

Texto para la presentación de Memento

1- ¿Qué son los patrones en programación?

Debido a qué siempre aparecen los mismos problemas a la hora de programar han aparecido lo que se ha llamado “patrones” que son soluciones eficaces (estructuras, formas de resolver algo) a problemas típicos.

2- ¿En qué consiste el patrón memento?

El patrón memento (memoria) se utiliza para volver atrás en la aplicación. Memoriza el valor de ciertas variables en varios momentos elegidos de la aplicación y las puede restaurar si se desea.

3- ¿Cómo funciona Memento?.

Memento analiza cómo evoluciona la aplicación para poder volver atrás, para ello guarda el estado de todo el modelo (UML).

4- Pasos para implementar memento:

4.1

1º se crea un modelo (se le puede llamar por ejemplo “**Originador**”) con los métodos para crear un punto de restauración y para restaurar a ese punto.

4.2

También hay que crear un modelo que se le suele llamar “**el recuerdo**” Memento. Son clases que tienen básicamente un conjunto de atributos y métodos set y get para restaurar los valores de los atributos. Lo que hace es guardar un valor inicial para todos los atributos y el “Originador” los guarda creando puntos de restauración.

4.3

Para gestionar los puntos de restauración necesitamos crear otro modelo de “**Gestor de Recuerdos**”.

El gestor Recuerdos lo que hace es:

4.3.1- Añadir recuerdos

4.3.2- Obtener recuerdos a partir de una clave.

4.3.3- Obtener todas las claves (puntos de restauración).

4.4

No es obligatorio pero se suele implementar una interfaz “**Recordable**” Mementable que obliga a hacer captura de cualquier punto de restauración para que queden guardados.

5- Ejemplo de patrón Memento.

Finalmente el diagrama del programa con todas las clases queda así: (incluir .jpg)

6- Guías, documentación:

-https://www.youtube.com/watch?v=XfXyPy-G1JY&list=PLj2IVmcP-QMhr43RogO_fOxnWWjc4Tv&index=11