



Universidad Católica del Uruguay
Ingeniería Informática
Informe segunda entrega Proyecto 2022

Role stereotypes.

Rodríguez Santiago, Alayon Joel, Camacho Rodrigo & Acuña Luana.

Docentes: María Parapar, Matías Olave.

21 de junio. 2022

Montevideo, Uruguay.

Clases	Roles
User	Information Holder
ConsolePrinter	Service Provider
IPrinter	Service Provider.
Game	Enfatizamos Structer y Information Holder.
Board	Enfatizamos Structer y Information Holder.
Ship	Information Holder
<u>Handlers:</u>	
BaseHandler	Service Provider.
IHandler	Service Provider.
LoginHandler	Enfatizamos Coordinator, Controller y Service Provider.
MatchmakingHandler	Enfatizamos Coordinator, Controller y Service Provider.
ProfileHandler	Enfatizamos Coordinator, Controller y Service Provider.
RegisterHandler	Enfatizamos Coordinator, Controller y Service Provider.
ChangeProfileInfoHandler	Enfatizamos Coordinator, Controller y Service Provider.

Information Holder: Sabe y brinda la información.

Structer: Mantiene la relación entre objetos e información sobre esas relaciones.

Service Provider: Ofrece servicios.

Coordinator: Reacciona a eventos delegando tareas a otros.

Controller: Hace decisiones y direcciona otras acciones.

Interfacer: Transforma información.

Patrones y principios aplicados

Principios SOLID y Patrones GRASP:

-SRP (Single Responsibility Principle): Clase User, Clase Board y Clase Ship

-OCP (Open/Closed Principle): IPrinter y ConsolePrinter,

-LSP (Liskov Substitution Principle): Chain of responsibility (handlers)

-Expert: Clase User, Clase UserList.

-Polymorphism: Chain of responsibility (handlers)

-Creator: Clase UsersList, Clase Game y Clase Board.

-Singleton: Clase UsersList y KeyWordsList.

Bibliografía

Wirfs-Brock, McKean, R. A. (2002). *Object Design*. Addison Wesley.