**Entrega N°4: TP Integrador**

**Materia:** Diseño de Sistemas

**Curso:** K3002

**Profesor:** Iriart, Rubén

**Ayudante:** Tua, David

**Grupo N°:** 3

**Integrantes:**

. Cardoso, Ariel.

. Fernandez, Lautaro.

. Casado, Pablo.

. De Grazia, Federico.

. Laredo, Gonzalo

Contenido

[Diagrama de Clases 2](#_Toc397969891)

Diagrama de Secuencia…………………………………………………………………………………………………………….3

Diagrama de colaboración………………………………………………………………………………………………………..4

Justificación………………………………………………………………………………………………………………………………5

****Diagrama de Clases

Diagrama de secuencia

Ordenar jugador

Envía objeto jugador

Pide un jugador

Selecciona criterio

Muestra criterios

Selecciona partido

Muestra partidos

Seleccionar opción generar equipos

Interfaz

Partido

Jugador

CriterioOrden

Equipo

Envía objeto jugador

Jugador evaluado

Envía lista jugadores

Agregar jugador

Confirma equipos ok

Envía objeto equipo1

Muestra objeto equipo1

Envía objeto equipo2

Muestra objeto equipo2

Administrador

Diagrama de colaboración

Jugador

Equipo

Jugador evaluado

CriterioOrden

Interfaz

Partido

Envía objeto equipo1

Envía objeto equipo2

Administrador

Seleccionar opción generar equipos

Selecciona partido

Selecciona criterio

Envía objeto jugador

Confirma equipos ok

Envía lista jugadores

Pide un jugador

Envía objeto jugador

# Justificación

Para lograr la aplicación de diferentes criterios, utilizamos un Strategy, aplicando el polimorfismo como herramienta fundamental para la implementación del strategy. Cada criterio de ordenamiento (handicap, promedio de calificaciones del último partido, promedio de cierta cantidad de calificaciones, mix de ordenamientos, etc), entienden el mismo mensaje, en cambio si no se hubieran manejado estos criterios de modo polimórfico la solución se tornaba menos extensible para nuevos criterios de ordenamiento en comparación con la solución elegida. El Strategy, sin utilizar mensajes polimórficos, aumenta la cohesión ya que la estrategia sólo determina el valor del criterio luego de aplicarlo al jugador, y el partido se encarga de ordenar su propia lista.