

Parte 1. GOF3- Ejercicio 2

AUTORES

Edgar Conde Nóvoa, Christopher Álvarez Martínez

BREVE JUSTIFICACIÓN DEL PATRÓN

PATRÓN	JUSTIFICACIÓN
Factory Method	Patrón definido en el método createOperations() de la clase App, que se encarga de crear instancias de Operation.
Observer	La clase App implementa a Observer y actúa como observadora de los objetos Operation, que son observables.
Command	Patrón definido en la función execute de Operation, el objeto App desconoce el contenido de la misma al invocarla.
Singleton	En la clase Logger se controla que sólo se instancie un objeto de esa clase.
CoR	Se usa este patrón al poder establecer una cadena de objetos Logger y que todos puedan responder a una única petición, en este caso la llamada a su método log().
Template Method	El método start() de App es un Template Method, establece el esqueleto del programa para todas las clases que extiendan a App.
Proxy	ProtectedOperation actúa como intermediario para controlar el acceso a un objeto Operation y restringir así la invocación de su método _execute().

DIAGRAMA DE CLASES

