

Modelado y Programación – Practica 2

INTEGRANTES:

David Pérez Jacome, 316330420

Para la compilacion de la practica y generamos el .jar

ant practica1.jar

Ejecutamos con:

java -jar practica1.jar

Teoría

1.Menciona los principios de diseño esenciales del patrón State y Template. Menciona una desventaja de cada patrón.

State se encarga de los estados en los que se puede dividir el comportamiendo de un objeto, en nuestra implemmentacion es todos los estados en los que el robot se localiza cuando esta realizando cierta accion

Su desventaja seria que debemos implementar comportamiento que no realizamos nada en si en ese estado pero ñor su diseño es necesario tenerlo

Tempalte es un algoritmo para distintas clases en si, utilizamos un mismo comportamiento para poder realizar distintas cosas pero semejantes

Su desventaja serria que son muchas clases o sub clases dependiendo de lo que queramos hacer

README: ANOTACION

La unica parte que no se implemto bien fue el patron template ya que personalmente tuve muchos problemas y tuve que ir a citas medicas especiales y me prohibieron estar mucho tiempo en la computadora, television y celular y no me alcanzo el suficiente tiempo.