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)
   1. Como la tarea es ensamblar carros con características ya predefinidas, entonces un patrón a usar es Builder, que nos permite ensamblar los carros autos, siguiendo una serie de pasos para su ensamblado.
   2. También se puede usar el patrón Prototype, para solo copiar un carro ya ensamblado, y no estar mandando a ensamblar carros ya construidos.
2. Implemente el sistema
3. (Adicional) Agregue un nuevo vehículo diferente a los que están en el ejemplo

**Hyundai Santa Fe:**

marca: Hyundai

Modelo: Santa Fe

Motor: 2.2

almacenamiento: 650 L

Carrocería: 9BE5FVK8