

Tarea Editor:

Patrón utilizado

Alexis Mansilla

He utilizado el patrón de diseño **Memento** en el editor de texto porque es el que mejor se adapta a la necesidad de guardar y restaurar el estado del documento, permitiendo así implementar la funcionalidad de "deshacer" (undo).

El patrón Memento permite guardar el estado interno de un objeto sin violar su encapsulamiento, lo cual es ideal para situaciones como esta, donde queremos deshacer cambios en el documento sin exponer directamente su estructura interna.

Originado/Caretaker: El ConsoleEditor, que es el objeto encargado de modificar y almacenar el estado del documento (las líneas de texto). Además gestiona los mementos (Aunque pienso que esto igual debería ser una clase aparte para cumplir SOLID).

Memento: Un objeto que guarda el estado del documento en un momento determinado, permitiendo restaurarlo después.

Cada vez que se realiza una acción (como agregar, modificar o eliminar una línea), se guarda el estado actual en un Memento. Al ejecutar el comando "undo", el ConsoleEditor restaura el estado previo, deshaciendo la última operación realizada.

Este patrón es el más adecuado para implementar un sistema de deshacer, ya que mantiene la encapsulación y permite revertir cambios sin complicaciones.

Adjunto repositorio con la Tarea: [itsmercurio/editor at master](https://github.com/itsmercurio/editor-at-master)