# Práctica editor

## Patrón Utilizado:

Patrón de Diseño **Memento**

Memento es un patrón de diseño de comportamiento que te permite guardar y restaurar el estado previo de un objeto sin revelar los detalles de su implementación.

## Elección de patrón:

Una de las s razones para elegir el Patrón Memento es su funcionalidad de deshacer y rehacer. Almacenando instantáneas del estado del objeto, podemos revertir el objeto a estados anteriores, lo que facilita la implementación de la funcionalidad de "deshacer" en el editor.

SRP: Al delegar la gestión del estado a EditorCaretaker, ConsoleEditor no está directamente involucrado en detalles de implementación como cómo se almacena y se recupera el estado del documento.

Simplicidad de la implementación: La implementación del Patrón Memento es relativamente simple y directa. Consiste en dos clases principales: la clase Memento, que almacena el estado del objeto, y la clase Caretaker, que gestiona los objetos Memento. Esto facilita la integración del patrón en el diseño existente del editor.