

	<b>Ambito de decision (Objetos / Arquitectura / Persistencia / Otro)</b>	<b>Componente/s impactado/s</b>	<b>Decisión</b>	<b>Otras Alternativas</b>	<b>Justificación de la decisión</b>
	Lenguaje de Programación	Codigo del sistema	Utilizar JAVA	.net, C#, etc.	Teniamos mas conocimientos previos sobre JAVA y nos parecio el más adecuado para afrontar el TP.
	Código	Main	Poner la menor cantidad de métodos posibles		Por ahora solo pusimos tres métodos, que son para pedir por pantalla: String, Double o Int. Estos son los tipos de datos que más pedimos por pantalla. Cada vez que necesitemos pedir algo por pantalla en otras clases, lo hacemos con estos. Además, llamamos a la clase singleton Sistema donde está el método para que empiece el programa, y llamamos al Scheduler para que comience a ejecutar.
	Código	Sistema	Crear clase Sistema	No crear la clase	Decidimos crear la clase Sistema, con la funcion de ser el nucleo de nuestro programa. En dicha clase, se llama a la instancia del gestor de Usuario, para poder mostrar la consola del Usuario, mediante el método "arrancar", mencionado previamente en la justificación del Main.
	Codigo	Clases Gestoras	Gestor de: Usuario, Password, Egresos, Criterios, Ingresos		Ninguna de estas Clases fueron agregadas al diagrama de clases ya que no consideramos que sea parte de la lógica de negocio del sistema.
	Diagrama De Clases	Clase Producto	Clase Producto y clase Item	No hacer la clase item y calcular directamente en Compra	Hicimos una clase Producto, la cual tiene el producto (una descripcion) junto con su Proveedor, ya que un mismo producto puede ser fabricado por distintos proveedores, y su valor. Por el otro lado, una clase Item, que es la que se relaciona con la Compra, y contará con un Producto (consecuentemente, también contará con un proveedor) y la cantidad de dicho Producto que se compro. Por último, tendrá un método "Valor total" que calcula el Precio del Producto por la Cantidad de dicho Poducto que hay en la compra. Así, en la Compra se tendrá una lista de Items, y para saber el valor total de toda la compra habrá que hacer una sumatoria del valorTotal() de cada item, y nada más.
	Diagrama De Clases	Clase Compra	Dividimos a la clase compra en dos: Compra y Egreso	Considerar a la compra y al egreso como lo mismo	Consideramos que el Egreso y la Compra son dos cosas distintas. La Compra es la que contiene todos los datos: Items, Presupuestos entre los que puede elegir, Usuarios revisores suscriptos a la bandeja de mensajes de esa compra, documentos, etc. Además, tiene los métodos tales como el encargado de elegir el presupuesto, el valor total (que será el del presupuesto elegido), elegir la estrategia en base a la cual se elegirá el Presupuesto, etc. Por último, tenemos un método efectuarCompra() que crea un nuevo Egreso, y toma la fecha actual, para pasársela a dicho constructor.

	Diagrama De Clases	Clase Egreso	Dividimos a la clase compra en dos: Compra y Egreso	Considera a la compra y al egreso como lo mismo	A nuestro criterio, el Egreso será la Compra efectuada, por eso es que se crea cuando se ejecuta el metodo efectuarCompra() en la clase Compra, y se le pasará la fecha actual. El Egreso contendrá, por lo tanto, una Compra y su fecha de pago. El Gestor de Egresos es el que se encargará de hacer más cosas que el Egreso en sí.
	Codigo	Gestor de Egresos	Singleton		Contiene una lista de Egresos, una lista de Compras Validadas, una lista de Compras No Validadas y una lista de Presupuestos. La razón por la que creamos dos listas distintas para cada tipo de compra se explica mejor cuando hablamos sobre el Scheduler. La clase Gestor de Egresos es la que se encarga de registrar Egresos, Compras y Presupuestos a partir de métodos en la clase Egresos. También tiene un método que busca compra por ID. Esto es para que el Usuario pueda suscribirse como validador/revisor de dicha compra. Utilizaremos la lista de Egresos al momento de asociarlos a Ingresos.
