



PATRON VISITOR

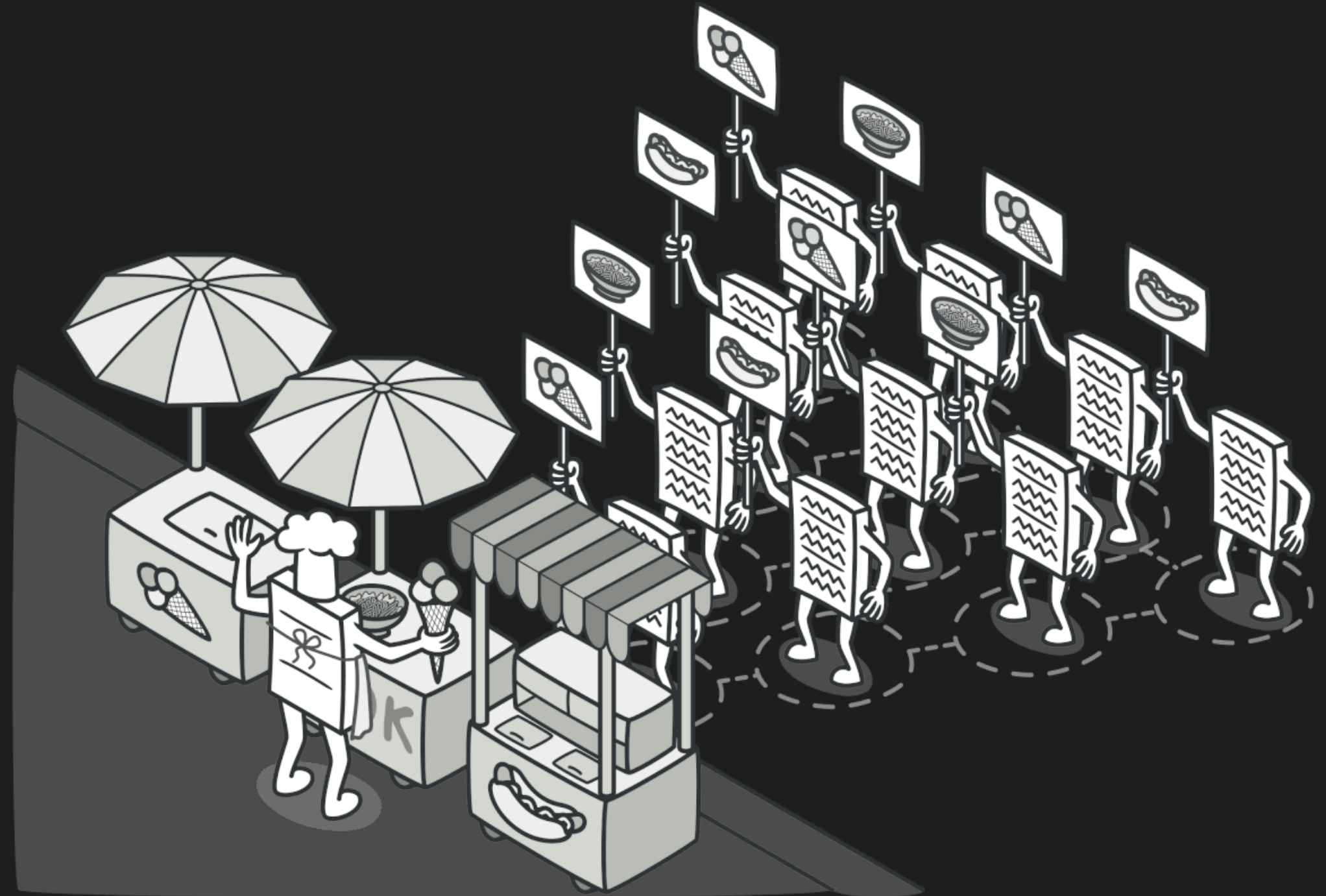
Presentado por:
ANTONIO COGLEY



INTRODUCCION

El patrón Visitor es un patrón de diseño de software que permite separar algoritmos de la estructura de objetos en la que operan. Fue presentado por primera vez por Erich Gamma y Richard Helm en su libro "Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software".

