

QUE ES?

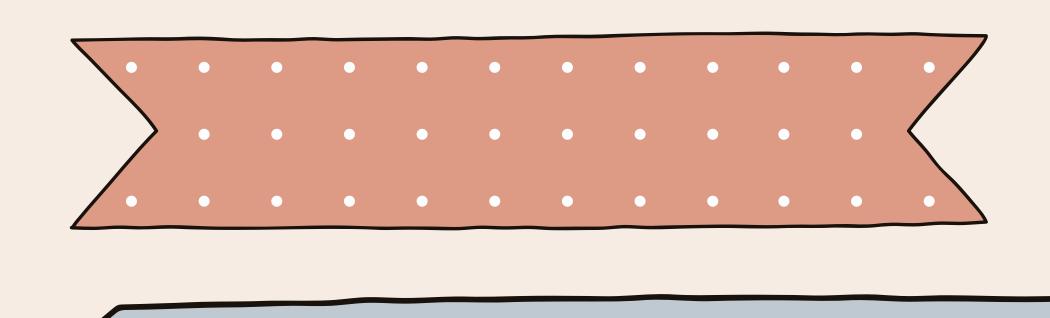
sirve para *guardar el estado de un objeto*, como si hiciéramos una copia para poder volver a ese punto después

Es como cuando en un juego *guardamos la partida* para volver si algo sale mal, o como hacer *Ctrl + Z* para deshacer.

PARA QUE SE USA?

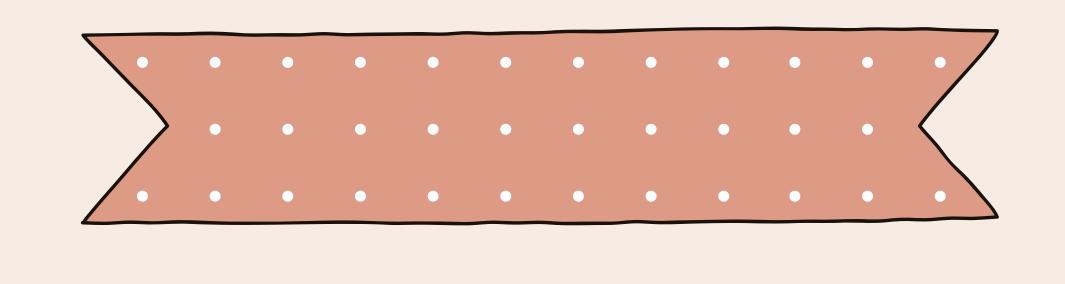
- * Para poder *deshacer cambios*.
- * Para *guardar versiones anteriores* de algo.
- * Para restaurar algo tal como estaba antes.

```
| court | consoler | c
```



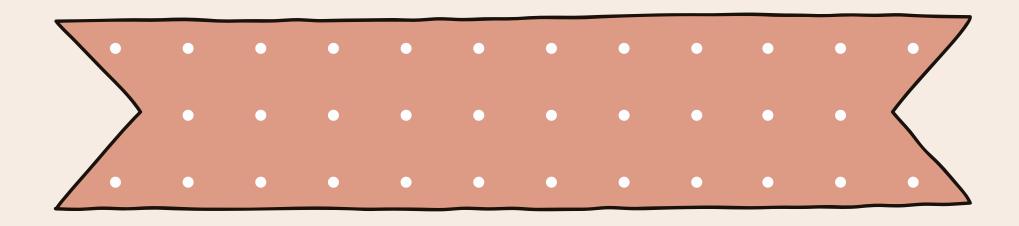
Originador (El que crea el estado

Es el objeto que puede cambiar y fuere guardar su estado.



Memento (El recuerdo)

Guarda el estado, pero nadie puede cambiarlo, solo el originador

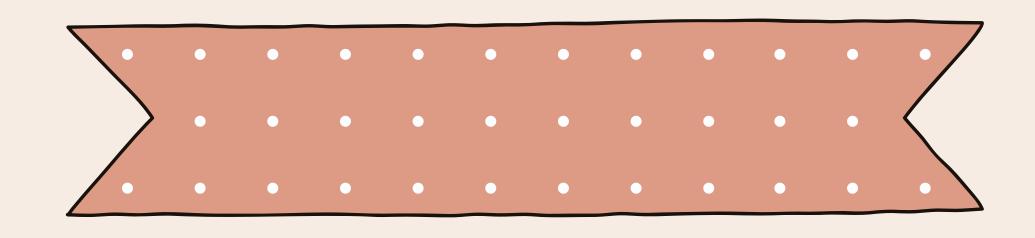


Ventajas

* Permite deshacer sin dañar el objeto original.



- * No rompe el encapsulamiento (o sea, no se mete donde no debe).
- * Muy útil cuando hay que volver a un punto anterior



Desventajas

* * Puede usar *mucha memoria* si se guardan muchos estados.

* Hay que tener cuidado con cuántos mementos se guardan.

