**Diseño y Arquitectura de Software – Taller Patrones de Diseño**

En este documento, se encuentra la explicación del problema resuelto en cada carpeta correspondiente a cada patrón de diseño.

1. Abstract Factory: Una fábrica de postres quiere preparar paquetes de postres de distintos sabores: Existen Donas, Ponques y Galletas con 3 rellenos de chocolate, fresa y vainilla. Diseñe un programa que cumpla con este cometido.
2. Proxy: Se quiere realizar el cambio de IP de un router. Para ello, es necesario realizar una configuración inicial en dicho dispositivo para añadir el usuario con permisos y posteriormente realizar el cambio. Diseñe un programa que cumpla con lo requerido.
3. State: Un programa de edición de fotografía recibe una imagen para ser editada por el estudio de una revista. Dicho programa presenta estados para indicar cuándo está capturando la foto, procesando y renderizando para finalmente mostrar el producto final. Realice un programa que cumpla con lo deseado.