobre el cual diseñar todo un proyecto, por los problemas que traen si su uso se amplía mucho.

Sobre la práctica. Esta se maneja, como fue solicitado, de manera interactiva desde la consola. Las instrucciones se imprimen en pantalla en todo momento por lo que el cliente siempre sabrá qué hacer. Se puede salir en todo momento ingresando el comando salir.

Baguettes.

Dentro del menú baguettes se ingresan los ingredientes uno por uno. Los ingredientes son: pollo, pepperoni, jamón, lechuga, jitomate, cebolla, mostaza, catsup y mayonesa. Al final se imprimirá el ticket.

Pizzas.

Dentro del menú pizzas solo es necesario ingresar el nombre de la pizza deseada, es permisivo con acentuación espacios en blanco y mayúsculas y minúsculas.