

Taller.

1. Indique que patrones podrían servir dentro del desarrollo de este sistema. (explique)

Para este sistema hay 3 patrones creacionales que nos servirían, siendo Builder, factory method y abstract factory.

Builder nos permitiría detallar cada parte del proceso de ensamblar un carro a través de una clase director, el cual a su vez puede hacer cambios en la clase Builder que es con la que se construirían los carros.

Factory Method nos permitiría crear una interfaz, que en este caso sería vehículo chevrolet y una clase creador con la cual se podría crear instancias que implementen dicha interfaz, es decir, carros que compartan ciertas características, pero se diferencien en otras.

Abstract Factory nos permite producir familias de vehículos chevrolet a través de una interfaz principal sin especificar sus clases concretas, es decir, podemos instanciar las clases específicas según nuestras necesidades.

3. Agregue un nuevo vehículo diferente a los que están en el ejemplo

Chevrolet Aveo:

marca: Chevrolet

Modelo: Aveo

Motor: 1.6

almacenamiento: 1200 lb

Carrocería: 232JLK3