Taller Integrador: Patrones de diseño

# Sistema de transacciones de cuentas.

# Objetivos

* Evaluar que patrones de diseño se deben utilizar en el desarrollo de un sistema.
* Aplicar varios patrones de diseño dentro de un mismo sistema.

# Requerimientos del sistema:

Se desea desarrollar un sistema de cajero automático que permita manejar consultas de saldo, retiros y depósitos de cuentas bancarias, para esto se le provee una clase llamada Account, la cual es la única que no debe ser modificada, pero también se proveen 3 clases más, que pueden ser modificadas a conveniencia, y sobre las que se debe aplicar los patrones de diseño elegidos.

# Desarrollar

1. Indique para cada uno de los patrones estudiados si pudiera o no servir dentro del desarrollo de este sistema. (explique)
   1. Creacionales.
   2. Estructurales.
   3. De Comportamiento.

* **Chain-responsability:** Es de gran ayuda en la implementación del cajero, ya que tenemos una cadena de manejadores en la cual distintas instancias de esa clase resolverán completa o parcialmente el problema de sacar dinero.
* **Iterator:** Sirvió para poder recorrer el arreglo de manejadores hasta un determinado manejador y así evitar que siga recorriendo el arreglo una vez que llegamos al objeto que buscamos.
* **Observer:** no sirvió puesto que no había ninguna de pendecia entre objetos de uno a muchos
* **Strategy:** no sirvió puesto que no había necesidad de definir una familia de algoritmos, ya que el atm por si solo se encarga de sus métodos.

1. Diseñe un diagrama de clases del sistema, aplicando los patrones elegidos.