



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE CIENCIAS

MODELADO Y PROGRAMACIÓN

Practica II

Alumnos:

Arroyo Lozano Santiago - 317150700

González Domínguez Saúl Fernando - 420003722

Profesor: Rosa Victoria Villa Padilla

Ayudante: Arturo Lemus Pablo

Ayud. Lab: José Ricardo Rosas Bocanegra

Ciencias de la computación

August 7, 2020

En esta practica se implementaron los patrones de diseño Decorator y Adapter a través de la simulación de un restaurante en linea donde se pueden pedir pizzas y sandwiches Donde las pizzas necesitaban ser adaptadas al sistema ya implementado para los sandwiches

Parte teórica

Decorator

Menciona los principios de diseño esenciales:

Decorator es un patrón de diseño que permite agregar comportamiento a un objeto individual, de forma dinámica, sin afectar el comportamiento de otros objetos de la misma clase.

Menciona una desventaja

Una desventaja es que todos los métodos de la interfaz decorada deben ser implementados en la clase decoradora, ocasionando duplicación de código

Adapter

Menciona los principios de diseño esenciales:

Adapter es un patrón de diseño que permite que la interfaz de una clase existente se utilice como otra interfaz, en otras palabras, si se tiene un sistema o interfaz ya implementados y no son compatibles con una nueva clase que se quiere agregar al sistema basta con hacer una clase intermedia que adaptará la clase original para que cumpla con los requisitos de la interfaz original

Menciona una desventaja

El adaptador y el adaptado son objetos distintos, por lo que no se pueden sobrescribir los métodos en la clase adaptada. Además los adaptadores no son reutilizables, sólo funcionan con las clases específicas a las que se busca adaptar, ocasionando de igual manera mucho código duplicado