

Reflexion Final de Unidad

En esta unidad, volví a Programación 2 y repasamos GRASP y SOLID, conjunto con el agregado de Antipatronos. He de admitir, terminé en una situación similar a la de Programación 2, en la cual no logré entender mucho los patrones, exceptuando los que ya apliqué antes, como Singleton o Chain of Responsibility.

Claramente, esto no me beneficia porque se me hizo conocer que no solo la tarea final de esta unidad temática se centra en la programación de estos patrones, sino que también hay que combinarlo con el funcionamiento de una API. He de admitir, no sé como vincular la lógica compleja de estas clases con la logica de capas ya existente en una API (o por lo menos la que ya estoy acostumbrado, que es Controlador → Servicio → Repositorio). No va a ser fácil coordinar hacer esta entrega con hacer las entregas de las otras materias, con un equipo que está hasta las manos de proyectos, ya sea Desarrollo Web o Base de Datos II.

No hay tiempo para aprender, solo hay tiempo para entregas. Espero aprender en el camino hacia completarlas...