Camilo Archila – Sergio Otero

PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

COLECCIONES Y PERSISTENCIA

S13 – S15: 2021-2

PATRONES

Patrón estado Consulten el patrón estado para completar 2. 3. 4.

1. Nombre: Estado

2. Problema: ¿Cuál es el problema que busca resolver?

El problema es el manejo de las condiciones y estados de una clase

3. Solución: Definan la solución presentando la estructura propuesta

La solucion es crear clases para todos los estados posibles de un objeto que contenga todos los comportamientos especificos de cada uno

4. Ejemplo: Presenten un ejemplo de uso

Se pude evidenciar en el caso de una herencia, es decir la clase padre dice que comportamientos tienen los hijos y los hijos saben como actuar con respecto a lo que se les pide

Para 2

2. Problema: ¿Cuál es el problema que busca resolver?

Cada estacion debe conocer cual es su orden alfabetico

3. Solución: Definan la solución presentando la estructura propuesta

Cada estacion se organice con respecto a la tabla ascci dentro de una lista indexada

Para3

2. Problema: ¿Cuál es el problema que busca resolver?

Que debemos ir a las rutas que tiene la estacion y mirar si esa ruta contiene a la otra o no

3. Solución: Definan la solución presentando la estructura propuesta

Usar una nueva clase que conozca las rutas y sus estaciones y almacene las paradas entre estaciones

Para 4

2. Problema: ¿Cuál es el problema que busca resolver?

Saber que rutas van de una estacion a otra sin transbordo

3. Solución: Definan la solución presentando la estructura propuesta

Usar una clase transbordo que determine si la ruta cambia de troncal y si no cambia, si la ruta tiene a las 2 estaciones

Patrón del curso

Considerando sus experiencias como desarrolladores en POOB, propongan un patrón de diseño.

5. Nombre: Den un nombre al patrón propuesto

Patron poob

6. Problema: Describan el problema

Este patron lo que busca resolver es Desarrollo eficaz de una herencia, en caso de que hayan multiples hijos, por lo general lo que uno hace es programar una funcionalidad a la vez para cada hijo

7. Solución: Definan la solución presentando la estructura propuesta

Lo que se propone es que al momento de enfrentarse a una herencia, programar un hijo a la vez, cada vez que dicho hijo este completamente programado con todas sus funcionalidades finales, no Podemos iniciar con el siguiente

8. Ejemplo: Presenten un ejemplo de uso

En el caso de tetris, temenos diferentes tipos de fichas y cada una se mueve diferente hacia los lados y rota diferente, y al iniciar a hacer una funcionalidad a la vez, al final me encontre que alguno no funcionaba correctamente