

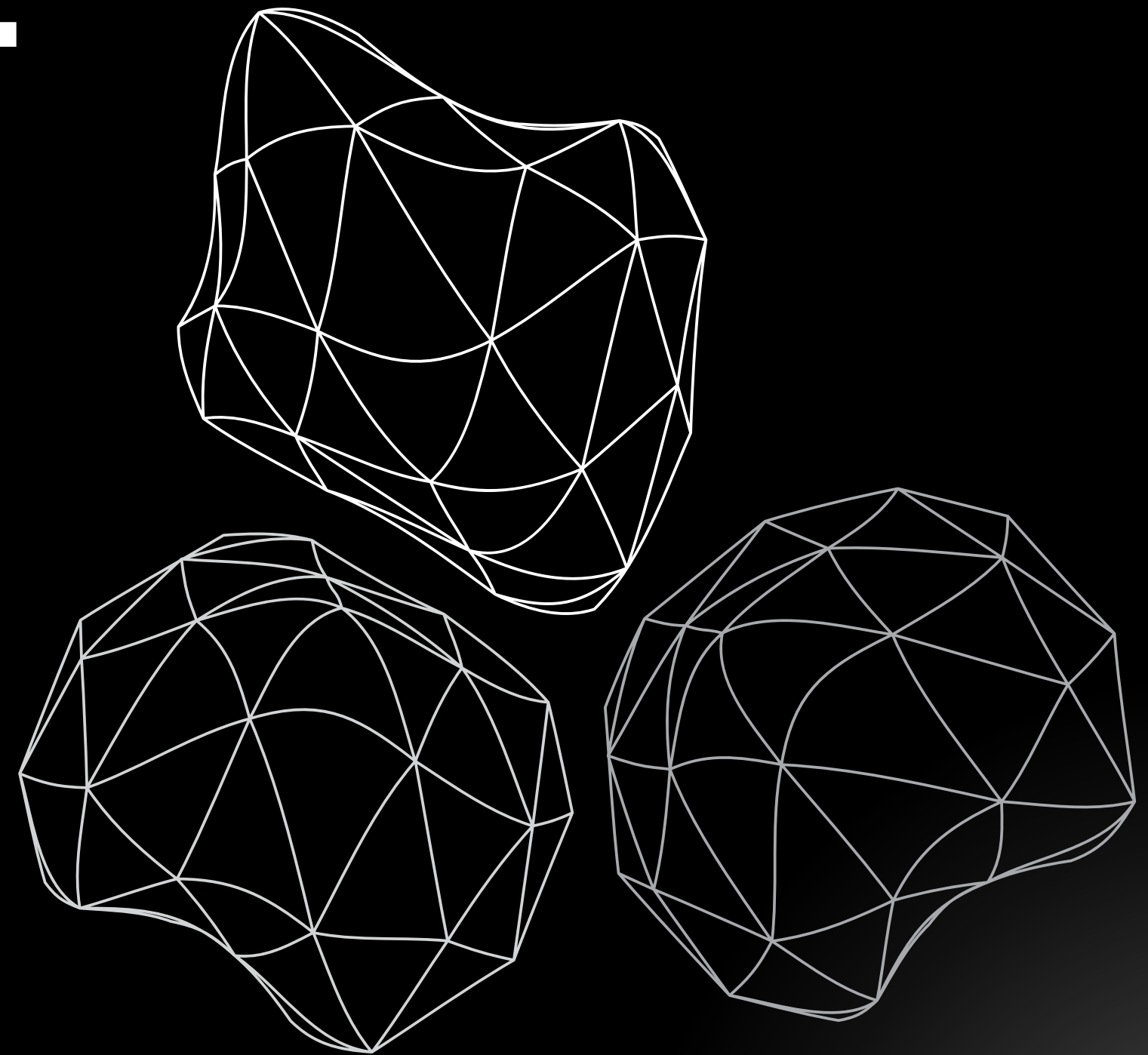


# VISITOR

PATRÓN DE DISEÑO

# ¿QUÉ ES EL PATRÓN DE DISEÑO VISITOR?

El patrón de diseño Visitor permite agregar nuevas operaciones a una estructura de objetos sin modificar sus clases. En lugar de incluir la lógica dentro de cada clase, se crea un objeto externo llamado visitor que implementa las operaciones para cada tipo de objeto. Es útil cuando se trabaja con objetos de distintas clases relacionadas por herencia y se quiere mantener su definición limpia de lógica adicional.



