

Patrones de diseño

Sesión 13:

PATRONES COMPORTAMIENTO: PATRÓN COMMAND Y PATRÓN MEMENTO.



**Universidad
Tecnológica
del Perú**

Logro de la sesión

Al finalizar la sesión, el estudiante elabora su programación usando patrones de comportamiento: Introducción a patrones de comportamiento: Patrón Command y Patrón Memento.

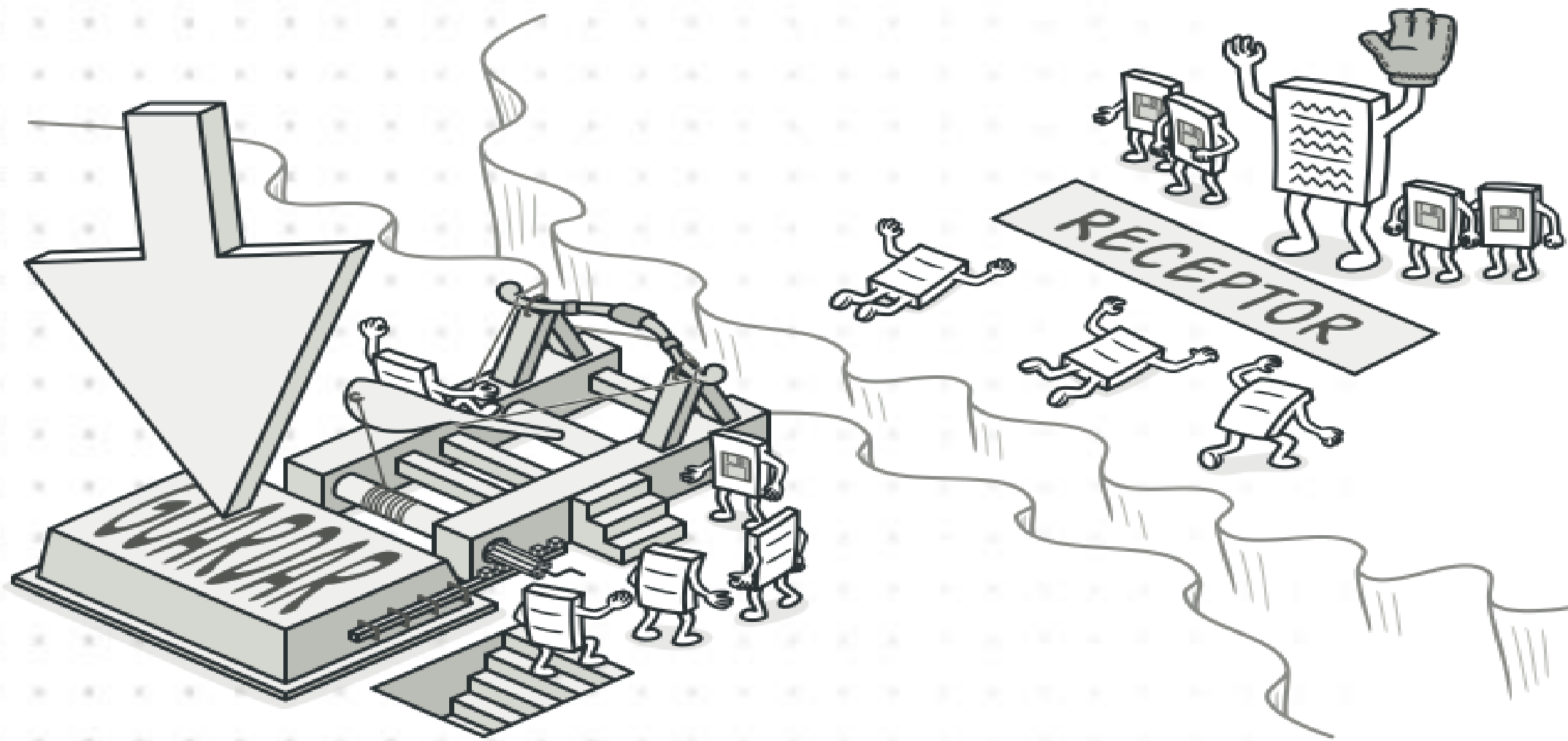
Patrones de Diseño



		PROPÓSITO		
		CREACIONAL	ESTRUCTURAL	COMPORTAMIENTO
ALCANCE	CLASE	Factory Method	Adapter	Interpreter Template Method
	OBJETO	Abstract Factory Builder Prototype Singleton	Adapter Bridge Composite Decorator Facade Proxy	Chain of Responsibility Command Iterator Mediator Memento Flyweight Observer State Strategy Visitor

PATRÓN COMMAND

Command es un patrón de diseño de comportamiento que convierte solicitudes u operaciones simples en objetos.



<https://refactoring.guru/es/design-patterns/command/java/example>
<https://www.youtube.com/watch?v=hDBOfyzFKEU>

