Taller Integrador: Patrones de diseño

# Sistema de transacciones de cuentas.

# Objetivos

* Evaluar que patrones de diseño se deben utilizar en el desarrollo de un sistema.
* Aplicar varios patrones de diseño dentro de un mismo sistema.

# Requerimientos del sistema:

Se desea desarrollar un sistema de cajero automático que permita manejar consultas de saldo, retiros y depósitos de cuentas bancarias, para esto se le provee una clase llamada Account, la cual es la única que no debe ser modificada, pero también se proveen 3 clases más, que pueden ser modificadas a conveniencia, y sobre las que se debe aplicar los patrones de diseño elegidos.

# Desarrollar

1. Indique para cada uno de los patrones estudiados si pudiera o no servir dentro del desarrollo de este sistema. (explique)
   1. Creacionales.

Si, debido a que usamos varios patrones de este tipo como:

* Builder: se usó para realizar la cuenta predefinida indicada en el main.
* Singleton: se usó para exista una sola instancia, lo que implica que sea tratada como variable global.
  1. Estructurales.

No consideramos necesario usar patrones estructurales.

* 1. De Comportamiento.

Si, debido a que usamos varios patrones de este tipo como:

* Chain of Responsibility: se utilizó para realizar las transacciones de deposito y retiro, que se encontraban en la clase manejador, y lo que estaba en la parte, de igual manera el método transaction que se encontraba en la clase AtmUk se traslado a una nueva clase denominada SistemaCajero.

1. Diseñe un diagrama de clases del sistema, aplicando los patrones elegidos.