Descripción del patrón Visitor:
El patrón Visitor se basa en la idea de tener una clase Visitor que visita (o recorre) una jerarquía de objetos y realiza operaciones en ellos sin modificar su estructura. En otras palabras, el patrón Visitor permite agregar operaciones nuevas a una estructura de objetos sin tener que modificar cada clase individualmente.



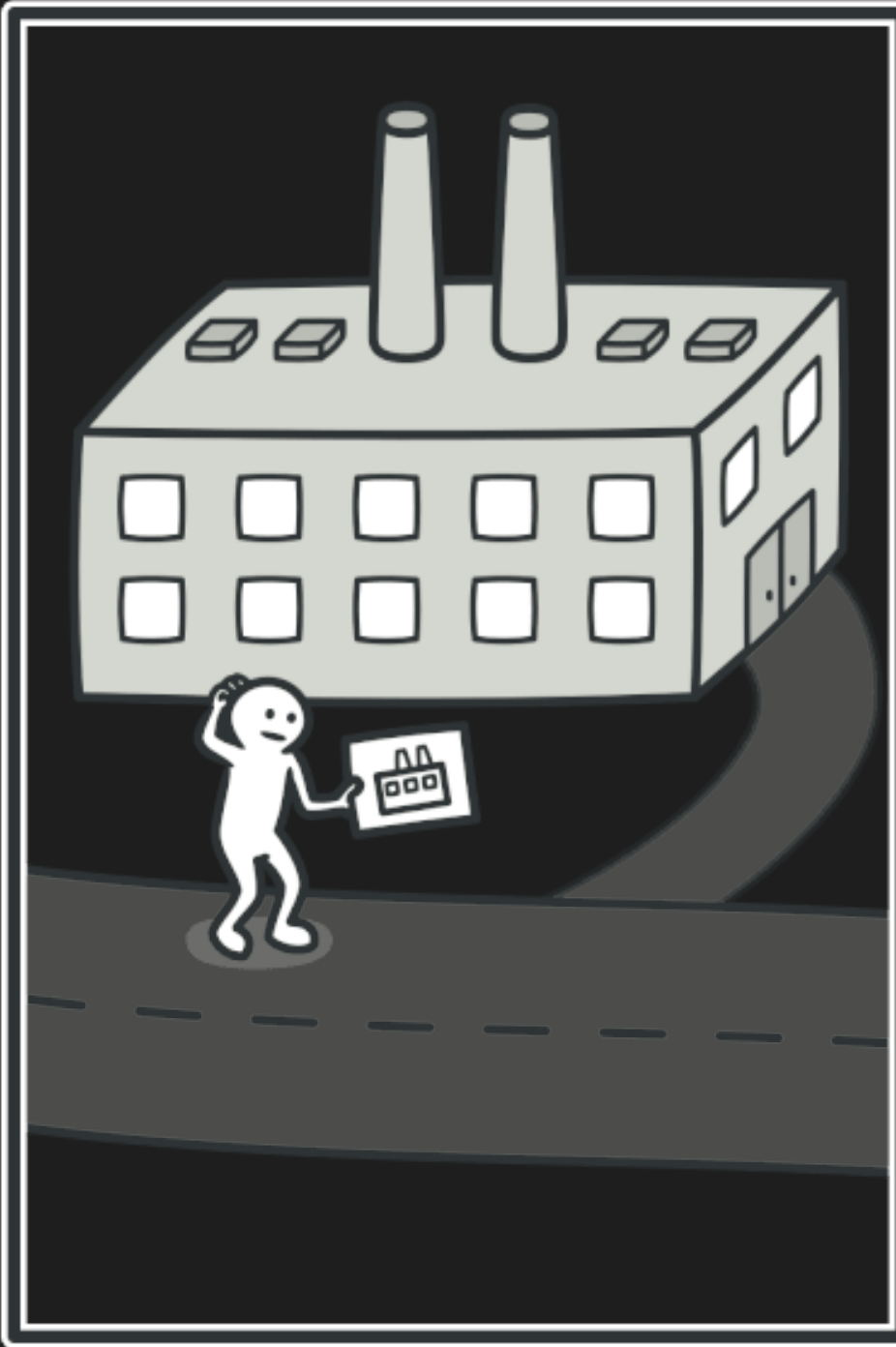
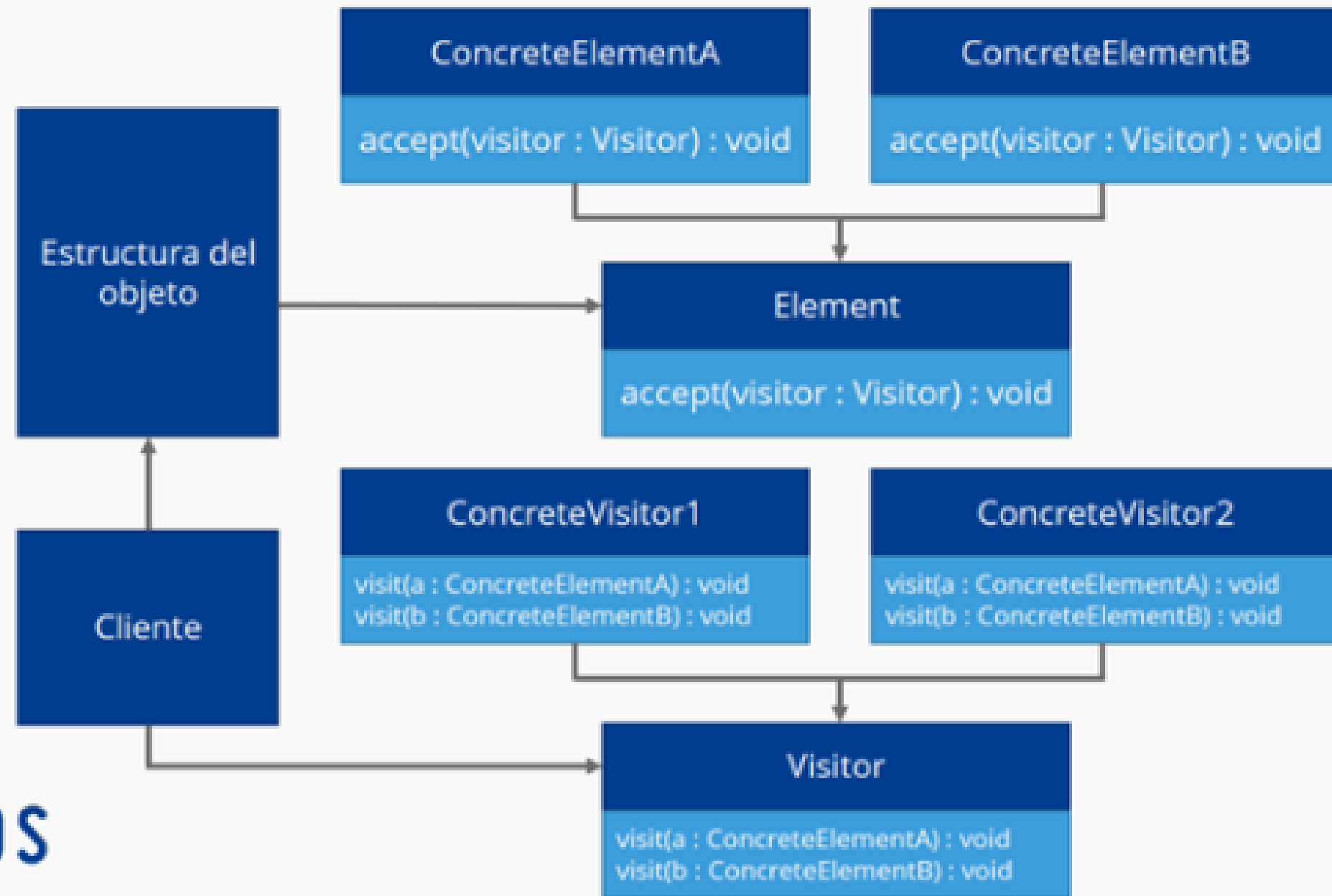


Diagrama UML : Visitor Design Pattern



COMPONENTES

Elementos Visitables

Visitor

Visitantes Concretos

VENTAJAS

01 EXTENSIBILIDAD

02 CENTRALIZACION

03 SEPARACION

DESVENTAJAS

01

COMPLEJIDAD

02

MODIFICACIONES



CONCLUSION