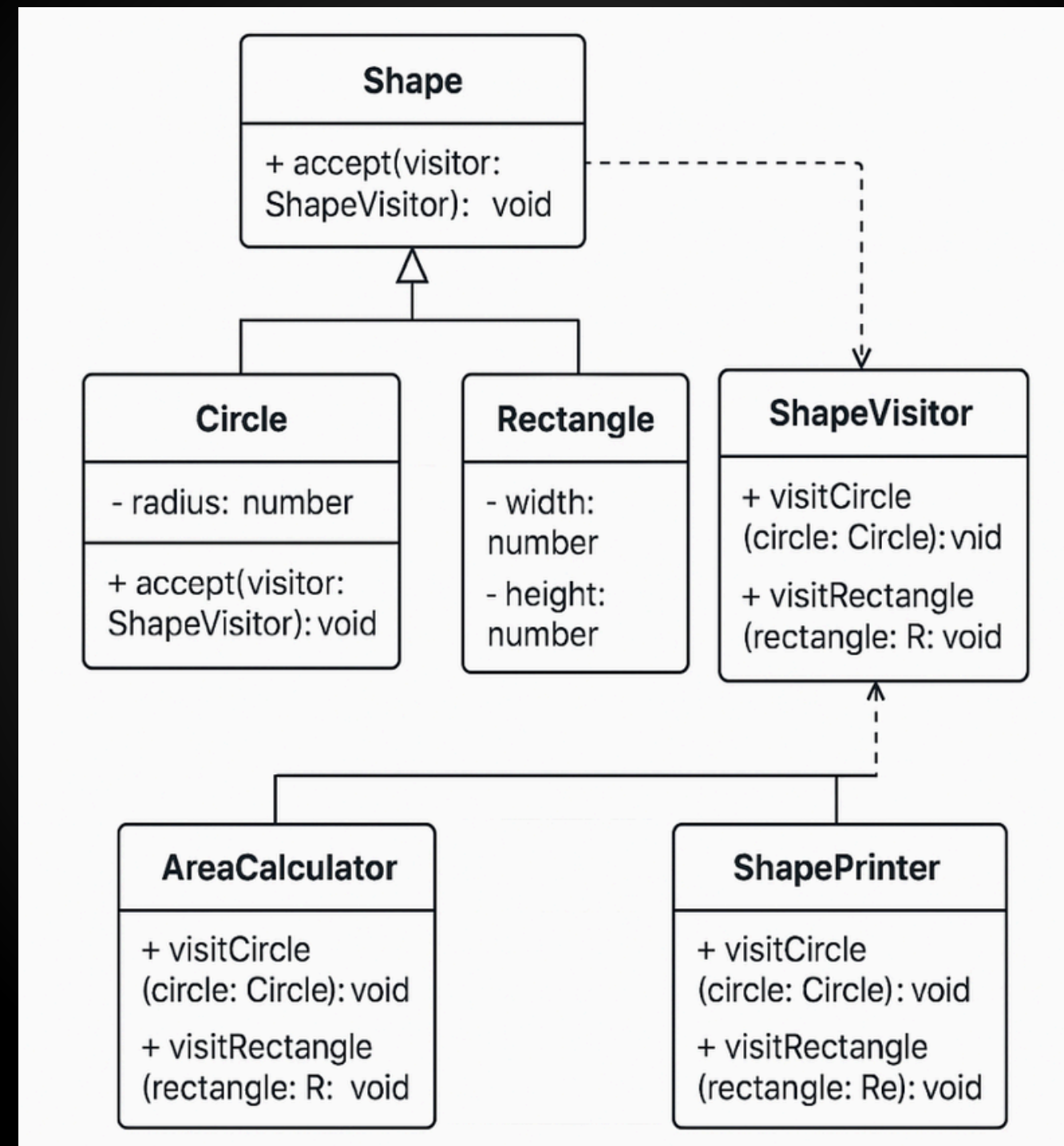


# ¿QUÉ RESUELVE EL PATRÓN DE DISEÑO VISITOR?

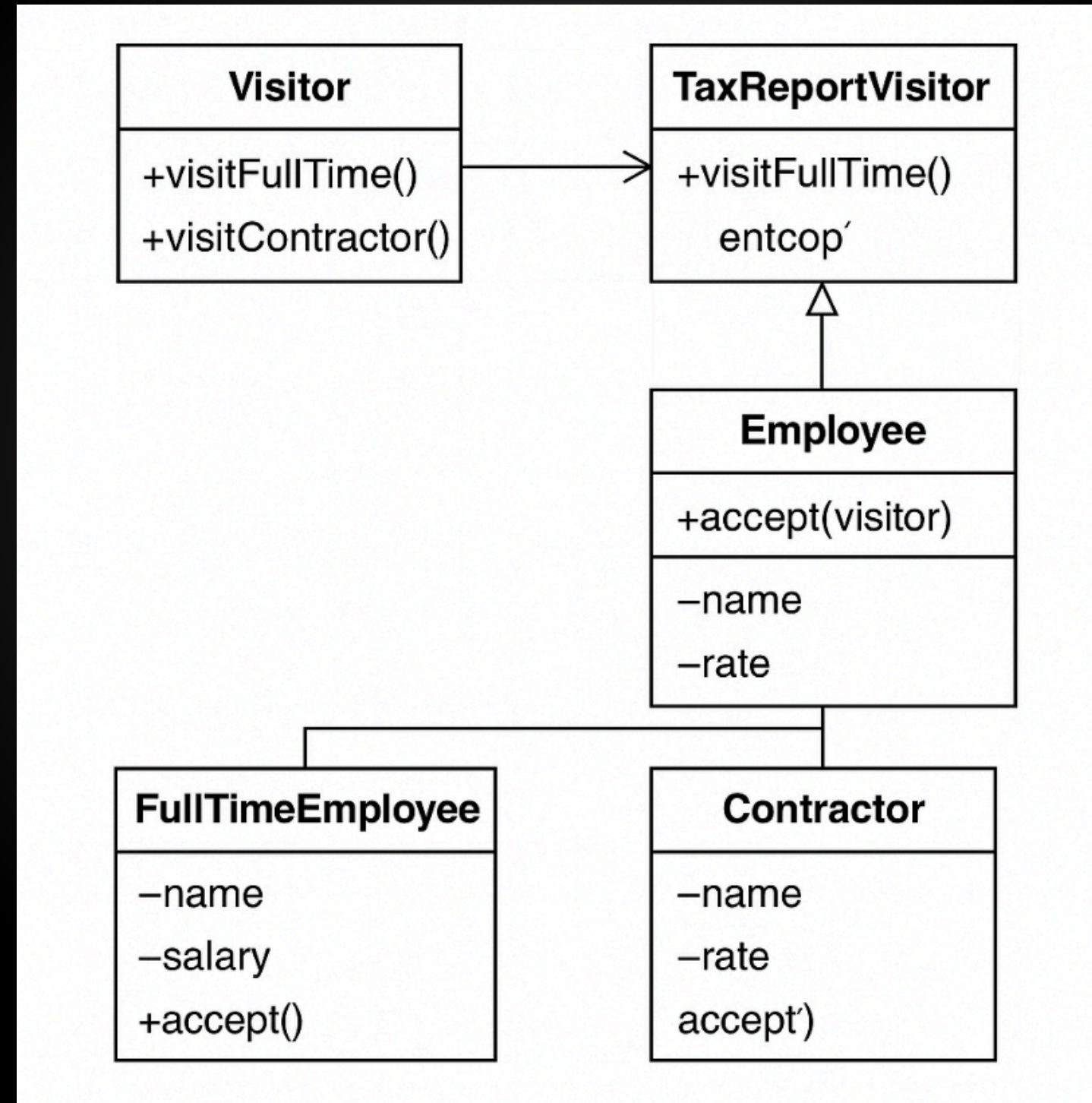
El patrón Visitor permite agregar nuevas operaciones a clases existentes sin modificarlas. Es ideal para trabajar con estructuras complejas, ya que mantiene las clases originales limpias y centradas en su función. Las operaciones se colocan en una clase separada (visitante), lo que facilita la extensión del sistema respetando el principio de abierto/cerrado.