Estructura del patrón Command

ESTRUCTURA

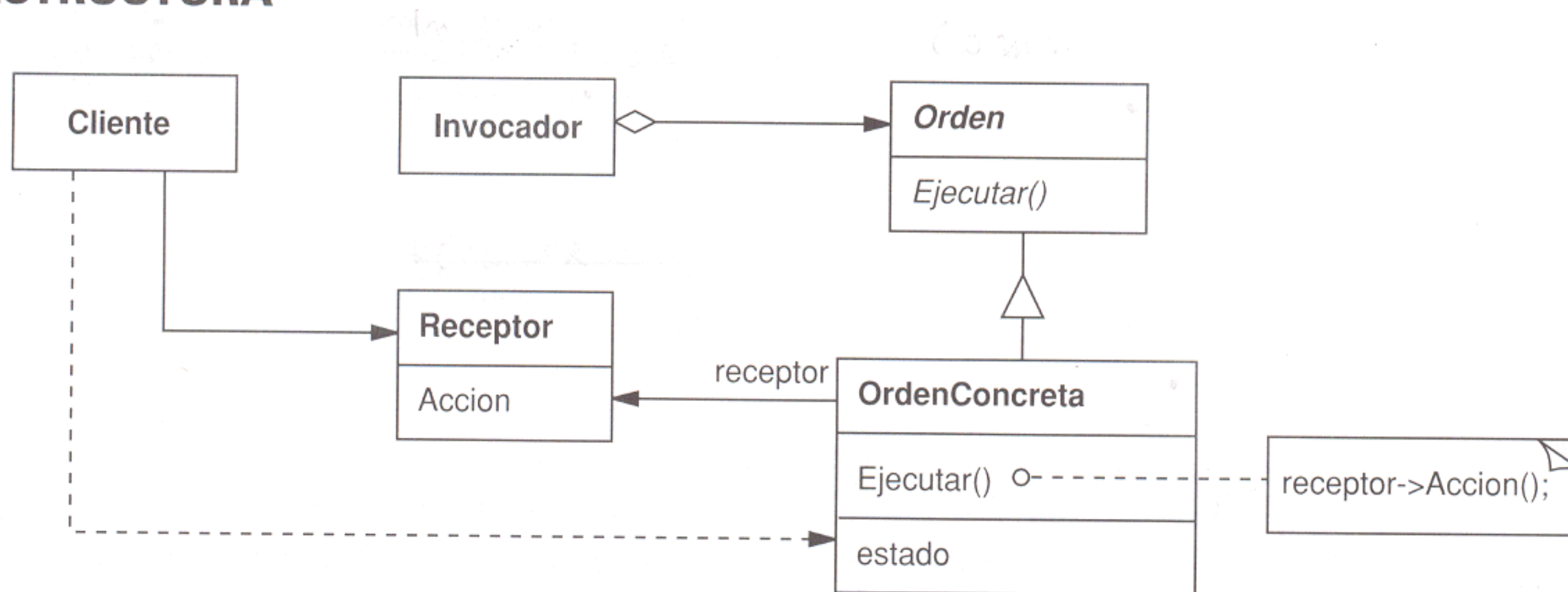