	Codigo	Compra	Lista de usuarios revisores		Cada Compra tendrá una lista de Usuarios revisores. Por lo tanto, la Compra cuenta con un metodo para hacer que a cada uno de ellos les llegue la validación. Agregamos la variable booleana requierePresupuesto ya que si no lo requiere, hay varias cosas que no se deben validar. El metodo validar llama a los validadores dentro de la clase Validador.
	Diagrama De Clases	Presupuesto	Agregamos la clase Presupuesto		La Compra contiene un Presupuesto. El Presupuesto contiene los mismos Items que la Compra, los Documentos comerciales que contiene una Compra, y el valor total del Presupuesto. Asumimos que una Compra contendrá dentro de su lista de Presupuestos, únicamente Presupuestos que tengan los mismos Items que ella. Es decir, no hacemos ninguna validación al respecto, porque se da por hecho. Cuando se selecciona el presupuesto para la Compra, se settea el valorTotal de la compra con el valorTotal del Presupuesto.
	Codigo	Validador	Singleton		Cuenta con una variable que es la de presupuestos máximos. Esta es seteada y es la cantidad de presupuestos máximos que puede tener una Compra. También tiene los tres métodos que validan lo pedido en el enunciado de la Entrega 2. La compra tendrá un método validar() que utilizará dicho validador, y que se ejecutará en el Scheduler. Lo que hace es validar y guardar el resultado de la validación en la bandeja de mensajes de los Usuarios suscriptos a la Compra.
	Diagrama De Clases	Criterio	Agregamos la clase Criterio, utilizando el patrón Strategy, para los Criterios en base al cual se elegirá el Presupuesto	Elegir un presupuesto dentro de la clase Compra, usando IFs	Por ahora solo tenemos un Criterio que nos lo dice el enunciado y ese es el de menor valor. Sin embargo, asumimos que en el futuro habrán más, por eso utilizamos este patrón. El método seleccionarPresupuesto() dentro de Compra lo que hace es llamar al método elegiPresupuesto dentro de su Criterio elegido.

	Código	Verificar password	Verifica que se cumplan todas las restricciones mencionadas en la Entrega 1 sobre las contraseñas.		Verifica que no se encuentre entre las 10.000 peores, que tenga entre 8 y 64 caracteres, que la seguridad sea mayor o igual a 80 (esto implica que tenga, al menos, minúsculas, una mayúscula, un número y un símbolo), y que no sea igual al nombre de usuario. Si no cumple con alguna de estas condiciones, pide otra. La verificación de contraseña se realiza en el Gestor de Password.
	Archivo de texto	10.000 peores contraseñas	10.000 peores contraseñas encontradas en Wikipedia		Wikipedia fue el único lugar donde encontramos 10.000 peores contraseñas, el resto solían ser mucho menos, y por más que estén en inglés usamos este archivo. En un futuro podemos traducirlas si no es lo que se solicita.
	Código	Hashear contraseña	Método SHA-384		Fue el algoritmo que nos resultó más fácil de entender.
	Diagrama De Clases	Categorizador	Agregamos clase Categorizador		Esta clase se encarga de categorizar el tipo de empresa (Micro, Pequeña, Mediana Tramo 1 o Mediana Tramo 2) a partir de el promedio de ventas anuales, el personal asignado, y el sector al que pertenece (datos ingresados al darse de alta la empresa). El categorizador se ejecuta apenas se da de alta la empresa y utiliza los topes del Sector que haya sido seteado al darse de alta. Contamos, entonces, con las clases que corresponden a los Sectores (Industria y minera, Agropecuaria, Servicios, Comercio, y Construcción), las cuales tendrán los topes de ventas y cantidad de personal, que marcan los valores necesarios para que la empresa pertenezca a cada categoría, en base a su sector.
	Diagrama De Clases	Entidad	Composite	Herencia	Consideramos que aplicar el patron de diseño composite, era mas adecuado para resolver el problema que simplemente usando herencia. Esto fue porque el enunciado nos aclara que las entidades juridicas estan compuestas por las entidades bases, y estas a su vez, son entidades.
	Código	Gestor de Usuarios/Password	Crear clases Singleton	No abstraerlo en clases	Preferimos crear una clase Gestor de Usuarios y Gestor de Password. La clase Gestor De Usuarios, se encarga de controlar todo lo relacionado con los usuarios, como lo es, por ejemplo, darlo de alta, mientras que la clase Gestor De Password, se encarga de validar y crear las nuevas Passwords. Como mencionamos, ninguna de las dos clases las agregamos al Diagrama de Clases porque no pertenecen a la lógica de negocio. Consecuentemente, el validador de contraseñas no se verá reflejado en el Diagrama de Clases.