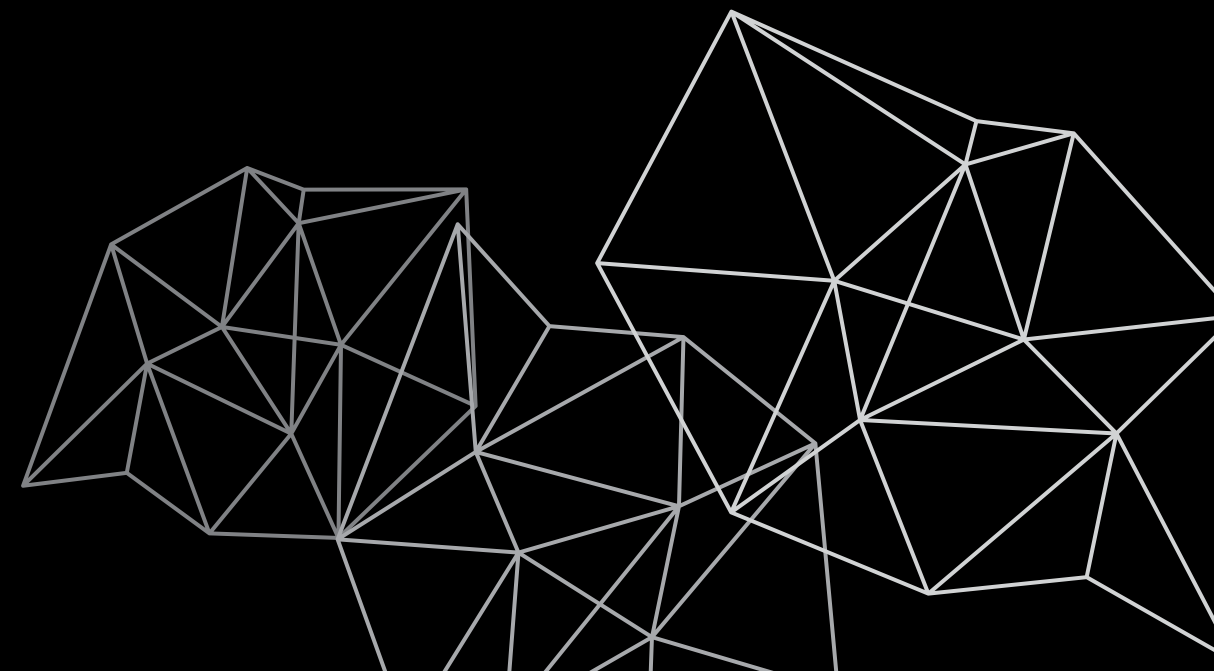
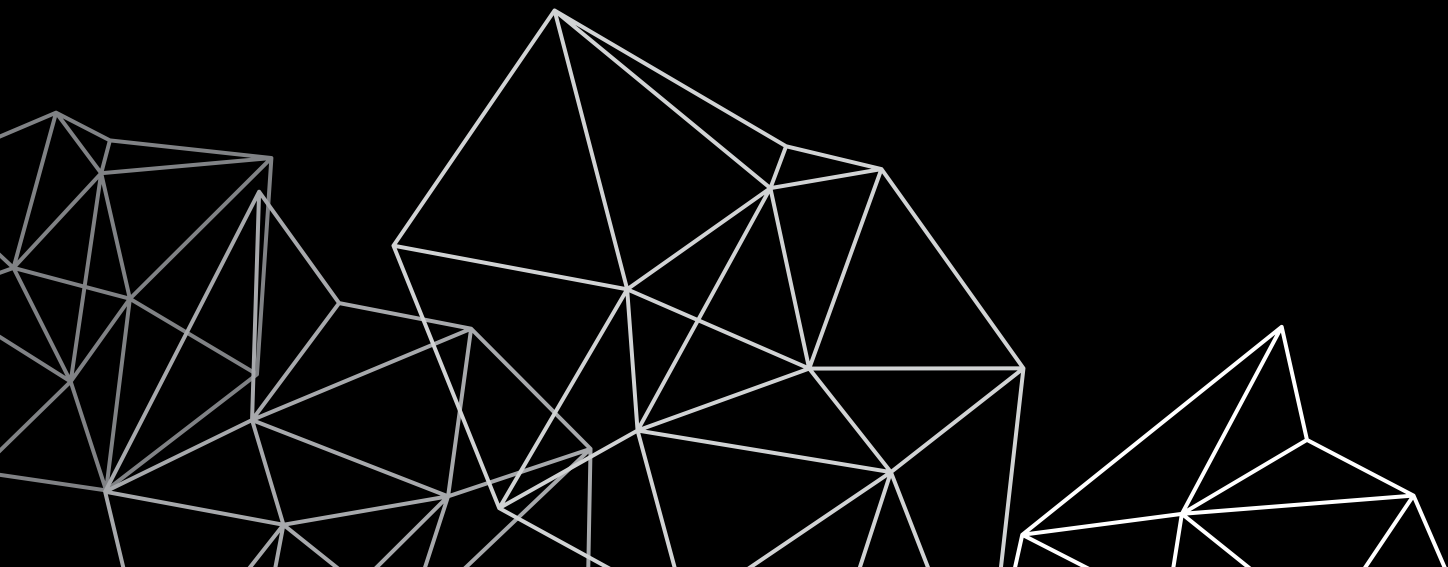
# DISEÑO UML ORIGINAL VISITOR



**TOME UN ESCENARIO COMO EJEMPLO Y DISEÑE DICHO  
ESCENARIO EN DIAGRAMA DE UML EN EL PATRÓN ASIGNADO**



# **PRESENTACIÓN EN CÓDIGO**





**MUCHAS GRACIAS**