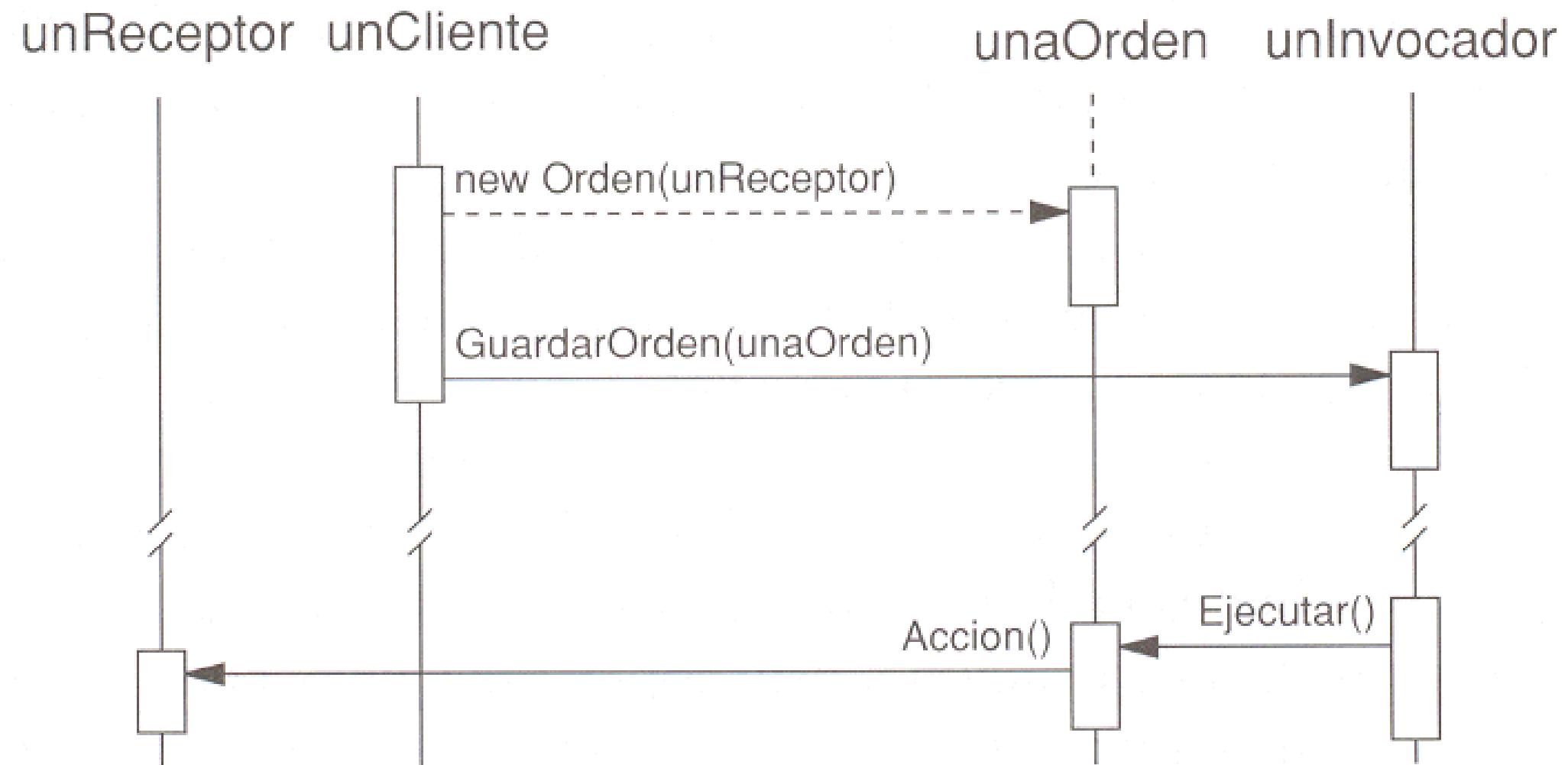


