



INSTITUTO TECNOLÓGICO DE OAXACA

Ingeniería en Sistemas Computacionales

Diseño E Implementación De Software Con Patrones Alumnos:

Méndez Mendoza Luisa Michel Pérez Carrasco Samuel López García Lourdes Gloria Giron Pacheco Fernando Barbosa Santiago Mario Alberto

Espinosa Pérez Jacob

Horario: 07:00 am- 08:00 am

8SC





Índice

INTRODUCCION	3
PATRON ADAPTER	4
UML DE LA IMPLEMENTACION DEL PATRON ADAPTER	5
APLICACIÓN DEL PATRON ADAPTER AL PROGRAMA	5
PATRON BRIDGE	10
UML DE LA IMPLEMENTACION DEL PATRON BRIDGE	12
APLICACIÓN DEL PATRON BRIDGE AL PROGRAMA	12
PATRON COMPOSITE	14
UML DE LA IMPLEMENTACION DEL PATRON COMPOSITE	16
APLICACIÓN DEL PATRON COMPOSITE AL PROGRAMA	16
PATRON FACADE	19
CONCLUSION	28





INTRODUCCION

En este trabajo se centra en explorar la aplicación de diversos patrones de diseño de software en el contexto del desarrollo de sistemas computacionales. Se enfoca en cuatro patrones estructurales específicos: Adapter, Bridge, Composite y Facade. Cada uno de estos patrones se analiza en detalle, describiendo su propósito y estructura. Además, se ilustra cómo estos patrones se han implementado en un programa concreto, mostrando código y diagramas UML que facilitan la comprensión de su aplicación práctica. El objetivo principal es demostrar cómo el uso de patrones de diseño puede mejorar la flexibilidad, la mantenibilidad y la escalabilidad del software, permitiendo que las clases con interfaces incompatibles trabajen juntas, separando la abstracción de su implementación y simplificando la interacción.





PATRON ADAPTER

El Patrón Adapter es un patrón estructural que permite que clases con interfaces incompatibles trabajen juntas sin modificar su código original. Se usa cuando:

- Queremos reutilizar código existente que no es compatible con una nueva interfaz.
- Necesitamos adaptar una API o servicio externo sin modificar el código base.

APLICACIÓN DEL PATRÓN ADAPTER AL CODIGO

En nuestro codigo, el problema era que todas las clases (ControladorAlquiler, ControladorCliente, etc.) estaban directamente acopladas a la clase Conexion, la cual se conectaba exclusivamente a MySQL con DriverManager.

El objetivo del Adapter es permitir que estas clases trabajen con diferentes bases de datos sin modificar su código.

SOLUCIÓN CON EL PATRÓN ADAPTER

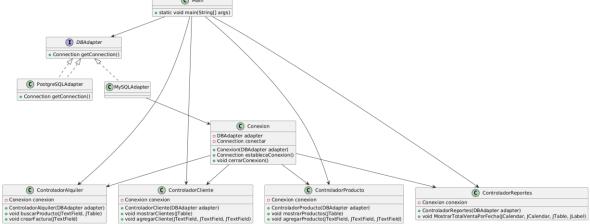
- Creamos una interfaz DBAdapter
 Define el método getConnection(), que debe ser implementado por cualquier base de datos.
- Creamos una clase MySQLAdapter
 Implementa DBAdapter y gestiona la conexión a MySQL.
- Modificamos la clase Conexion
 En lugar de depender de DriverManager, ahora usa DBAdapter para obtener la conexión.
- Modificamos los Controladores (ControladorAlquiler, ControladorCliente, etc.)

Ahora reciben una instancia de Conexion basada en DBAdapter, lo que les permite conectarse a cualquier base de datos sin cambiar su código.





UML DE LA IMPLEMENTACION DEL PATRON ADAPTER



APLICACIÓN DEL PATRON ADAPTER AL PROGRAMA

```
Source History PostgresQLAdapter.java X
Source History PostgresQLAdapter.java X
Source History Parameter in the street of the street in the st
```

Creamos la interfaz DBAdapter, la cual define un contrato para que todas las bases de datos tengan el mismo método getConnection().

Implementamos un Adaptador para PostgresSQL (PostgreSQLAdapter), para que funcione con PostgresSQL.

