

Para el proyecto final de Historia Clínica electrónica se tuvieron algunos casos de uso los cuales implementan algunos patrones de diseño que aportan a un mejor funcionamiento del mismo teniendo una mayor eficiencia al promover la reutilización del código y proporcionar una estructura generalizada para el funcionamiento del mismo para nuestros casos de uso se implementaron los siguientes patrones

Gestión de pacientes (patrón DAO) nos facilitó la interacción con la base de datos para tener funcionalidades como agregar o eliminar pacientes

Gestión de citas (patrón Observar) nos facilitó la notificación entre clases cuando se daba un cambio de estado dentro del código

Prescripciones (patrón Singleton) nos facilitó el generar una única instancia para un arreglo el cual se encarga de almacenar toda la información realizada en una prescripción.

Comunicación (patrón proxy) nos facilitó el poder interactuar con una clase intermedia proxy para poder trabajar con una clase que almacena y muestra información.

Historial Médico (patrón decorador) agrego funcionalidades al código original sin tener que modificar el mismo, cumpliendo con su funcionalidad de permitir expandir las capacidades de una clase

Podemos concluir que gracias a la implementación de estos patrones de diseño podemos organizar y perfeccionar el código de manera que podemos tener una mejor organización y control del mismo, y a la vez es comprensible tanto para nosotros mismos como para otros desarrolladores