

Práctica 1

Raúl Nuño Valdés, 317204580

25 de octubre de 2020

1. Parte teórica

1. Menciona los principios de diseño esenciales del patrón State

Se definen varias clases con los distintos estados posibles con los mismos métodos y atributos, y en cada estado cambian los resultados de los métodos.

2. Menciona una desventaja de State

Se debe cambiar al estado correcto para no dar un resultado erróneo. También, si las diferencias entre un estado y otro son muy pequeñas, se podría usar otro patrón (como Template).

1. Menciona los principios de diseño esenciales del patrón Template

Se define una clase general, donde se tienen los métodos generales, luego se extiende en nuevas clases y en cada una se redefinen los métodos conforme vayan cambiando ya que son pequeñas diferencias que no requieren hacer una clase desde cero.

2. Menciona una desventaja de Template

Parece ser que las clases que extienden van creciendo mucho, sobretodo si diferencian de más de un método. Por ejemplo, en la práctica tuve que hacer ocho clases distintas para cada tipo de casa.

2. Notas de la práctica

Se compila desde `./practica` con `javac -d bin -cp src src/main/Main.java` y se ejecuta con `java -cp bin main/Main`

Se entrega con la carpeta `src` dentro de la carpeta `practica` por comodidad.

La documentacion de javadoc esta en la carpeta `./javadoc`

Los resultados se ven con un S.O.P