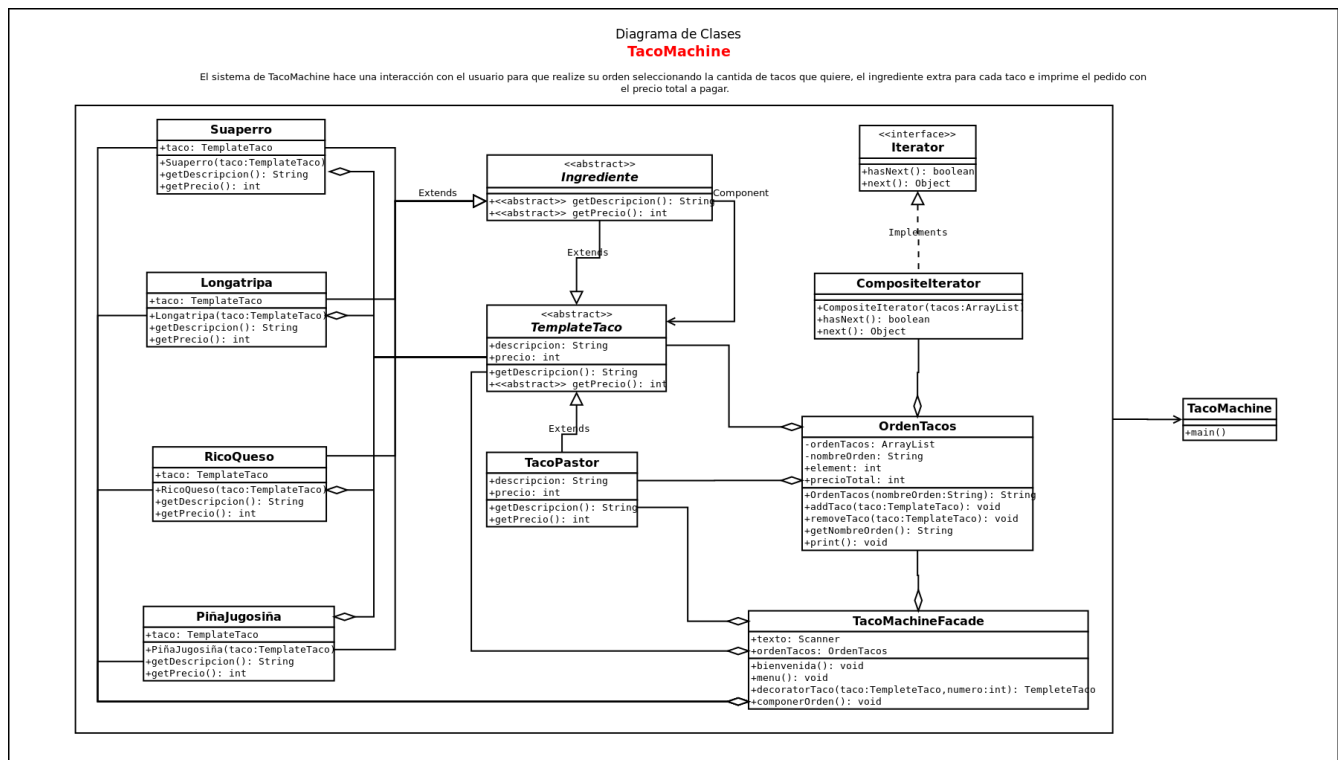


Proyecto 1  
Modelado y Programación  
Delgado Díaz Itzel Azucena  
12 de Octubre de 2018

## TacoMachine

### Explicación del diagrama de clases



El patrón de diseño base es Template, las clases que están relacionadas con él son la clase abstracta TemplateTaco, de la cual extiende TacoPastor, que sobre escribe los atributos de descripción y precio.

La clase ingrediente que también es abstracta, hereda de la plantilla taco, y de esta extienden las clases que decoran a los objetos de tipo taco. Entonces estas son las que forman parte del patrón decorator. (Ingrediente, Suaperro, Longaniza, RicoQueso y PiñaJugosiña).

Las clases que forman el patrón iterator son Iterator, que es una interface y CompositeIterator, que es la que ayudará a recorrer la estructura usada en OrdenTacos, donde esta es la que compone la orden, por lo que Composite se implementa en OrdenTacos.

Y por último la clase TacoMachineFacade, es la que tiene los métodos donde se crean los objetos de las otras clases, y de esta manera tener un proyecto más limpio.

La clase TacoMachine es la que contiene el método main, donde por la ayuda de Facade, solo se crea un objeto de tipo TacoMachineFacade y con este se manipula todo lo demás.