

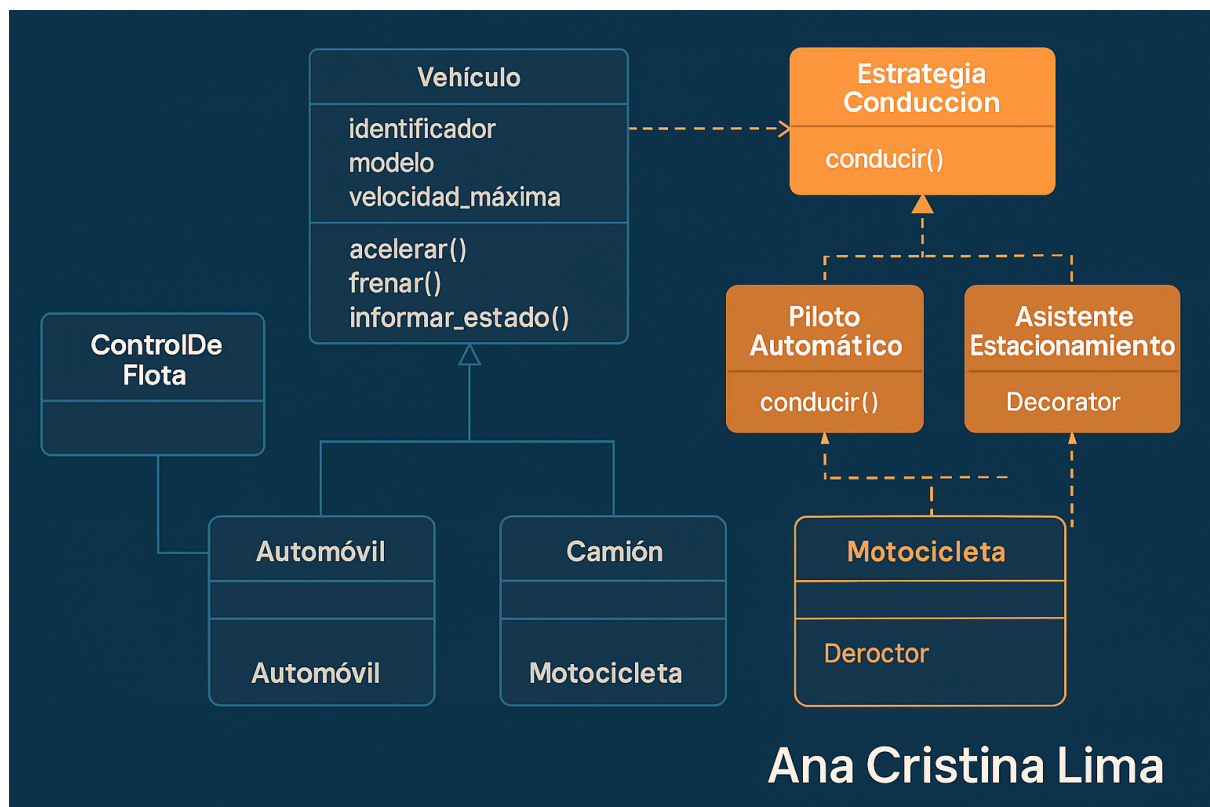
Producto esperado:

Codigo:

