

## Programación con objetos II

### Trabajo final: Sistema de Estacionamiento Medido

#### **Integrantes:**

Bruno Agustín Chacana chacanabruno@gmail

Benjamin Dominguez benjadominguezf@hotmail.com

Francisco Salig franciscosalig@gmail.com

---

*Patrones de diseño utilizados:*

#### **Patron Strategy**

*Según enunciado del TP:*

#### “Modos manual y automático

La app puede funcionar en dos modos: manual y automático. El modo es elegido por el usuario y puede ser cambiado por él mismo en el momento en que lo desee.”

Clase APP es el Contexto, según el modo de app que elija el usuario, realizara el comportamiento del modo asignado (Manual o Automático)

La interfaz ModoEstacionamiento, La estrategia, declara una interfaz común a todos los algoritmos permitidos. El Contexto (App) usa esta interfaz para llamar al algoritmo definido por una EstrategiaConcreta.

Estrategias concretas:

Clase Manual, Clase Automatico. Implementan la interfaz ModoEstacionamiento y cada estrategia concreta define su comportamiento/algoritmo.

---

## **Patron State**

La clase App es el Contexto, según el desplazamiento del usuario, realizara alertas al usuario.

La interfaz ModoDesplazamiento es el Estado

Las Clases ModalidadConduciendo, ModalidadCaminando son estados concretos

---

## **Patron Strategy**

La clase App es el Contexto, el usuario puede determinar si desea o no recibir notificaciones.

La interfaz ModoNotificaciones es la Estrategia,

Las clases NotificacionesActivadas, NotificacionesDesactivadas son Estrategias Concretas.

---

## **Patron Observer**

La clase Sem es el Sujeto concreto, notificar a sus observadores cuando se realizan distintas actividades, por ejemplo, el inicio de un estacionamiento.

La clase Notificador es el Sujeto, Conoce a los observadores que serán notificados

La interfaz Obsever, define una interfaz para actualizar los objetos que deben ser notificados ante cambios en un sujeto.