

Introducción a la Programación Funcional



Universidad Autónoma
de Entre Ríos

- Datos

Inmutables



- Inmutable es un objeto que no puede cambiar luego de ser creado.
- Permiten no mantener estados, solo datos.
- Son más seguros en ambientes concurrentes
- En scala se declaran con la palabra reservada `val`, por ejemplo
 - `val maxValue = 100`
 - `val x = List(1,3,4,5,6)`
 - `val xs = x.head`

Object Value



- En la programación Orientada a objetos existe un patrón de diseño llamado Object Value. Este patrón nos indica como debemos modelar objetos que son tipos simples, por ejemplo Enteros, Fechas, Números Flotantes, etc:
- In P of EAA I described Value Object as a small object such as a Money or date range object. Their key property is that they follow value semantics rather than reference semantics. <http://martinfowler.com/bliki/ValueObject.html>