**Práctica de patrones estructurales**

Todos los equipos deben aportar la selección y justificación de escogencia del patrón que da solución a todos los casos planteados.

Los equipos PARES completan la práctica específicamente con los casos IMPARES y los equipos IMPARES con los casos PARES, por lo que cada equipo debe completar este documento con 4 ejercicios completos, pero se evaluará también su aporte en la solución de los casos que no deben seguir trabajando. Es decir, en la primera parte deben indicar la selección y justificación de todos los casos, aunque luego sólo se dediquen a trabajar en 4 específicos.

## Primera etapa – Discusión en equipos.

Los equipos trabajan de forma asincrónica durante la primera lección para analizar todos los casos, proponer y justificar el patrón que mejor se ajusta para dar solución al problema. En el muro de publicaciones de su equipo privado en Teams, dejan la imagen de esta tabla antes de empezar la segunda lección:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Caso-Contexto | Propuesta | Justificación |
| 1-Validación de un XML | XXX | XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX |
| 2- |  |  |
| 3- |  |  |
| Y así sucesivamente… |  |  |

En la segunda lección se discute en una plenaria las decisiones de los equipos y se revelan los patrones que dan solución a los casos. Entonces, cada equipo completa el documento para cada caso, esto es para cada caso asignado colocar el nombre del patrón que cree que se ajusta y sus razones que fundamentan su decisión, presenta el modelo básico u original del patrón y su versión para el caso en cuestión determinando las responsabilidades de cada uno de los elementos que le conforman y su participación en la solución del problema. No olviden los métodos mínimos necesarios que exige el patrón y todos aquellos que se requieran para poder implementar la solución propuesta.

## Segunda etapa – Programación de casos asignados y entrega del documento.

El equipo programa en un proyecto usando Java o cualquier otro lenguaje de su predilección la implementación de los casos asignados, entregándolos en su carpeta de Archivos a nivel de equipo en una carpeta llamada PracticaPE\_EquipoX.

Por último, se programa la solución y se adjuntan screenshots del código y de los resultados de ejecución para completar este documento y se sube junto con el proyecto programado en la carpeta de Teams del equipo.

Esta entrega queda asignada para el **lunes 17 de junio del 2021** a MEDIANOCHE.

En este documento, debe incorporar una sección de las referencias bibliográficas digitales consultadas por el equipo para su resolución.

Plantilla para responder los casos completos:

|  |
| --- |
| Problema No. |
| Contexto: |
| Patrón Estructural Propuesto  *Aquí el nombre del patrón* |
| Justificación de selección  *Aquí las razones por las que el patrón resuelve el contexto expuesto* |
| Diagrama original del patrón:  *Aquí el diagrama original de UML* |
| Diagrama del patrón en el contexto del problema:  *Aquí el diagrama de su propuesta de solución del contexto expuesto* |
| Rol de cada elemento del patrón en la solución propuesta:  *Describir la responsabilidad de cada elemento del patrón en su contexto de solución* |
| Screenshots de la programación del patrón y de la ejecución. |

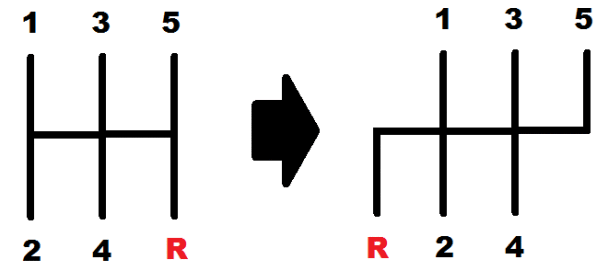
Ejercicio 1

Se requiere implementar un mecanismo que analice y valide la construcción correcta de un archivo con formato XML.

Ejercicio 2

Suponga que un vehículo tiene un sistema transmisión de cambios manuales, por lo que el conductor debe interactuar con el embrague, el acelerador y la palanca de cambios.

Suponga que este vehículo sufre una avería y tienen que cambiar la caja de cambios, haciendo que la marcha atrás, en lugar de estar en la posición inferior derecha, se encuentre en la posición inferior izquierda.



El problema de que cambie este elemento debería implicar que todos los conductores que utilicen el vehículo deberán cambiar aprender la nueva interfaz, pero en realidad, el mecanismo para ser conducido sigue siendo el mismo. ¿Cómo podría, a través de un patrón estructural, lograr que los conductores no se preocupen si deben manipular el vehículo de manera diferente sólo porque la palanca de cambio está organizada de manera distinta?

Ejercicio 3

Se tiene una aplicación que maneja colones y dólares como tipos de moneda base en sus transacciones, pero a partir de este mes se va a incorporar el manejo de otras divisas como euros. La aplicación se conceptualizó para manejar sus registros en colones en su totalidad.

Ejercicio 4

Suponga un personaje de un videojuego que porta un arma que usa para eliminar a sus enemigos. Dicha arma, por ser de un tipo determinado, tiene una serie de propiedades como el radio de acción, nivel de ruido, número de balas que puede almacenar. Sin embargo, es posible que el personaje pueda incorporar elementos al arma que puedan cambiar estas propiedades como un silenciador o un cargador extra.

Ejercicio 5

Se requiere un mecanismo de seguridad que intercepte las ejecuciones de ciertos procesos para verificar si el usuario cuenta con los privilegios necesarias evitando que usuarios no autorizados los ejecuten, además, una vez que el proceso es ejecutado, se auditara la ejecución y quedará un registro de la ejecución. Por lo tanto, las acciones de verificación y auditoría deben ser realizadas de forma transparente para el usuario conectado.

Ejercicio 6

Se requiere utilizar un programa en el cual se cargarán varios autos. Al pedirle el detalle del mismo, muestra placa, color, dueño. Hay que tener en cuenta que debe ocupar poca memoria ya que es un proyecto masivo.

Ejercicio 7

Modelar una propuesta de aplicación que administre listas de reproducción, las cuales esta conformados por canciones que son compartidas por todas las listas de reproducción. Además, las canciones tienen secciones compartidas para mejorar la cantidad de memoria utilizada.

Ejercicio 8

Modelar una aplicación que nos permite procesar un mensaje en capas, donde cada capa se encargará de procesar un mensaje a diferente nivel. Primero se convierte un Objeto en XML, seguido, se empaqueta en un mensaje SOAP para después encriptarlo, finalmente obtendremos un mensaje SOAP totalmente encriptado, el cual podrá ser enviado de forma segura a un destinatario. La idea sería que el orden de procesamiento de cada capa podrá cambiar de posición para obtener un resultado diferente, de la misma manera, podrá ser agregados nuevos mecanismos en medio en un solo paso.