



TRABAJO DE PRÁCTICAS

Desarrollo del Software



16 DE AGOSTO DE 2020

Ernesto Martínez del Pino
UNIVERSIDAD DE GRANADA

Contenido

| | |
|--|---|
| Ejercicio 1: Patrón de “Factoria Abstracta” y patrón “Método Factoría” en Java..... | 1 |
| Ejercicio 2: Patrón “Visitante” en C++..... | 2 |
| Ejercicio 3: Patrón “Observador” para monitorización de datos meteorológicos en Java. | 3 |
| Ejercicio 4: Patrón “Filtros de intercepción” para realizar un simulador del movimiento de un vehículo con cambio automático en Java. | 4 |
| Ejercicio 5: Simulador de control automático para la conducción de un vehículo (SCACV) desarrollado con Java/Swing. | 4 |
| Ejercicio 6: Desarrollo de una aplicación con tecnología autoaprendida. | 4 |

Ejercicio 1: Patrón de “Factoria Abstracta” y patrón “Método Factoría” en Java.

Método Factoría

El patrón creacional “Método Factoría” sirve para crear objetos dentro de un entorno de polimorfismo en base a método plantilla que implementa un algoritmo. Dando la posibilidad de implementar distintas estrategias de fabricación de objetos. Mediante una superclase se muestra el comportamiento general de creación de objetos, cada una de las subclases implementará el algoritmo conveniente que devuelva el objeto deseado en función de unos parámetros.

Imaginemos que tenemos una interfaz de lectura de imágenes con un método leer imagen que nos devuelve un objeto con la imagen descodificada. Cada uno de los posibles formatos de imagen sería una subclase que implementa la interfaz de lectura de imágenes y por lo tanto, el algoritmo pertinente sobrecargando el método leer imagen devolviendo una subclase de imagen.

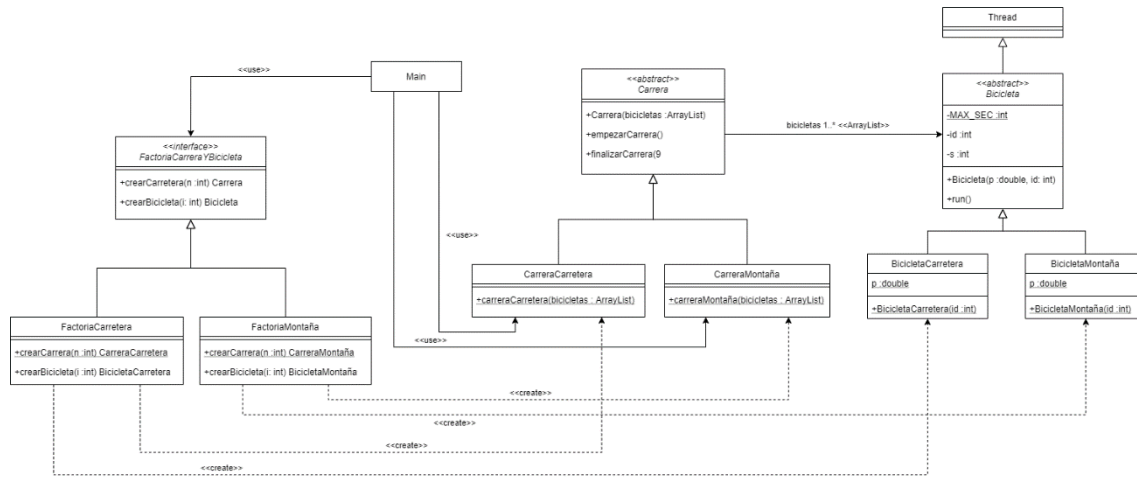
Factoría Abstracta

El patrón creacional “Factoría Abstracta” permite crear diferentes tipos de objetos relacionados entre sí, o dicho de otro modo familias de objetos. Una “Factoría Abstracta” no solo lo tiene un método de abstracción.

Un ejemplo claro de aplicación es el desarrollo de un framework multiplataforma, donde dependiendo del dispositivo los componentes a mostrar tendrán unas propiedades u otras. Imaginemos un cuadro de texto y una imagen con sus correspondientes polimorfismos para cada uno de los dispositivos. La interfaz de “Factoría Abstracta” tendría tantas implementaciones como dispositivos haya y tantos métodos como componentes tenga el framework. De esta forma el desarrollador podrá seleccionar la factoría asociada al dispositivo y mantener la coherencia de creación de objetos (compatibilidad con el dispositivo) en todo su desarrollo.

Ejercicio

En este caso se ha implementado una “Factoría Abstracta” con el objetivo de crear objetos de tipo carrera y bicicleta dentro de un contexto de localización y uso de los mismos para carretera y montaña.



Ejercicio 2: Patrón “Visitante” en C++.

Visitante

El patrón de comportamiento “Visitante” es un patrón que permite añadir funcionalidades a una clase sin tener que modificarla, siendo usado para manejar algoritmos, relaciones o responsabilidades entre objetos. El patrón “Visitante” parte de un esquema de herencia de clases sobre la que se agrega una interface para el visitante.

Un ejemplo claro sería un esquema rígido de herencia sobre figuras (triángulo, cuadrado, pentágono) sobre las que se sabe que hay un conjunto de algoritmos que van a variar en el tiempo, pero no se van a añadir nuevas figuras. Se implementa una herencia llamada visitante con tantos herederos como algoritmos a implementar y tantos métodos como figuras. De esta forma la estructura de datos se separa de las operaciones. Se minimiza el coste de agregar un algoritmo a la estructura.

Ejercicio

En este ejercicio se ha implementado el patrón “Visitante” con el objetivo de separar los algoritmos del cálculo del precio y del precio detalle de cada uno de los componentes equipo.

Ejercicio 4: Patrón “Filtros de intercepción” para realizar un simulador del movimiento de un vehículo con cambio automático en Java.

Filtros de intercepción

El patrón “Filtros de intercepción

Ejercicio 5: Simulador de control automático para la conducción de un vehículo (SCACV) desarrollado con Java/Swing.

Ejercicio 6: Desarrollo de una aplicación con tecnología autoaprendida.