

METODOLOGÍA DE DESARROLLO DE SISTEMAS II

GUÍA DE APRENDIZAJE 3.1

PATRONES DE DISEÑO PARA ASIGNACIÓN DE RESPONSABILIDADES

UNIDAD 3

PATRONES DE DISEÑO PARA ASIGNACIÓN DE RESPONSABILIDADES

2020

Autor de contenidos:
Carlos Neil



PATRONES DE DISEÑO PARA ASIGNACIÓN DE RESPONSABILIDADES

OBJETIVOS

Entender y aplicar los patrones de asignación de responsabilidades a las clases en la diseño.

PALABRAS CLAVE

PATRONES DE DISEÑO, ASIGNACIÓN DE RESPONSABILIDADES

PREGUNTAS

1. Explique conceptualmente que es un patrón de diseño y para que se utiliza
2. Proponga una aplicación para el patrón adaptador (figura 1)

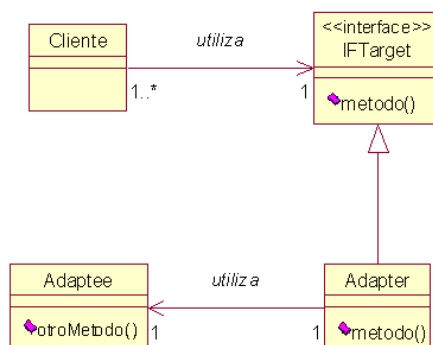


Figura 1

3. ¿Qué es una responsabilidad, y cuáles son los tipos básicos de responsabilidades?
4. Explique mediante el formato problema-solución, los patrones:
 - a. Experto; Creador; Bajo Acoplamiento; Alta Cohesión; Controlador