

# Modelado y Programación - Práctica 1

Cruz Miranda Camila Alexandra

14.Agosto.2019

Integrantes:

- Cruz Miranda Camila Alexandra, 316084707
- José Ethan Ortega González, 316088327

Compilamos la práctica y generamos un archivo .jar con:

```
ant practical.jar
```

Ejecutamos con:

```
java -jar practical.jar
```

## 1 Teoría

1. Menciona los principios de diseño esenciales del patrón Strategy y Observer. Menciona una desventaja de cada patrón.

**Strategy:** Se define una familia de algoritmos encapsulados individualmente y los hace intercambiables. Permite que el algoritmo varíe independientemente del cliente que lo use.

Desventaja: Menor eficiencia. Aumenta el número de objetos creados.

**Observer:** Define una relación de uno a muchos entre un conjunto de objetos. Cuando el estado del objeto cambia, los observadores dependientes son notificados.

Desventaja: Actualizaciones inesperadas. Se podrían producir actualizaciones en cascada muy ineficientes.

README: Anotaciones

Falta la parte de mostrar recomendaciones utilizando los métodos que creé, algún error debe haber con mis métodos. Al menos se imprime en pantalla.

Hubo un problema con respecto a los integrantes del equipo, conflictos de intereses. Al final no fue como tal en equipo, por tanto la demora.

Creo que también hace falta más énfasis en el patrón Strategy, que no creo que implementé bien por la parte de cobros; por esa razón hay una clase de más (cobroUnDispositivo.java) que al final comenté para hacer los cobros de la manera que más entendía, igual con la ayuda de los ayudantes podría haber implementado bien el patrón Strategy, aunque

eso lo veré después por mi cuenta porque al final de cuentas tuve que terminar la práctica sola. Pero bueno, ya es demasiado tarde para esta práctica, espero que nos califiquen sobre 5 al menos :(