

# PRACTICA 11,12 y 13

Rodríguez Alvarez María José

November 2025

## 1 Marco Teórico

### 1.1 Archivos

En Dart, la manipulación del sistema de archivos se gestiona principalmente a través de la librería `dart:io`. Esta librería provee clases como `File` y `Directory` para interactuar con el sistema operativo.

### 1.2 Asincronía en I/O

Un concepto crítico en Dart es que las operaciones de Entrada/Salida (I/O) deben ser, preferentemente, **no bloqueantes**. Dado que Dart es *single-threaded* en su ejecución principal, leer un archivo grande de manera síncrona congelaría la interfaz de usuario.

- **Síncrono:** `file.readAsStringSync()` (Bloquea el hilo).
- **Asíncrono:** `file.readAsString()` (Retorna un `Future`).

El uso de las palabras reservadas `async` y `await` permite escribir código asíncrono que se lee como si fuera síncrono, facilitando el manejo de excepciones y el flujo lógico.

## 2 Hilos y Concurrency (Isolates)

A diferencia de Java, donde se crean múltiples *Threads* que comparten el mismo espacio de memoria, Dart utiliza un modelo de aislamiento basado en el **Event Loop** y los **Isolates**.

### 2.1 El Event Loop vs. Threads

Dart ejecuta el código en un único hilo principal impulsado por un bucle de eventos (*Event Loop*). Para tareas concurrentes ligeras (como esperar una respuesta HTTP o leer un archivo), no se crean nuevos hilos del sistema operativo; simplemente se programan en el Event Loop.

## 2.2 Isolates: Paralelismo Real

Cuando se requiere procesamiento pesado (CPU-bound) que podría bloquear el Event Loop, Dart utiliza **Isolates**.

- Cada Isolate tiene su propio espacio de memoria (Heap).
- **No hay memoria compartida:** Esto elimina la necesidad de *locks* complejos y evita condiciones de carrera (*race conditions*).
- La comunicación entre el hilo principal y un Isolate se realiza mediante paso de mensajes (*message passing*) a través de puertos (*Ports*).

## 3 Patrones de Diseño en Dart

La sintaxis moderna de Dart permite implementar los patrones del *Gang of Four* (GoF) de manera más concisa, e incluso algunos están integrados en el lenguaje.

### 3.1 Patrón Singleton

El patrón Singleton asegura que una clase tenga una única instancia. En Dart, esto se logra elegantemente utilizando un constructor privado y un *factory constructor*.

[caption=Implementación de Singleton en Dart] class Database // 1. Instancia estática privada static final Database *instance* = Database.*internal*();  
// 2. Constructor privado Database.*internal*();  
// 3. Factory constructor retorna la instancia existente factory Database()  
return *instance*;

### 3.2 Patrón Observer (Streams)

Mientras que en otros lenguajes se implementan interfaces **Observer** y **Subject** manualmente, Dart incorpora este patrón de forma nativa a través de los **Streams**.

- **StreamController:** Actúa como el sujeto que emite eventos.
- **StreamSubscription:** Actúa como el observador que escucha los cambios.

Este mecanismo es la base de la arquitectura reactiva (BLoC, Provider) utilizada comúnmente en Flutter.