	Código	Interfaz	Abstraimos de la parte de negocio, lo relacionado con la lógica de interfaz, creando dos clases nuevas: Interfaz Usuario e Interfaz Password.		La decisión se debe a que no es correcto mezclar la capa de negocio con la capa de interfaz. La interfaz de Usuario la usamos en muchas partes del código, no solo en la clase Usuario.

	Diagrama De Clases	Criterio de Item y Categoría de Item	Es lo que la Entrega 3 define como criterio de categorización pero utilizamos otro nombre ya que tenemos clases "Criterio" y "Categorizador", por lo que nos resultaría confuso ponerle de nombre a esta nueva clase "Criterio de Categorización". Lo que hicimos fue que el Item tenga una Categoría, la cual conoce su Criterio.	Hacer que el Item tenga un Criterio, y que el Criterio tenga Categorías.	Creamos las clases Criterio de Item y Categoría de Item. La categoría conoce el nombre del Criterio al que pertenece, y el Item contiene varias Categorías, las cuales solo podrán pertenecer a distintos Criterios, ya que no puede asociarse a más de una Categoría de un mismo Criterio. Esto lo verificaremos cada vez que se quiere asociar una Categoría al Item, mediante el método asociarCategoría(). Dentro de este método, se llama a otro método asociadoACriterio(), que lo que hace es verificar si el Criterio al que pertenece dicha Categoría a asociar, ya pertenece a la lista de Criterios que tiene el Item. De no ser así, se asocia y se agrega dicho criterio a través del método agregarCriterio() a la lista. Por el otro lado, la clase Criterio tiene una lista de Categorías.
	Código	Gestor de Criterios de Item	Crear clase singleton	No crearlo	Al igual que el resto de gestores, no lo agregamos al diagrama de clases. Esta vez lo creamos por lo que dice el segundo punto de la Entrega 3. La organización que implementa el sistema podrá optar por su propio sistema personalizado de criterios de categorización y categorías. Entonces, en este gestor hicimos la lógica para que el usuario, es decir, la organización, genere los criterios y sus respectivas categorías, la cantidad que desee. Por lo tanto, el gestor contará con una lista de Criterios, que se irán agregando a medida que el usuario desee.
	Código	Egreso y Presupuesto	Se debe permitir asociar egresos y presupuestos a categorías		Al tener tanto el Egreso como el Presupuesto a los Items, y los Items tienen sus respectivas Categorías, ya están entonces asociados los Egresos y Presupuestos a Categorías, y esto lo hacen a través de dichos Items.
	Código	Gestor de Ingresos y Clase Ingreso	Crear clase Singleton		Para la Entrega 3, el enunciado dice que se puede asociar un Egreso a un Ingreso, y que el Usuario lo hace, opcionalmente. Entonces, lo que hicimos fue que el Usuario pueda registrar el Ingreso, con su descripción y su monto total. Una vez hecho esto, se le preguntará al Usuario si quiere asociarlo a un Egreso. De ser así, se le mostrarán todos los Egresos existentes para que elija uno y así se asocien. Lo que mostraremos entonces es el ID de Compra asociada a cada Egreso. Sin importar si quiere o no quiere asociarlo, el Gestor de Ingresos guardará el Ingreso en una lista de ingresos. Si quiere asociarlo, se le seteará al Egreso, ya que este es el que conoce a un Ingreso.
	Código	Scheduler	Crear Scheduler para ejecutar el validador		Creamos un Scheduler que ejecuta el validador cada 24 horas. El tiempo no fue especificado en el enunciado pero nos pareció el más lógico para este tipo de sistema. Igualmente, podría variar. En el Scheduler lo que se hace es validar todas las compras dentro del Gestor de Compras que no están validadas, tomando las compras pertenecientes a la lista Compras No Validadas. Esto se hace ejecutando el método validar() dentro de cada Compra. Se las agrega a la lista de Compras Validadas y se las elimina de la lista a la que pertenecían. Esto es porque no deberían validarse más de una vez cada Compra.