

Practica2-Modelado y Programación.

Juan Antonio Jasso Oviedo/317277922

Rodrigo García Padilla/420003894

Facultad de Ciencias
UNAM

25 de octubre de 2020

Para ésta practica debiamos implementar una simulación de un Robot que construye casas , entonces debiamos simular los estados del robot cada que se le pide construir una casa nueva. Además, de que Template se usa para el algoritmo de construcción de casas.

Como comentario, a veces a la hora de querer salir, se debe realizar varias veces el algoritmo de oprimir 0, enter hasta que al fin se acaba, no supimos bien como arreglarlo. El algoritmo es oprimir 0 y luego inmediatamente enter hasta que salga.

Para compilar la practica solo se requiere estar en src/ y escribir `javac main.java`. Para ejecutar `java main`. Ahora vienen la parte teórica de la Practica2:

- Menciona los principios de diseño esenciales del patrón Template y State:
 - Template: Define el esqueleto de un algoritmo, y luego nos permite que las clases concretas usen las partes o pasos del algoritmo que necesiten sin necesidad de poner todos. Además que delega la implementación a sus clases concretas.
 - State: Permite "simular" que un objeto o clase específica modifique su estado interno. Sin necesidad de tener que programar absolutamente todo en clases individuales.
- Menciona una desventaja de cada Patrón:
 - State: No evita que debamos considerar cuando el Usuario maneja erróneamente las combinaciones o flujo de estados. Aunque ayuda a manejar los estados eficientemente.
 - Template: NO evita que en un futuro el algoritmo sea extendido o ampliado y deberíamos modificar todas las clases que puedan usar ese nuevo paso o pasos.