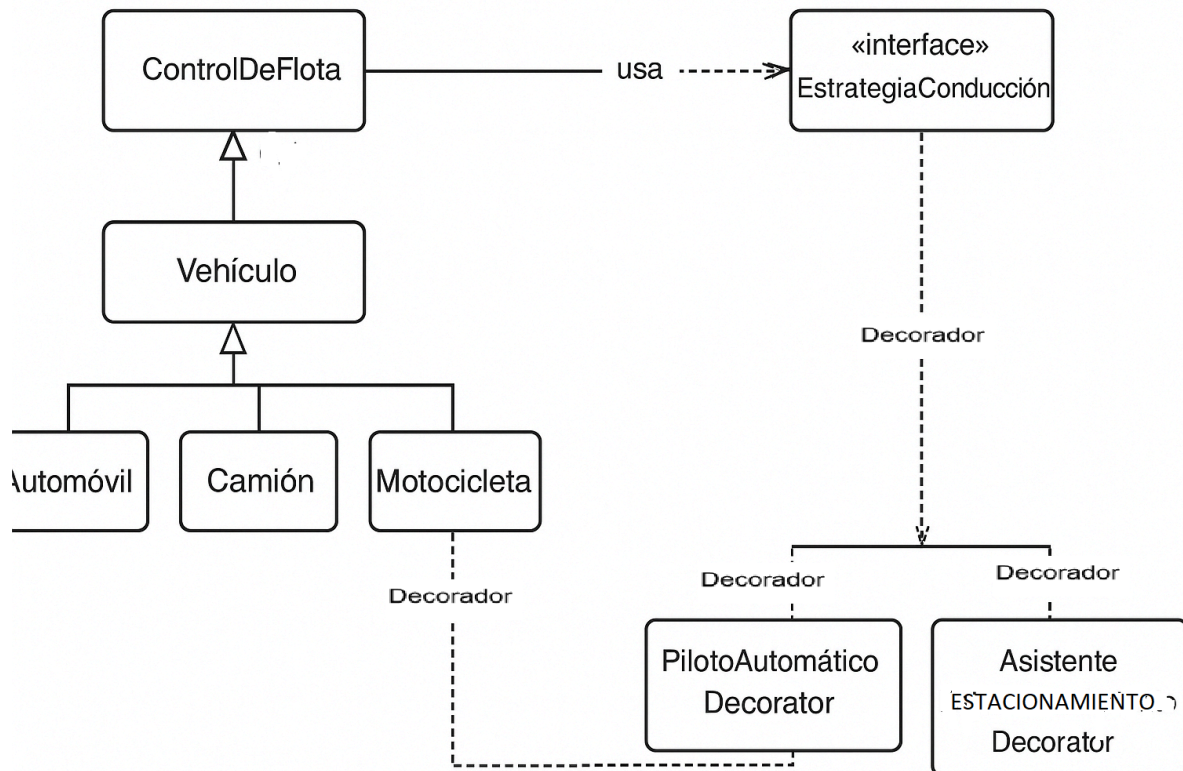
https://drive.google.com/file/d/1vVdl40e-epHmNdOlrRGjZmjavgshOpN/view?usp=drive_link

Diagrama de clases UML, que incluya:

- o Clase abstracta Vehículo o Subclases (Automóvil, Camión, Motocicleta).
- o Interfaz de estrategias de conducción (Estrategia Conducción).
- o Decoradores de asistencia (Piloto Automático Decorator, Asistente Estacionamiento Decorator).
- o Clase Singleton Control Flota.



2. Diagrama de relaciones UML, mostrando: o Composición entre Control De Flota y los vehículos. planteado.



• Explicación breve (máximo media página) justificando las principales decisiones de diseño.

Para este ejercicio se empezó utilizando una clase abstracta llamada "Vehículo" ya que nos permite establecer las características comunes de todos los vehículos, en este caso fue el identificador, el modelo y la velocidad máxima.

Esta clase abstracta lo que hace es garantizarnos que las subclases que son automovil, motocicleta y camión, hereden los comportamientos comunes.

Posteriormente se agregó Strategy, lo que hace que cada vehículo cambie la estrategia de conducción en 3 diferentes, económica, deportiva u off road.

En cuanto al Decorador, se ocupó para agregar funciones adicionales como piloto automático y asistente de estacionamiento, lo que hace que se aumenten las capacidades del vehículo pero sin modificar la clase base.

El Singleton, se aplicó en Control de flota para garantizar la existencia de una sola instancia que gestione todos los vehículos, de esta manera se hace un control unificado, que evita duplicidades.

Y la sobrecarga de operadores ayuda a las comparaciones de vehículos y ayuda en la adición de nuevos vehículos en la flota.