Modificamos la clase Conexión para usar DBAdapter, ya que en nuestro código original Conexión dependía directamente de Mysql, ahora, se hace usando DBAdapter. Ahora Conexión es independiente del tipo de base de datos.



```
try (Connection conn = conexion.estableceConexion(); PreparedStatement ps = conn.prepareStatement(sql:consulta)) {
    ps.setString(parameterIndex: 1, x:nombreProducto.getText());
    ResultSet rs = ps.executeQuery();
    while (rs.next()) {
        modelo.addRow(new Object[]{
            rs.getInt(columnLabel:"idproducto"),
            rs.getString(columnLabel:"Immbre"),
            rs.getDuble(columnLabel:"precioProducto"),
            rs.getInt(columnLabel:"stock")
        });
}
catch (Exception e) {
        JOptionPane.showMessageDialog(parentComponent:null, "Error al mostrar productos: " + e.toString());
}
```

Ahora los adaptamos a nuestros controladores, en lugar de crear una nueva conexión cada vez, recibe una instancia de conexión.

Realiza la conexión en lugar de crear una nueva cada vez, se puede usar cualquier base de datos sin modificar el código.

Entramos a SQL Shell (psql) y creamos nuestra base de datos.

Creamos nuestra base de datos con los siguientes comandos:





```
SQL Shell (psql)
Server [localhost]: localhost
Database [postgres]:
Port [5432]: 5432
Username [postgres]: postgres
Contraseña para usuario postgres:
psql (12.22)
ADVERTENCIA: El código de página de la consola (850) difiere del código
            de página de Windows (1252).
            Los caracteres de 8 bits pueden funcionar incorrectamente.
            Vea la página de referencia de psql «Notes for Windows users»
            para obtener más detalles.
Digite «help» para obtener ayuda.
postgres=# CREATE DATABASE alquiler;
CREATE DATABASE
postgres=# \c alquiler;
Ahora está conectado a la base de datos «alquiler» con el usuario «postgres»
alguiler=#
alquiler=# CREATE TABLE cliente (
               idcliente SERIAL PRIMARY KEY,
alquiler(#
alquiler(#
               nombres VARCHAR(100),
               appaterno VARCHAR(100),
alquiler(#
               apmaterno VARCHAR(100)
alquiler(#
alquiler(# );
CREATE TABLE
alquiler=# INSERT INTO cliente (nombres, appaterno, apmaterno) VALUES
alquiler-# ('Michel', 'Mendez', 'Mendoza');
INSERT 0 1
alquiler=# CREATE TABLE factura (
               idfactura SERIAL PRIMARY KEY,
alquiler(#
               fechaFactura DATE,
alquiler(#
               fkcliente INT REFERENCES cliente(idcliente)
alquiler(#
alquiler(# );
CREATE TABLE
```

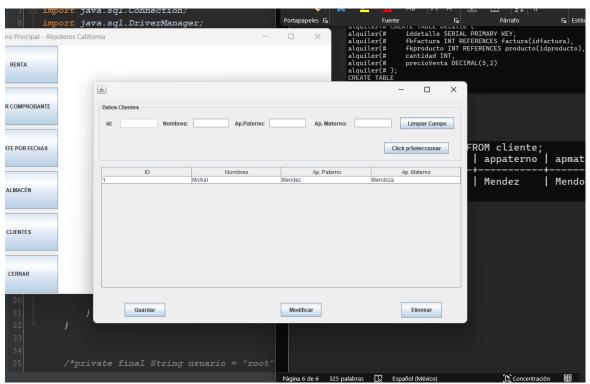
```
TECNM
TECNOLOGICO NACIONAL D
MEXICO

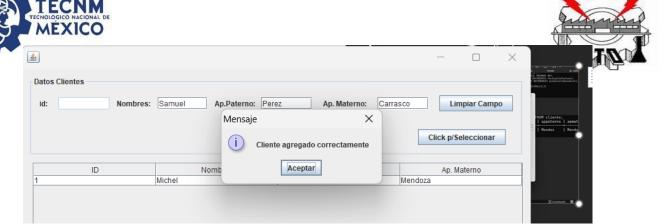
alquiler=#
alquiler(#
```

```
alquiler=# CREATE TABLE producto (
alquiler(#
                    idproducto SERIAL PRIMARY KEY,
alquiler(#
                    nombre VARCHAR(100),
                    precioProducto DECIMAL(25,2),
alquiler(#
alquiler(#
                    stock INT
alquiler(# );
CREATE TABLE
alquiler=# INSERT INTO producto (nombre, precioProducto, stock) VALUES
alquiler=# ('SILLAS METALICAS', 5, 1000),
alquiler=# ('SILLAS PLASTICAS', 5, 1000),
alquiler=# ('SILLAS MADERA', 15, 1000),
alquiler=# ('SILLAS TIFANY', 20, 1000),
alquiler-# ('SILLAS ACOJINADAS', 15, 1000), alquiler-# ('SILLAS INFANTILES', 5, 1000);
INSERT 0 6
alquiler=# CREATE TABLE detalle (
                    iddetalle SERIAL PRIMARY KEY, fkfactura INT REFERENCES factura(idfactura),
alquiler(#
alquiler(#
alquiler(#
                    fkproducto INT REFERENCES producto(idproducto),
alquiler(#
                    cantidad INT,
alquiler(#
                    precioVenta DECIMAL(5,2)
alquiler(# );
CREATE TABLE
alquiler=#
```

