

Cadena de Responsabilidad

(Chain of Responsibility)

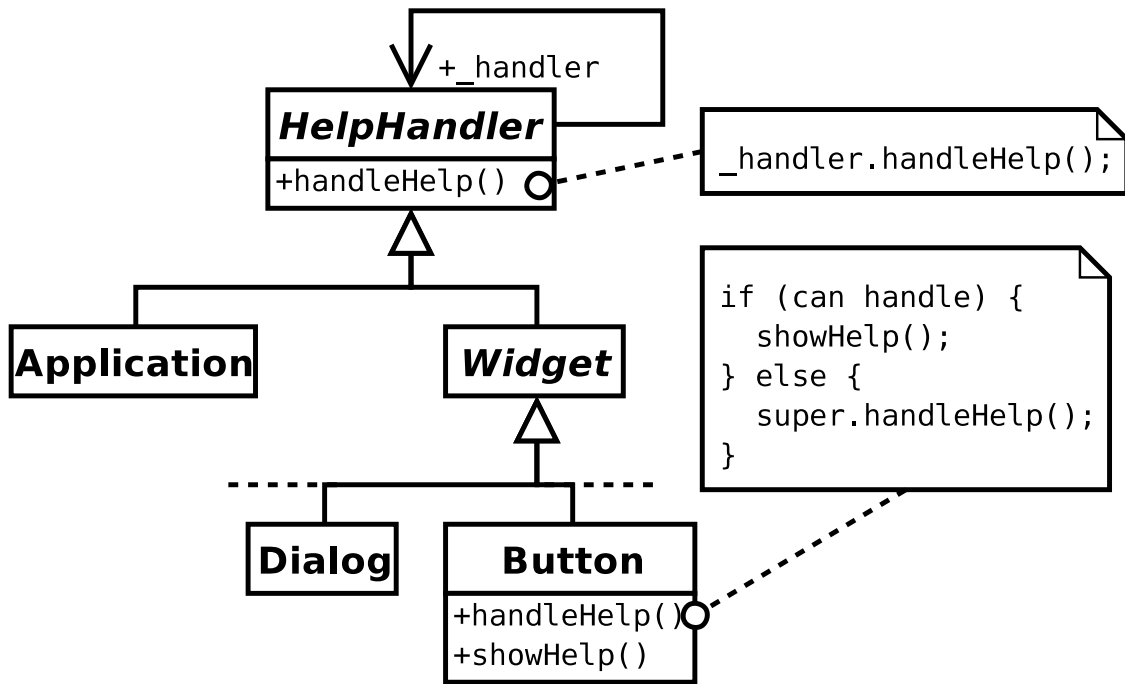
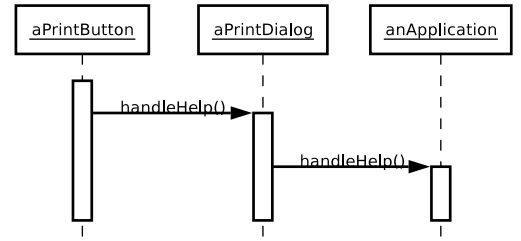
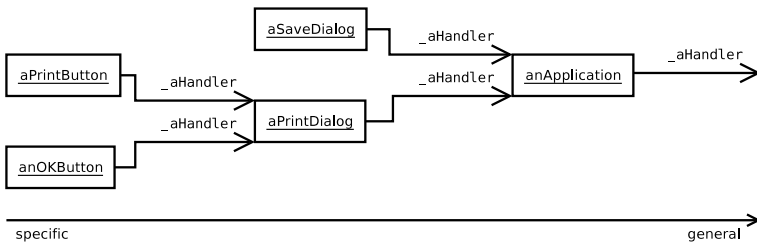
- *Patrón de Comportamiento*

- *Propósito*

Posibilidad de gestionar una petición a más de un objeto mediante el encadenamiento de receptores.

- *Motivación*

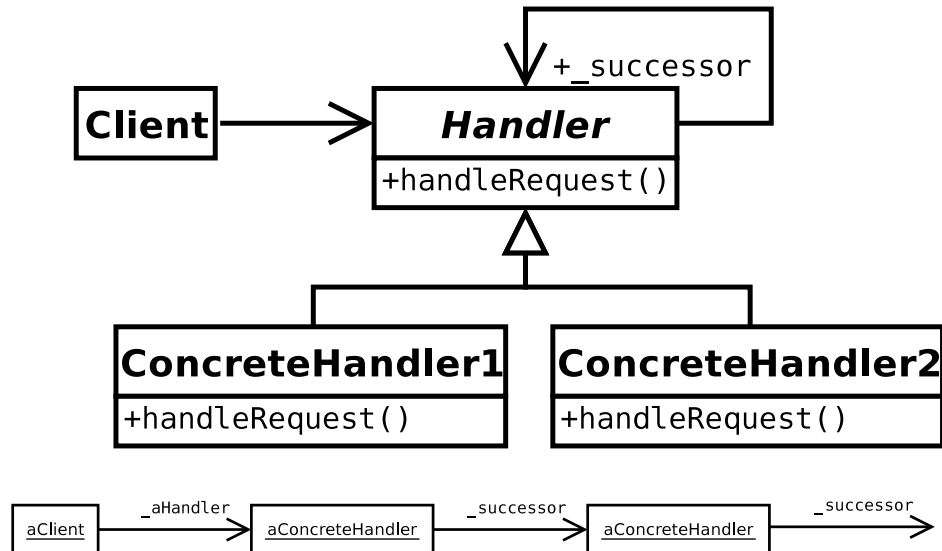
- Sistema de ayuda sensible al contexto de una interfaz gráfica.
- El usuario puede solicitar ayuda de cualquier parte de la interfaz.
- Si la parte seleccionada tiene información específica debe presentarla; en caso contrario se debe presentar un mensaje relacionado con el contexto más proximo (*sucesor*) de la parte seleccionada.
- Problema: El objeto que inicia la petición no conoce a priori que objeto proporciona la ayuda.
- Solución: Desacoplar el emisor de la petición de los receptores (*receptor implícito*). Se establece una cadena de objetos que delegan la petición hasta que uno se hace cargo.



■ *Aplicabilidad*

- Más de un objeto puede manejar una petición, y no se conoce a priori cual de ellos.
- No se desea identificar explícitamente el receptor de una petición.
- Los objetos que pueden manejar la petición varían dinámicamente.

■ Estructura



■ Participantes

- **Manejador (Handler)**
Define la interfaz para manejar peticiones.
Normalmente define el enlace al sucesor.
- **Manejador Concreto (ConcreteHandler)**
Maneja las peticiones de las que es responsable.
Si no puede gestionar la petición, la redirige a su sucesor.
- **Cliente (Client)**
Envía una petición a algún Manejador Concreto de la cadena.

■ *Colaboraciones*

Cuando un cliente inicia una petición, dicha petición se propaga a través de la cadena hasta que un Manejador Concreto asume la responsabilidad de gestionarla.

■ *Consecuencias*

- Reduce el acoplamiento entre objetos
- Flexibilidad añadida a la hora de asignar responsabilidades a los objetos
- La recepción de la petición no está garantizada

■ *Implementación*

- Cadena de sucesores
 - Definir nuevos enlaces
 - Usar enlaces existentes (Composición)
- Conexión de sucesores
- Representación de las peticiones
 - un método por cada petición
 - único método parametrizado para distinguir distintas peticiones