

Proyecto 1

Francisco Javier Becerril Lara - 317114490

Luis Geovanni Méndez Ávila - 317143980

Jorge Armando Aguilar Leon - 312284510

Justificación de patrones.

Patrones Utilizados.

Strategy:

Utilizamos Strategy para la parte de los módulos de cocina debido a que los distintos módulos cocinan distintos tipos de comida, pero tienen ingredientes en común, por lo cual utilizar Strategy es necesario para delegar la implementación a las subclases solo donde se requieren los cambios.

State:

Se requerían distintos estados en los que el funcionamiento del robot fuera diferente, por lo cual State cumple dicho papel al momento de establecer una funcionalidad en un determinado momento y poder cambiar de estado cuando una condición se cumple.

Adapter:

Para incluir la mercancía en los menús sin heredar de la clase que tiene la estructura de datos, se requería una forma de adaptar dichos objetos para que se utilizaran de la misma forma como los objetos de comida, es aquí donde el patrón Adapter fue usado.

Iterator:

Utilizamos Iterator para recorrer las estructuras de datos en los distintos tipos de menú, como son distintas estructuras usamos distintos iteradores para que cuando se impriman los menús en uno solo se pueda acceder a cualquier objeto de este mismo.

Falta hacer la documentación en javadoc. Dar formato de ticket y que el programa no se cierre a la hora de ingresar una opción del menú (correcta o incorrecta). No hicimos diagrama de actividades.