



Universidad Nacional Autónoma de México  
Facultad de Ciencias  
Modelado y programación

Práctica 02

Morales Campos David Iván  
313327726

Luis Gerardo Estrada Garcia  
319013832

Mario Alberto Rocha Salazar  
319337112

Profesor: Rosa Victoria Villa Padilla  
Ayudantes: Arturo Lemus Pablo

Septiembre 19, 2022

**Patrón strategy**

El patrón strategy es un patrón de diseño de comportamiento que te permite cambiar su comportamiento de estado interno.

- Desventajas state: El patron separa el comportamiento de un objeto por medio de una interfaz y si almenos existe uno que nosea compatible se tendra que crear una interfaz diferente aumentando el número de clases del mismo.

**Patrón de diseño template**

EL patrón template permite crear un esqueleto de un algoritmo que sirve como base para una clase a su vez permite que las clases que lo implemenatan pueden definir de manera distinta el algoritmo implementado.

- Desventajas: Si no se define bien el esqueleto del algoritmo puede generar ambigüedad a la hora de implementar

**Patrón de diseño Iterator**

EL patrón iterator es un patron que nos permite desacoplar un algoritmo de un conjunto de objetos esto mediante un acceso a los mismos de manera secuencial, sin exponer su representación básica

- Desventajas: Debido a que la implementación es secuencial no se puede mejorar a logaritmica o constante.