

Práctica 2

Concha Zamora Marco Antonio - no. cuenta

Decuir Fuentes Rodrigo André - 320022711

Demetrio Torres Yanahi - 319169922

Equipo: Tukú Wana Min Nakú

-
1. Menciona los principios de diseño esenciales del patrón State, Template e Iterator.

State permite que un objeto modifique su comportamiento cada vez que hay un cambio su estado interno. Es muy común que en cualquier aplicación existan estructuras con una colección de estados entre los cuales un objeto realiza distintas transiciones.

Template define en una operación el esqueleto de un algoritmo, delegando en las subclases algunos de sus pasos. Esto permite que las subclases redefinan ciertos pasos de un algoritmo sin cambiar su estructura.

Iterator se usa para ofrecer una interfaz de acceso secuencial a una determinada estructura ocultando la representación interna y la forma en que realmente se accede, o lo que es lo mismo, permite realizar recorridos sobre objetos compuestos independientemente de la implementación de éstos.

2. Menciona una desventaja de cada patrón.

State

- ☞ Aplicar el patrón puede resultar excesivo si sólo tienen unos pocos estados o el estado rara vez cambia.

Template

- ☞ Los métodos de plantilla tienden a ser más difíciles de mantener cuantos más pasos tengan.

Iterator

- ☞ Aplicar el patrón puede resultar excesivo si la aplicación funciona únicamente con colecciones sencillas.

3. Anotaciones acerca de la práctica.

...

4. Instrucciones de ejecución.

Entra a la carpeta “ src ” y compila el código con:

javac *.java

Desde la misma carpeta ejecuta el programa con el siguiente comando:

java McBurguesas

Para generar la documentación, desde la carpeta src ejecuta el siguiente comando:

javadoc -d documentacion *.java