



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA

Universidad Nacional de Colombia - sede Bogotá
Facultad de Ingeniería
Departamento de Ingeniería de Sistemas e Industrial
Curso: Ingeniería de Software I

Estudiantes:

Laura Vanesa Alvarez Lafont

Santiago Andres Fetecua Pulgarin

Nicolas Andres Bolanos Fernandez

Juan Pablo Corredor Castaneda

Patrón de diseño - Observer

En el presente documento se fundamenta la elección del patrón de diseño comportamental que será incorporado en el sistema. Para el proyecto, se ha decidido emplear el patrón **State**, el cual “permite a un objeto alterar su comportamiento cuando su estado interno cambia. Parece como si el objeto cambiará su clase.” (Refactoring Guru).

En el sistema ATUN (Asignación de Turnos - Universidad Nacional), el patrón State se adopta para gestionar de forma adecuada el panel de horarios dirigido a administradores y miembros. En particular, se aplica en la ventana emergente que se despliega al seleccionar una sesión: su contenido varía según el estado de dicha sesión.

Por un lado, si un administrador hace clic sobre una sesión que aún no ha sido creada, se abrirá un panel con el formulario para su creación. Por otro lado, si la sesión ya existe, se desplegará el mismo panel pero con un formulario diferente que permite editar o eliminar la sesión.

En este caso, el widget TopLevel (la ventana emergente) es quien implementa el patrón State, y entra en un estado u otro dependiendo de la existencia previa de la sesión. Gracias al uso del patrón, la misma ventana puede cambiar su contenido dinámicamente en respuesta al estado interno, sin necesidad de múltiples ventanas o condicionales dispersos.