

Modelado y programación: Práctica 3

Cabrera Herrera Ivan, 319141487

Marzo 2023

1. Menciona los principios de diseño esenciales de los patrones Decorator y Adapter.

Menciona una desventaja de cada patrón.

Principios:

■ Decorator:

- El patrón Decorator permite agregar dinámicamente nuevas funcionalidades a un objeto existente sin modificar su estructura básica, utilizando objetos "decoradores" que se encadenan al objeto original para proporcionar funcionalidades nuevas.
- Las clases debe estar abiertas a la extensión, pero cerradas a la modificación.

■ Adapter:

- El patrón de diseño Adapter convierte la interfaz de una clase en otra interfaz que se adapte a la que el cliente espera.
- Permite a las clases trabajar juntas, a pesar de que sus interfaces sean incompatibles.

Desventajas:

■ Decorator:

- Puede generar una gran cantidad de clases si se utilizan muchos decoradores, lo que puede complicar el diseño y aumentar la complejidad del sistema.

■ Adapter:

- Podría ser necesario implementar algoritmos complejos en el adaptador.

Nota: No pude unirme a algún equipo a tiempo, envié un correo a Daniel Alcantara, y me respondió que estaban llenos. Así que comencé a hacerla sólo, y el fin de semana cuando Daniel me respondió nuevamente pidiéndole que le pasara mi número para ponernos de acuerdo, se lo envié pero ya no nos comunicamos. No había yo ido a clase, pero si es posible la siguiente practica la entregaré con el equipo de Daniel.