

## [Proyecto 1] Bonzi Buddy

Salazar Enriquez Luis Alberto 321155405

Angel Maldonado Gerardo De Jesús 320188268

Candiani Pérez Gabriel 318268534

¿Cómo ejecutar la práctica?

Para ejecutar la práctica desde la terminal debes entrar en la carpeta

"Proyecto01\_BunziBuddy/src", ahora debe hacer un "javac \*.java", seguido de hacer esto deberemos ejecutar el archivo Main.java con "java Main".

Abstract Factory:

Se decidió por usar este patrón para la creación de los componentes de la computadora, por el hecho que se puede crear diferentes componentes pero con la característica que estos componentes tienen variaciones entre ellos, no sólo es crear el componente, si no con ciertas especificaciones como la memoria SSD que tenemos diferentes capacidades de almacenamiento si no también la marca, se puede crear la fábrica de SSD y poder dar una solución a este problema de una mejor manera.

Decorator:

En el proyecto se pide que los usuarios puedan añadir algún software a sus computadoras, por lo que podemos usar este patrón para poder envolver a la computadora con el software que el usuario añada a su computadora y así añadir el precio por agregar el software a su computadora de manera sencilla.

Builder:

Este proyecto implementa el patrón de diseño Builder para la construcción flexible y desacoplada de objetos complejos (por ejemplo, distintas configuraciones de computadoras y sus manuales).

Adapter:

En este proyecto incorporamos el patrón de diseño Adapter para permitir la integración de los productos AMD con interfaces "incompatibles", facilitando el reuso de los procesadores intel.

Socket:

Empleamos comunicación por sockets para permitir la interacción en tiempo real entre componentes distribuidos (por ejemplo, las computadoras).

Versiones de Java que usamos:

17.0.11

17.0.13

23.0.2