

[Practica 3] Bonzi Buddy

Salazar Enriquez Luis Alberto 321155405

Angel Maldonado Gerardo De Jesús 320188268

Candiani Pérez Gabriel 318268534

¿Cómo ejecutar la práctica?

Para esta práctica la manera de ejecutarla lo primero que tienes que hacer es abrir la terminal, una vez estando en la carpeta donde se encuentra el proyecto podemos ejecutar el siguiente comando para poder compilar la práctica “javac \*.java”, esto compilara todos los archivos de la práctica, posteriormente hay que ejecutar el documento main el cual es “Main.java” con el comando “java Main.java” esto le mostrara un mensaje de bienvenida, el menu de platillos, finalmente mostrara un menu interactivo para elegir algún platillo y si se desea agregar algo más a dicho platillo.

Decorator:

Para este patrón se decidió implementar que los extras como el queso, chocolate etc, se envolvieran en el platillo que se pidio, ya que, los extras le van a cambiar la descripción y el precio al platillo que es el “centro”, para la parte que si es vegano, vegetariano o sin gluten se decidió agregar también a los extras para que estos si el usuario quiere pedir que sea vegetariano, vegano o sin gluten su platillo este se envuelva también por esta característica, de esta forma cambiando el precio y la descripción del platillo.

Adapter:

Este proyecto utiliza el patrón Adapter para integrar la lógica del menú de helados con el menú principal, sin tener que modificar el código original, nos enfocamos más el método mostrarMenu de la clase MenuHeladeria y eso fue lo que adaptamos para que también pueda ser ocupado como si fuera parte de nuestro menú principal.

Versiones de Java que usamos:

17.0.11

17.0.13

23.0.2