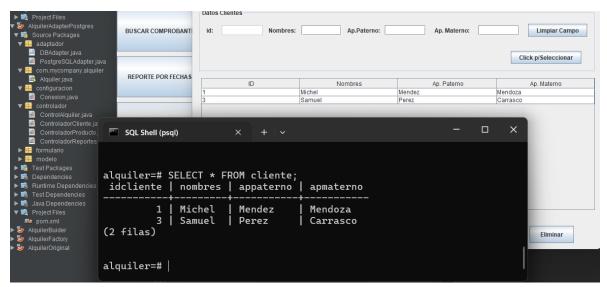
PRUEBAS

Agregamos un nuevo cliente:





Revisamos nuestra base de datos:



PATRON BRIDGE

El patrón Bridge es un **patrón estructural** de diseño que tiene como objetivo separar la abstracción de su implementación, permitiendo que ambas evolucionen independientemente. Es especialmente útil cuando tienes una clase con varias implementaciones posibles y deseas evitar acoplamientos fuertes entre la interfaz y las implementaciones concretas.







Es adecuado usarlo cuando:

- Deseas evitar vínculos permanentes entre una abstracción y sus implementaciones concretas.
- Necesitas poder cambiar fácilmente la implementación sin afectar la lógica de negocio que la usa.
- Quieres que las abstracciones y sus implementaciones evolucionen de forma independiente.

Estructura general del Patrón Bridge:

El patrón Bridge está formado por cuatro elementos fundamentales:

1. Abstraction (Abstracción)

Es una clase abstracta o una interfaz que define la abstracción general y contiene una referencia hacia el implementador.

2. RefinedAbstraction (Abstracción refinada)

Es una clase concreta derivada de la abstracción, que extiende la funcionalidad definida por la abstracción base.

3. Implementor (Implementador)

Es una interfaz que declara los métodos que deberán ser implementados por las implementaciones concretas.

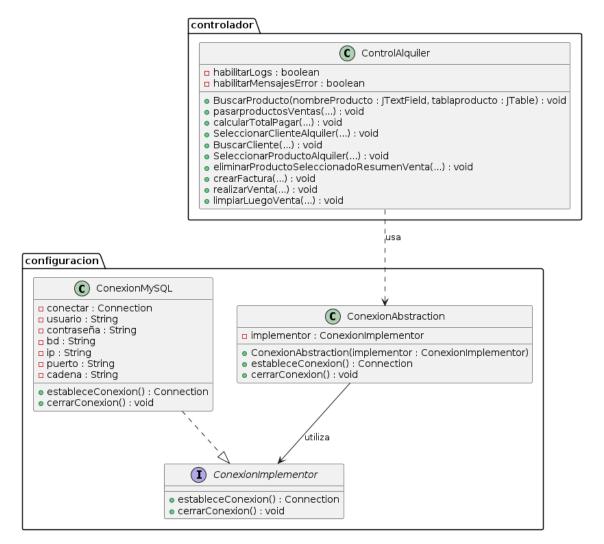
4. ConcreteImplementor (Implementador concreto)

Son las clases concretas que implementan la interfaz del implementador, proporcionando la lógica específica.





