

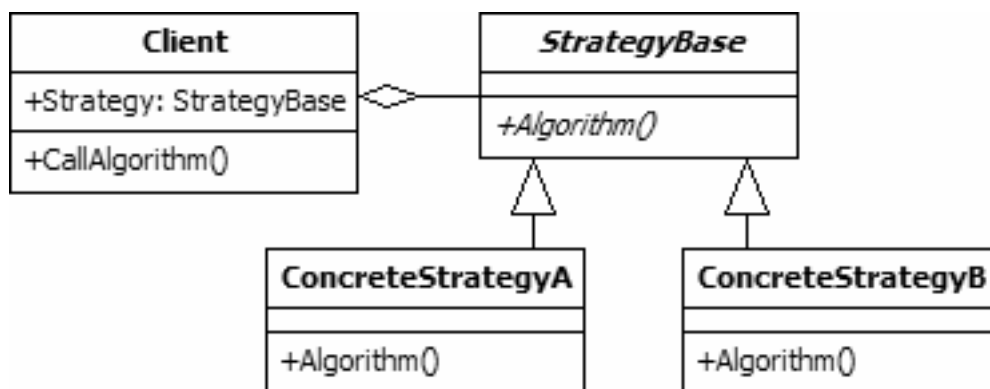
Patrón

Parece una buena idea aplicar el patrón estrategia (strategy pattern) en nuestro proyecto, concretamente en el algoritmo recomendado, para poder comparar ordenadores con distintos algoritmos.

Estrategía:

Se clasifica como patrón de comportamiento porque determina cómo se debe realizar el intercambio de mensajes entre diferentes objetos para resolver una tarea. El patrón estrategia permite mantener un conjunto de algoritmos de entre los cuales el objeto cliente puede elegir aquel que le conviene e intercambiarlo dinámicamente según sus necesidades.

Cabe destacar que también aumenta la flexibilidad al permitir que nuevos algoritmos se incorporen fácilmente en el futuro.



Integración del patrón:

La idea es utilizarlo en la función dedicada a calificar como de bueno es un ordenador, dicha función la llamaría la clase PC para asignarse una valoración.

De este modo podríamos usar distintas funciones heurísticas que ponderen aspectos distintos (como el precio o la potencia) de la forma más conveniente según el usuario.

Como se comentó anteriormente se pueden añadir nuevas heurísticas con facilidad, sin tener que reeditar partes anteriores del código.

