

INTEGRANTES:  
DANIEL RINCÓN  
PAULA GUEVARA

## PATRONES

### Patrón estado

1. **Nombre:** Estado

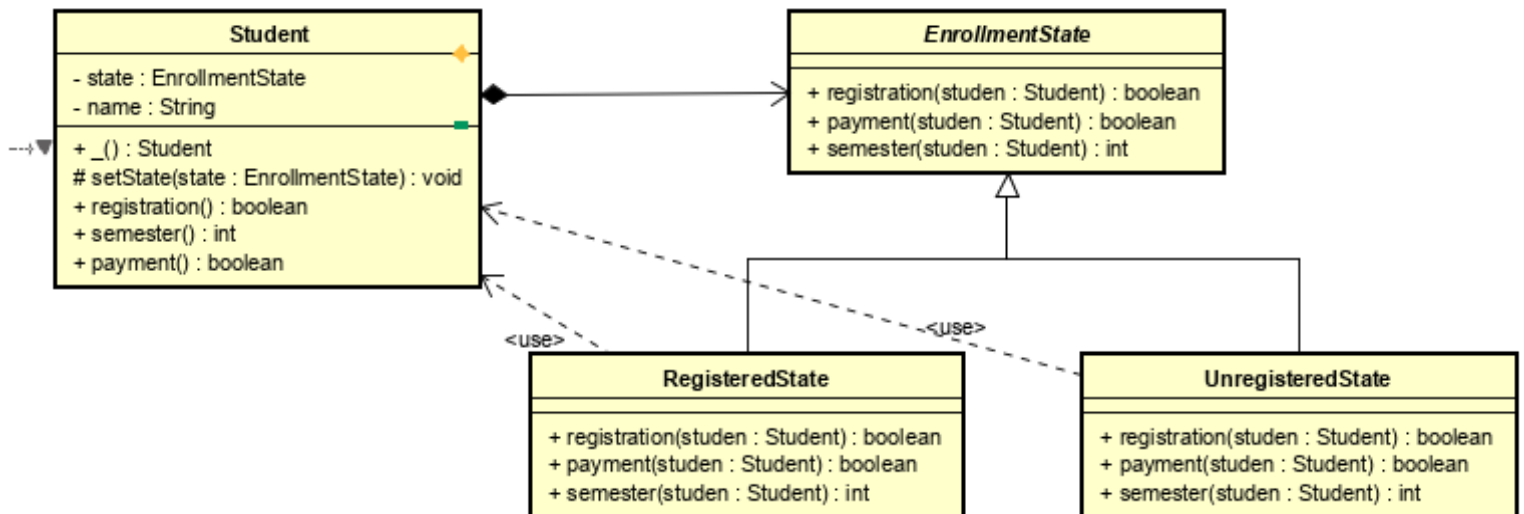
2. **Problema:**

¿Qué métodos son necesarios en cada clase, para que un objeto cambie su comportamiento cada vez que cambie su estado interno?

3. **Solución:**

Implementar una clase para cada estado diferente del objeto y el desarrollo de cada método según un estado determinado en el que se encuentra la aplicación, donde el objeto de la clase resuelve dichos comportamientos según su estado, con instancias de dichas clases de estado. Donde se tiene un objeto actual que se comunica con este para delegar responsabilidades.

4. **Ejemplo:**



INTEGRANTES:  
DANIEL RINCÓN  
PAULA GUEVARA

### **Patrón del curso**

5. **Nombre:** Atributos reales

6. **Problema:** ¿Qué atributos son necesarios en cada clase?

7. **Solución:**

Implementación de un objeto que delega responsabilidades a otras clases, realizando diferentes tareas que le pertenecen, donde hay información que puede ser enviada desde otra clase.

8. **Ejemplo:**

En el proyecto del curso inicial checkers, la clase principal Checkers delegaba responsabilidades a la clase Board y Piece, donde, por ejemplo, la clase Piece se implementó como una super clase y se construía cada una de las fichas como una subclase, esto era posible solo enviando el tipo y cada subclase se encargaba de completar cada acción dependiendo de los comportamientos de cada ficha, así se delegaron responsabilidades entre la clase y las subclases.