UML DE LA IMPLEMENTACION DEL PATRON BRIDGE



APLICACIÓN DEL PATRON BRIDGE AL PROGRAMA

1. Interfaz Implementor (ConexionImplementor)

Primero, se creó una interfaz llamada **ConexionImplementor**, que define dos métodos esenciales para cualquier tipo de conexión: estableceConexion() y cerrarConexion(). Esta interfaz permite tener varias implementaciones distintas sin alterar la lógica general.

```
package configuracion;

import java.sql.Connection;

public interface ConexionImplementor {
    Connection estableceConexion();
    void cerrarConexion();
}
```





2. Implementación Concreta (ConexionMySQL)

Posteriormente, la clase original **Conexion.java** fue adaptada a una clase llamada **ConexionMySQL**, que implementa la interfaz antes mencionada. Esta clase contiene toda la lógica específica para conectarse a una base de datos MySQL, incluyendo detalles como usuario, contraseña, base de datos, dirección IP y puerto. Su función es encargarse exclusivamente de la conexión real a MySQL.

```
public class Conexion implements ConexionImplementor {
      Connection conectar = null:
      String usuario = "root";
      String contraseña = "patatal2";
      String bd = "alquileres";
      String ip = "localhost";
      String puerto = "3306";
     String cadena = "jdbc:mysql://" + ip + ":" + puerto + "/" + bd;
     @Override
3
    public Connection estableceConexion() {
3
             Class.forName("com.mysql.jdbc.Driver");
             conectar = DriverManager.getConnection(cadena, usuario, contrasei
3
         } catch (Exception e) {
             JOptionPane.showMessageDialog(null, "No se conectó correctamente
         return conectar:
```

3. Abstracción (ConexionAbstraction)

Se creó una nueva clase denominada **ConexionAbstraction**, que actúa como puente (bridge). Esta clase no conoce detalles específicos sobre la base de datos, sino que mantiene una referencia hacia la interfaz ConexionImplementor. Los métodos estableceConexion() y cerrarConexion() de esta abstracción simplemente delegan el trabajo a la implementación concreta (en este caso, ConexionMySQL).

```
import java.sql.Connection;

public class ConexionAbstraction {
    protected ConexionImplementor implementor;

    public ConexionAbstraction(ConexionImplementor implementor) {
        this.implementor = implementor;
    }

    public Connection estableceConexion() {
        return implementor.estableceConexion();
    }

    public void cerrarConexion() {
        implementor.cerrarConexion();
    }
}
```





4. Uso del Bridge en ControlAlquiler

Finalmente, en la clase **ControlAlquiler**, en lugar de crear directamente una instancia de la clase concreta de conexión, ahora se utiliza la abstracción ConexionAbstraction. Cuando se crea una instancia de la abstracción, se le pasa la implementación concreta que se quiere utilizar (en este caso, ConexionMySQL). Así, el controlador no depende directamente de la clase concreta, sino que interactúa únicamente con la abstracción.

PATRON COMPOSITE

Composite es un patrón de diseño estructural que te permite componer objetos en estructuras de árbol y trabajar con esas estructuras como si fueran objetos individuales.

El patrón de diseño Composite (Composite Pattern) es uno de los 23 patrones de diseño "GoF" para el desarrollo de software que fueron publicados en 1994 por Erich Gamma, Richard Helm, Ralph Johnson, y John Vlissides, los llamados "Gang of Four" o la banda de los cuatro. Así como el patrón Facade y el patrón Decorator, se trata de un patrón de diseño que agrupa objetos complejos y clases en estructuras mayores.

El concepto básico del patrón Composite consiste en representar objetos simples y sus containers (o contenedores, también llamados colecciones en algunos lenguajes, o sea: grupos de objetos) en una clase abstracta de manera que puedan ser tratados uniformemente. Este tipo de estructura se conoce como jerarquía partetodo (en inglés: part-whole hierarchy), en la que un objeto es siempre, o una parte de un todo, o un todo compuesto por varias partes.





Ventajas y desventajas del patrón de diseño Composite

El patrón Composite es una constante en el desarrollo de software. Los proyectos con estructuras altamente anidadas tienden a beneficiarse de la práctica metodología de los objetos: ya sean objetos simples o complejos, con dependencias simples o complejas.