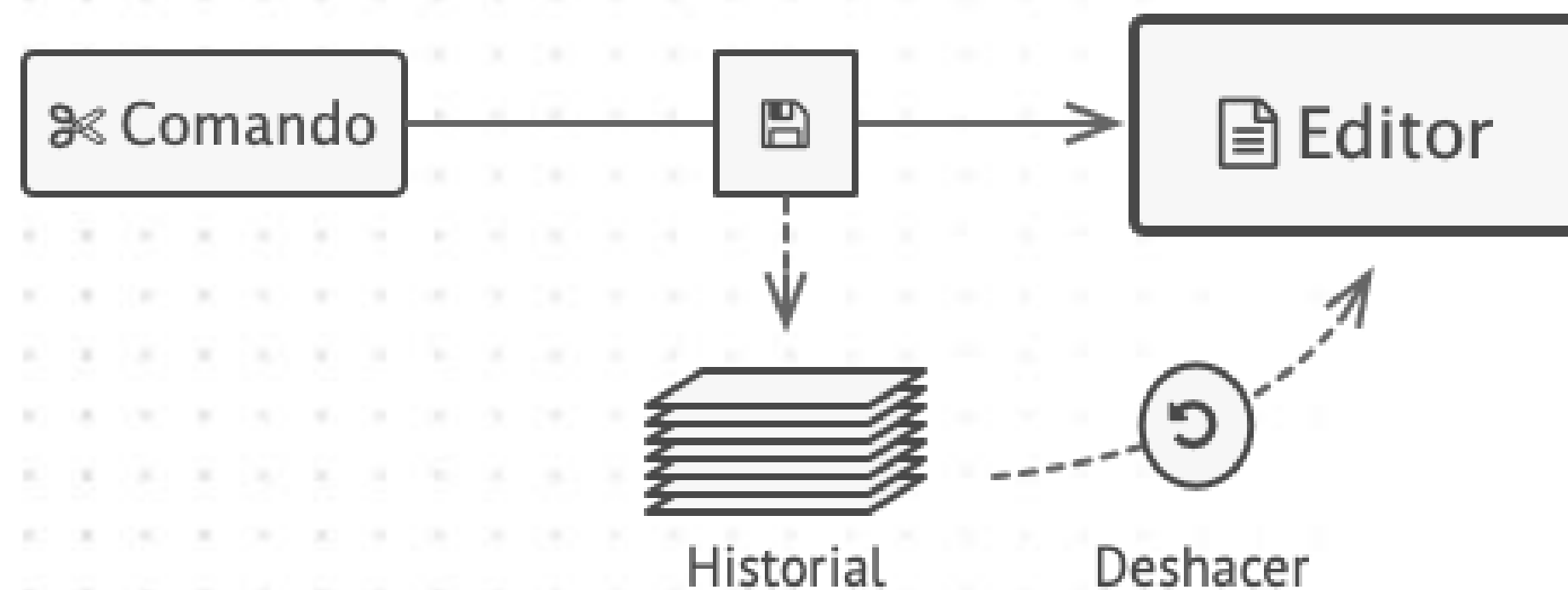
Diagrama de interacción de objetos del patrón Command



http://joaquin.medina.name/web2008/documentos/informatica/documentacion/logica/patrones/patronCommand/2008_10_05_El_Patron_De_Disenyo_De_Comportamiento_Command.html

PATRÓN MEMENTO

Memento es un patrón de diseño de comportamiento que te permite guardar y restaurar el estado previo de un objeto sin revelar los detalles de su implementación.



<https://www.youtube.com/watch?v=Q5CL1b-FD9E>
<https://refactoring.guru/es/design-patterns/memento>

¿Consultas o dudas?



Actividad



Resolver la actividad planteada en la plataforma.

Cierre

¿Qué hemos aprendido hoy?



Elaboramos nuestras conclusiones sobre el tema tratado



**Universidad
Tecnológica
del Perú**