

# Practica2-Modelado y Programación.

Juan Antonio Jasso Oviedo/317277922

Rodrigo García Padilla/420003894

Facultad de Ciencias  
UNAM

21 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.

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.