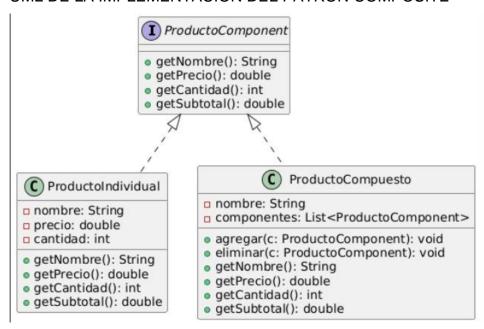
Pero, a pesar de todas las ventajas, el patrón Composite y su interfaz unificada tienen algunos inconvenientes. La interfaz puede convertirse en un dolor de cabeza para los desarrolladores, ya que la implementación requiere algunas consideraciones nada desdeñables. Por ejemplo, se debe decidir de antemano qué operaciones van a ser definidas en la interfaz y cuáles en las clases Composite.

Ventajas	Desventajas	
Facilita la representación de estructuras altamente anidadas	Implementación de interfaz de componentes complicada	
Código simple y conciso	Ajustes posteriores de las propiedades Composite complicados	
Gran escalabilidad		





UML DE LA IMPLEMENTACION DEL PATRON COMPOSITE



APLICACIÓN DEL PATRON COMPOSITE AL PROGRAMA

Interfaz común: ProductoComponent

```
package modelo.composite;
public interface ProductoComponent {
  string getNombre();
  double getPrecio();
  int getCantidad();
  double getSubtotal();
}
```

Clase hoja productoIndividual

```
package modelo.composite;

public class ProductoIndividual implements ProductoComponent{
    private String nombre;
```





```
private double precio;
private int cantidad;
public ProductoIndividual(String nombre, double precio, int cantidad) {
  this.nombre = nombre;
  this.precio = precio;
  this.cantidad = cantidad;
@Override
public String getNombre() {
  return nombre;
}
@Override
public double getPrecio() {
  return precio;
}
@Override
public int getCantidad() {
  return cantidad;
@Override
public double getSubtotal() {
  return precio * cantidad;
```





```
package modelo.composite;
import java.util.ArrayList;
import java.util.List;
public class ProductoCompuesto implements ProductoComponent {
  private String nombre;
  private List<ProductoComponent> componentes = new ArrayList<>();
  public ProductoCompuesto(String nombre) {
    this.nombre = nombre;
  }
  public void agregar(ProductoComponent componente) {
    componentes.add(componente);
  }
  public void eliminar(ProductoComponent componente) {
    componentes.remove(componente);
  }
  @Override
  public String getNombre() {
    return nombre;
  }
  @Override
  public double getPrecio() {
    return
componentes.stream().mapToDouble(ProductoComponent::getPrecio).sum();
```



```
@Override
public int getCantidad() {
    return componentes.size();
}

@Override
public double getSubtotal() {
    return
componentes.stream().mapToDouble(ProductoComponent::getSubtotal).sum();
}
}
```

PATRON FACADE

CONTROL ALQUILER

```
| Fire | Set | Yew | Service | Source | Refigetor | Service | Serv
```



```
Star Page X | Grant Control | Contro
```

