# Patrón Memento

El estado de un objeto se puede definir como los valores de sus propiedades o atributos en cualquier momento dado. El patrón Memento es útil para diseñar un mecanismo para capturar y almacenar el estado de un objeto para que posteriormente, cuando sea necesario, el objeto pueda volver a este estado (anterior).El patrón Memento se puede utilizar para lograr esto sin exponer la estructura interna del objeto.

El objeto cuyo estado necesita ser capturado se conoce como el **originador**. Cuando un cliente quiere guardar el estado del originador, solicita el estado actual del originador. El creador almacena todos los atributos necesarios para restaurar su estado en un objeto separado denominado Memento y lo devuelve al cliente.

* Un Memento puede verse como un objeto que contiene el estado interno de otro objeto, en un momento determinado.
* Un objeto Memento debe ocultar los valores de la variable de origen de todos los objetos excepto el de origen. En otras palabras, debe proteger su estado interno contra el acceso de objetos que no sean el originador. Con este fin, un Memento debe estar diseñado para proporcionar acceso restringido a otros objetos mientras el autor puede acceder a su estado interno.

Cuando el cliente quiere restaurar el originador a su estado anterior, simplemente pasa el recuerdo al originador. El creador utiliza la información de estado contenida en el recuerdo y vuelve al estado almacenado en el objeto Memento.

Serializable:

* Especifique explícitamente atributos no serializables utilizando la palabra clave transitoria.
* Implemente la interfaz java.io.Serializable.
* Tener acceso al primer constructor de argumento cero de su primera superclase no serializable.