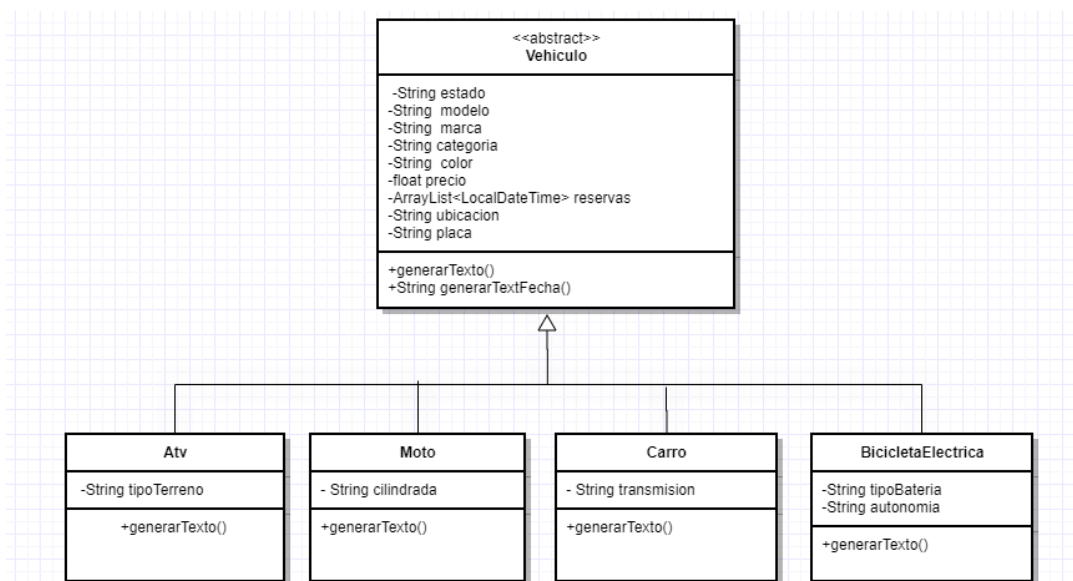


## Diseño proyecto 2

### Características de vehículos

Para agregar a la aplicación la nueva funcionalidad de las características de los vehículos, se añadirá una clase abstracta (Vehículos), la cual van a extender cada clase de vehículos particulares. Decidí implementar este nuevo requerimiento como una clase abstracta al identificar atributos y métodos compartidos entre los diferentes tipos de vehículos en el contexto de la aplicación, esto me permite abstraer una entidad común y tener una representación general a la idea de vehículo en el sistema. Otra razón para implementar la clase abstracta es la reutilización de código, ya que al agrupar funcionalidades comunes evitaría duplicación de código en las clases concretas. Además, con esta implementación podría hacer uso del polimorfismo lo que me será más útil para escribir un código mas flexible, ya que podría tratar a las clases concretas como objetos de las clases abstractas.



## Pagos con Tarjeta de Crédito

Queremos tener una pasarela de pago que nos permite pagar con diferentes tipos de pago, para ello decidí crear una clase abstracta y que las diferentes clases concretas que representan una pasarela extiendan esta clase de una forma específica. Así cada pasarela concreta, podrá implementar sus métodos a su manera.