MODELO CLIENTE

```
Die jet yew javigate Source Refigitor Ban Debug Drolle Team Jook Window Help Adquiter-Apache Neelleass IDE 16

Continued to the Continued of the Continued Continue of the Continued Continue of the Continued Continued Continued of the Continued Cont
```



```
○ Elle Edit View Navigate Source Refactor Bun Debug Profile Team Iools Window Help Alquiller-Apache NetBeans IDE 16 ○ Search (Cirl-II)
| 🍄 🚰 🛂 🖣 | 🦻 🏴 | <a href="Text-align: red efault config"> V 🚳 - Tr 👸 D + Tr - 320.6/5316000 📞 📞
☐ Start Page X ☐ FormAlquiler.java X ☑ Alquiler.java X ☑ ControladorCliente.java X
Source History | Same | The property | Same 
                                                      {
Statement st = conexion.estableceConexion().createStatement();
ResultSet rs = st.executeQuery(sql);
                                                 while (rs.next()) {
    cliente.setTeGLiente(:drimete:rs.getInt(:dimetal:"idcliente"));
    cliente.setXembres(:ombres:rs.getString(:dimmLabel:"nombres"));
    cliente.setXembres(:ombres:rs.getString(:dimmLabel:"appaterne"));
    cliente.setXembren(:quiezer:rs.getString(:dimmLabel:"appaterne"));
    cliente.setXembren(:quiezer:rs.getString(:dimmLabel:"appaterne"));
                               modelo.addRow(new Object[] {
    cliente.getfdCliente(),
    cliente.getRombres(),
    cliente.getRombres(),
    cliente.getApMaterno()
    cliente.getApMaterno()
});
                                                        modelo.addRow(new Object[] {
                                                  tablaTotalClientes.setModel(dataModel:modelo);
                      Þ
                                        } catch (Exception e) {
   JOptionPane.showMessageDialog(parents)
} finally {
   conexion.cerrarConexion();
                      // Agregar nuevo cliente
public void agregarCliente()TextField nombres, JTextField appaterno, JTextField apmaterno) {
contiguracion.Conexion conexion * new configuracion.Conexion();
ModeloCliente cliente = new ModeloCliente();
                      String sgl = "INSERT INTO cliente (nombres, appaterno, apmaterno) VALUES (2, 2, 2)";
                                         try {
   cliente.setNombres(nombres:nombres.getText());
                             30:39 INS Windows (CRLF)
O File Edit Yiew Navigate Source Refactor Bun Debug Profile Team Iools Window Help Alquiller - Apache NetBeans IDE 16
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              - a ×
| 🌥 🚰 🛂 📳 | 🦻 🏴 | cdefault config> 🗸 📦 - 🚏 🎇 ▷ - 🜇 - 🕦 - | 477.5/5310000 📞
☐ Start Page X ☐ FormAlquiler.java X ④ Alquiler.java X ⓓ ControladorCliente.java X
JOptionPane.showWessageDialog(parestComponent: null, memsop: "Se guardó correctamente");
) catch (Exception e) {
    JoptionPane.showWessageDialog(parestComponent: null, "Error al guardar: " + e.toString());
} finally {
       Files 👘
                                                      inally (
  conexion.cerrarConexion();
                                  // Selectionar fila de cliente desde la tabla
public void seleccionarCilente(Table tabla, JTextField id, JTextField nombre, JTextField appaterno, JTextField appaterno) {
  int fila = tabla.getSelectedMov();
}
                                         tty {
   if (fila >= 0) {
      id.setText(u:tabla.getValueAt(sevfila, solume 0).toString());
      nombre.setText(u:tabla.getValueAt(sevfila, solume 1).toString());
      appaterno.setText(u:tabla.getValueAt(sevfila, solume 1).toString());
      apmaterno.setText(u:tabla.getValueAt(sevfila, solume 3).toString());
}
                                        } catch (Exception e) {
                                                      JOptionPane.showMessageDialog(parentComponent: null, "Error al selectionar: " + e.toString());
                                            Modificar cliente existente
ilic void modificarCliente(JTextField id, JTextField nombres, JTextField appaterno, JTextField apmaterno) {
    configuracion.Conexion conexion = new configuracion.Conexion();
    ModeloCliente cliente = new ModeloCliente();
                                            String sql = "UPDATE cliente SET nombres = ?, appaterno = ?, apmaterno = ? WHERE idcliente = ?";
                                           try {
    cliente.setIdCliente(idLiente:Integer.parseInt(sid.getText()));
    cliente.setNombres(smbres:nombres.getText());
    cliente.setApPaterno(sphrem:appaterno.getText());
    cliente.setApMaterno(sphrem:apmaterno.getText());
    roladorCliente > @ mostrarClientes >
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         30:39 INS Windows (CRLF)
```



