

# Diseño y Desarrollo de Software

## Actividad 1 - SOLID

---

### Ejercicio B

No cumple con el principio responsabilidad única, ya que la clase “PremiosPorCompras” tiene varias responsabilidades, controla si el usuario debe ser premiado, genera la gift card, y compone y envía el mensaje a “QuepasApp” para avisar al usuario. Si cambia el monto para ganar la gift card, la forma de generar la gift card, el mensaje o la forma de enviar el mensaje esta clase debería cambiar, por lo tanto habría varias razones para que esta clase cambie en un futuro.

Ademas, no cumpliria con el Open-Closed principle, ya que en caso de que se quiera cambiar la Giftcard por algún otro tipo de premio se debería modificar toda la clase “PremiosPorCompras”.

Para solucionar esto, hice lo siguiente:

- Implementé la clase “Mensajero”, que se encargará de componer el mensaje(que se lo solicita al premio correspondiente) y de enviar el mensaje a “QuepasApp”.
- La clase GiftCard ahora implementa una interfaz “premio” por si en un futuro se decide cambiar el premio o agregar otro, bastará con que implemente la interfaz premio.
- Implemente un generador de Giftcards(“GiftcardGenerator”) para delegar la generación de las mismas.
- La clase “PremiosPorcompras” tiene una clase Controlador que se encargará de controlar si un usuario debe ser premiado.