



**Certified Tech  
Developer**  
The Ultimate Degree

## Patrón *State*: un carrito de compras

Se desea modelar un carrito de compras siguiendo los siguientes lineamientos:

- El carrito tiene un estado y un conjunto de productos.
- Cada producto tiene solamente descripción y precio.
- Puede estar en alguno de los siguientes estados (solo uno a la vez):
  - Vacío.
  - Cargando.
  - Pagando.
  - Cerrado.

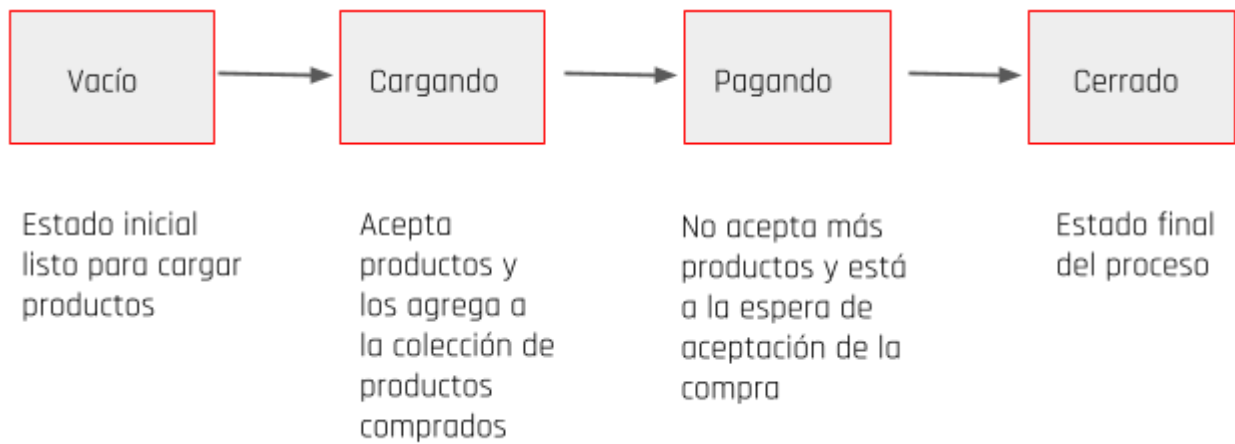
También, se le pueden indicar las siguientes instrucciones:

- Agregar un producto al carrito (pasándole como parámetro al método un objeto de tipo **producto**).
- Cancelar el carrito (vuelve a estar vacío).
- Volver al punto anterior ( salvo que esté cerrado).
- Pasar al siguiente estado (en el caso de estar cerrado, vuelve a estar vacío).





## Programar un carrito de compras



### ¿Y ahora?

Vamos a realizar el diagrama de clases y el código Java necesario para representar el modelo enunciado.