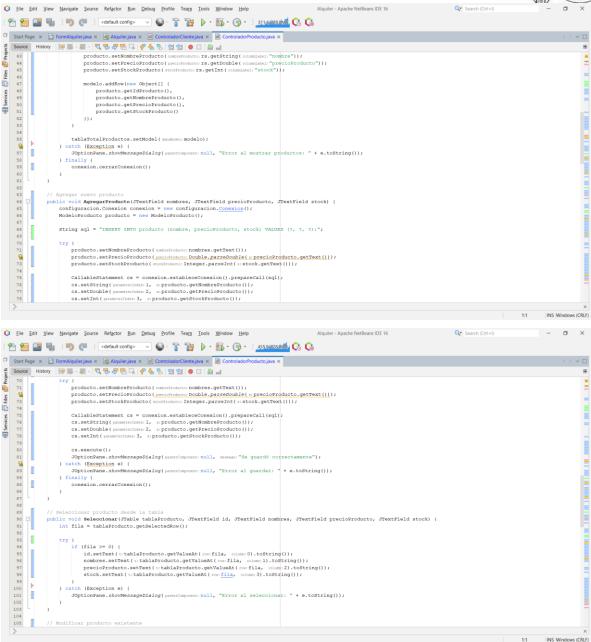
```
🔾 Eile Edit Yiew Navigate Source Refactor Bun Debug Profile Team Iools Window Help Alquiller - Apache NetBeans IDE 16
 □ Start Page × □ FormAlquilerjava × ⑤ Alquilerjava × ⑥ ControladorClientejava ×
Source History | Source
          CallableStatement cs = conexion.estableceConexion().prepareCall(sql);
cs.setString(premerriner:1, scliente.getNombres());
cs.setString(premerriner:2, scliente.getAppResenc());
cs.setString(premerriner:3, scliente.getAppResenc());
cs.setTs(premerriner:3, scliente.getAppResenc());
                                                                           JOptionPane.showMessageDialog(parentComponent: null, message: "Se modificó correctamente");
                                                        } catch (Exception e) {
   JOptionFane.showMessageDialog(parentComponent: null, "Error al modificar: " + e.toString());
                                                          } finally {
                                                                          conexion.cerrarConexion();
                                              // Limpiar campos de texto del formulario de cliente
public void limpiarCamposCliente(JTextField id, JTextField nombres, JTextField appaterno, JTextField apmaterno) {
   id.setText(u:");
   appaterno.setText(u:");
   apmaterno.setText(u:");
}
                                               // Eliminar cliente por ID
public void eliminarcliente(JTextField id) {
   configuracion.Conexion conexion = new configuracion.Conexion();
   ModelcCliente cliente = new ModelcCliente();
                                                            String sql = "DELETE FROM cliente WHERE idcliente = ?";
                                                           try {
    cliente.setIdCliente(smissuss Integer.parseInt(sid.getText()));
    callableStatement cs = conexion.setableceConexion().prepareCall(sql);
    cs.setInt(presetzinies1, sicliente.getIdCliente());
    cs.execute();
                                                                                   ente > @ mostrarClientes >
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      30:39 INS Windows (CRLF)
```

MODELO PRODUCTO

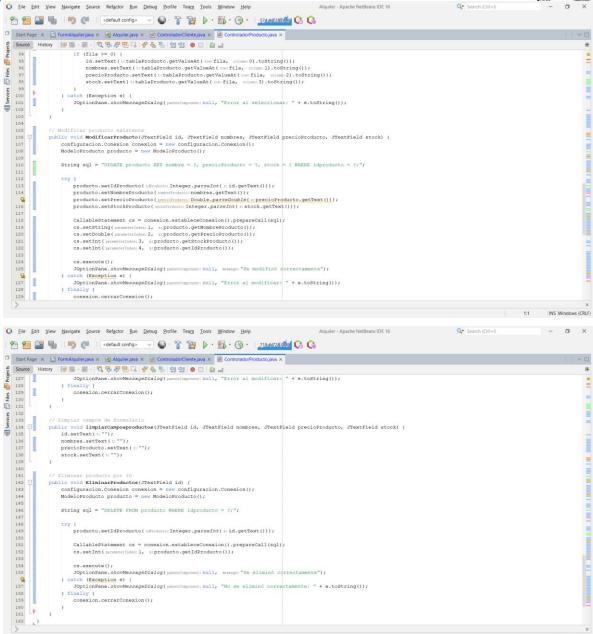
```
### Search Cort-11 - X

| Proceedings | Content Cort-12 | Content
```







