

Challenge Topic 1 - Design Patterns

1. En una tienda de música, tienes la opción de comprar un reproductor de música portátil, en donde puedes personalizar el color (verde o azul), la capacidad (8 o 16 GB) y duración de la batería (5 u 8 horas). Escriba un programa que permita la creación de estos reproductores de forma personalizada, ocultando al cliente la implementación de la lógica de creación.
2. En una tienda en línea, existen 3 productos principales, cada producto tiene un nombre y un precio, los usuarios que visitan la tienda, tiene la posibilidad de suscribirse a cada uno de estos productos, para recibir una notificación cada vez que el precio de un producto cambie. Escriba un programa en donde cada producto tenga la opción para que un usuario se suscriba o remueva la suscripción de cada producto y que por cada modificación del precio del producto se notifique a los usuarios suscritos del cambio.
3. Para un carrito de venta de perros calientes, es necesario crear un programa que permita crear un perro caliente básico (pan y salchicha) y que se le puedan ir agregando estas adiciones (salsas, papitas trituradas, piña en trozos, tocineta ... etc) y en el orden que el cliente quiera agregarlos. Cada adición se puede combinar de cualquier manera sobre el perro caliente y en el orden que el cliente lo pida.