Patrones de Diseño

# Objetivos:

* Aplicar patrones de diseño tipo creacionales en la solución de problema, para optimizar su código.

# Parte 1

La concesionaria “TuCarro” es una empresa que se encarga de embalaje, venta y distribución de vehículos, para eso lo ha contratado para desarrollar un software que modele el proceso de ensamblaje y venta de sus vehículos.

Su trabajo es modelar el ensamblaje de vehículos Chevrolet Sail y Chevrolet Sparkt las cuales tienen las siguientes características:

**Chevrolet Sail:**

marca: Chevrolet

Modelo:Sail

Motor: 1.4

almacenamiento: 1000 lb

Carrocería: 1J23KO23

**Chevrolet Sparkt:**

marca: Chevrolet

Modelo:Sparkt

Motor: 1.2

almacenamiento: 500 lb

Carrocería: JWE9EWF8

En esta concesionaria todos los autos ensamblados son almacenados y preparados para su próxima venta.

# Desarrollar

1. Indique que patrones podrían servir dentro del desarrollo de este sistema. (explique)

El patrón utilizado en la implementación del taller es Builder debido a que es un patr[on creacional que permite crear diferentes representaciones de un producto en específico, en este caso un carro. Entonces se haría uso de una interface CarroBuilder de la cual van a implementar todos los ConcreteBuilders que se desee. También se tendría un CarroDirector que dictaría que tipo de producto se va a crear dependiendo de los ConcreteBuilders. Los productos serían ChevroletSail y ChevroletSparkt, mientras que los ConcreteBuilders serían ChevroletSailBuilder y ChevroletSparktBuilder.

Otro de los patrones que podían servir para la implementación es Factory Method, debido a que permite crear productos concretos a través de creadores, se podría crear una super clase CreadorDeCarros y que de esta extiendan CreadorDeChevroletSail y CreadorDeChevroletSparkt y los productos en concreto serian ChevroletSail y ChevroletSparkt

1. Implemente el sistema
2. (Adicional) Agregue un nuevo vehículo diferente a los que están en el ejemplo