

Proyecto 1
Modelado y Programación
Delgado Díaz Itzel Azucena
12 de Octubre de 2018

TacoMachine
Patrones de diseño

Para realizar el proyecto se usarán cinco patrones vistos en clase:

- Template
- Decorator
- Composite
- Iterator
- Facade

- Template: Implementará una plantilla para modelar el taco que contenga la descripción y el precio. De aquí creará los tacos que son solo de pastor.
- Decorator: Modelará los ingredientes extras del taco, que devolverá un taco con los ingredientes extras seleccionados.
- Composite: Se implementará para armar la orden de tacos. Esto ayudará para la creación de la impresión que tendrá la orden de tacos y el precio final.
Como composite es un objeto con más objetos, se puede manejar como una lista, por ello para hacer los métodos se necesita saber como son los elementos de la lista, en este caso los tacos.
- Iterator: Recorrerá la lista de tacos que ayuda a la impresión de la orden de tacos completa.
- Facade:), se crearán los métodos principales usando las herramientas antes creadas, para tener una estructura más limpia y no hacer todo en la clase principal que contenga el main.