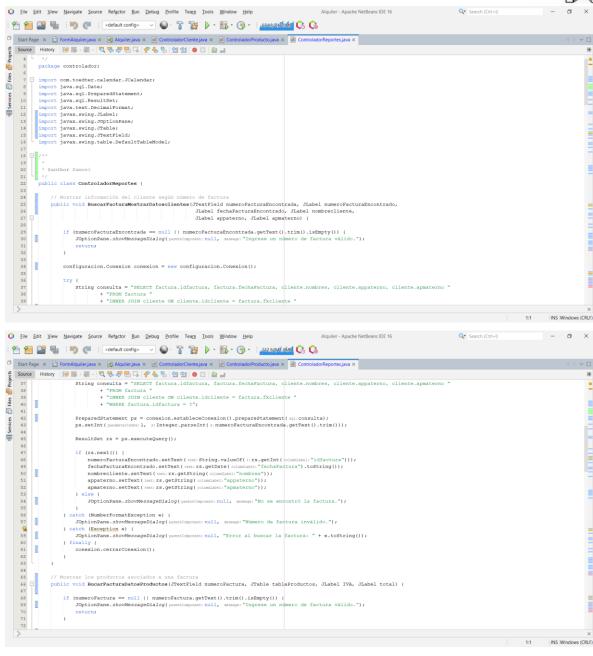


1:1 INS Windows (CRLF)

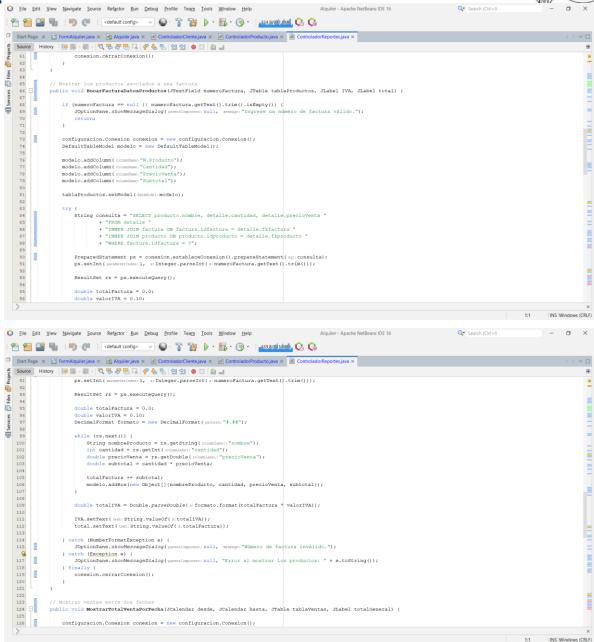




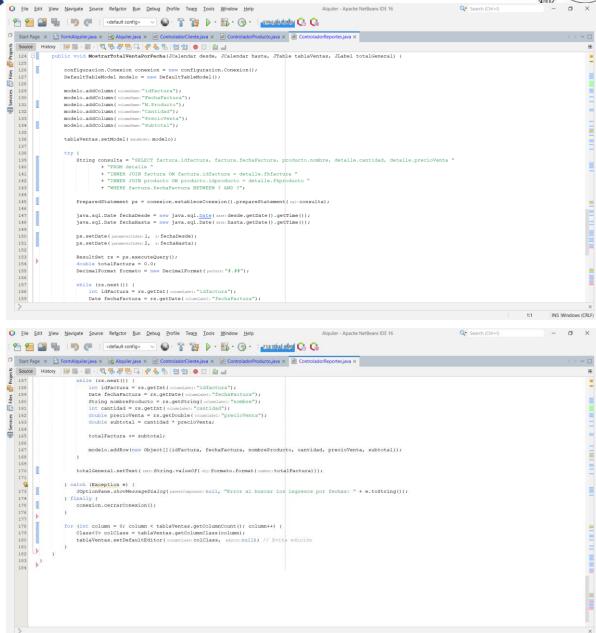
1:1 INS Windows (CRLF)











1:1 INS Windows (CRLF)





En conclusión, se ha demostrado la utilidad y la eficacia de los patrones de diseño Adapter, Bridge, Composite y Facade en el desarrollo de software. El Patrón Adapter permite la reutilización de código existente al adaptar interfaces incompatibles, el Patrón Bridge separa la abstracción de su implementación para permitir que ambas evolucionen independientemente, el Patrón Composite facilita la creación de estructuras de árbol para tratar objetos simples y compuestos de manera uniforme, y el Patrón Facade simplifica la interacción con subsistemas complejos al proporcionar una interfaz unificada. La aplicación práctica de estos patrones en un programa real ha evidenciado cómo mejoran el modularidad, la flexibilidad y la mantenibilidad del código. En resumen, el uso adecuado de estos patrones de diseño contribuye significativamente a la creación de software más robusto, escalable y fácil de mantener.