**Taller patrones de comportamiento**

Un restaurante necesita que un sistema les permita manejar el estado de los pedidos (Pendiente, Preparando, Listo, Entregado),llevar un flujo de preparación de pedidos con pasos comunes y específicos según el tipo de comida y coordinar la comunicación entre el mesero, la cocina y el cliente sin que los objetos estén acoplados directamente.

Como solución se propone el uso de los siguientes patrones:

**Patron State:** Este patrón nos permitirá manejar el estado del pedido y nos dará flexibilidad ya que a futuro se pueden incluir nuevos estados.

**Patron Template Method:** Este patrón nos proporciona nos facilita el llevar los flujos del proceso de preparación de los platos al crear extender una nueva clase para cada plato con sus respectivos pasos de preparación según lo requiera.

**Patron Mediator:** Este patron nos facilita la comunicación entre los diferentes actores del negocio permitiéndoles una comunicación en doble vía en los casos que se requiera.

**Diagrama UML:**

Diagrama, Dibujo de ingeniería

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.