

<<Code Slayers>>

Aguirre Morales Gael Alejandro 319165704

Romero Cruz Fernando 319314256

Sanchez Nava Rodrigo 319222571

Proyecto 01

En el proyecto 1 se hizo uso de los patrones de diseño: proxy, iterator, strategy(saber que idioma esta el cliente), abstract factory(imprimir frases).

Proxy se uso en la parte de las transacciones de la cuenta bancaria de un cliente debido a que le ofrece una mayor seguridad al momento de el uso de sus sensibles datos, a su vez se uso en la parte del catalogo para asi que siempre esten seguros los productos que contiene y evitar su mal uso, solucionandolo de la forma en que los metodos disponibles llamen al proxy y el proxy llame a la clase objetivo para que asi se realizen las acciones de forma segura.

Iterator se uso en la parte donde se recorren los objetos de la lista de todos los departamentos para asi poder llegar a los productos, llegamos a la solucion mediante el uso de los iteradores propios de las estructuras de datos usados para almacenar los productos y departamentos.

Strategy se uso en la parte para saber el idioma en el se muestra el menu para que el cliente lo pueda visualizar solucionandolo de la forma en que dependiendo en el idioma actual en el que este el cliente se cambia el idioma.

Abstract Factory fue usado en la parte de la construccion de los diferentes idiomas de cada region resolviendolo de la siguiente manera: usando una fabrica de idioma y las demas fabricas son los otros idiomas.

Ejemplo de ejecucion exitosa:

Ejecutable: CheemSmart.java

Se ingresa al sistema, de primeras se cuenta con 3 clientes registrados con los cuales los datos para correr el programa son:

nombre de cliente1: juanpro222

nombre de cliente2: Maria1721

nombre de cliente3: Fred12

contraseña de cliente1: juancho

contraseña de cliente2: marla_12

contraseña de cliente3: fr3di_21

cuenta asociada de cliente1: 22060325

cuenta asociada de cliente2: 17118123

cuenta asociada de cliente3: 31922257

nip de cliente1: 1234
nip de cliente2: 1721
nip de cliente3: 2121

Realizemos una compra exitosa con el cliente1

- Se abre el menu y se escoje la opcion 1 (iniciar sesion)
- Se ingresan los datos: (nombre usuario)juanpro222, (contraseña)juancho
- Se abre otro menu y se la opcion 1 (ver catalogo); se muestran los productos y que departamento esta en descuentos.
- Sigue en menu y lo siguiente sera escojer la opcion2 (realizar compra); se muestra el catalogo y se escoje un codigo de barras, en este caso el 200 (Laptop Gamer)
- Se muestra que se ha añadido con exito, luego se despliega otro menu con opciones de ingresar otro producto, terminar compra y cancelar compra.
- Se elije la opcion 2 (Terminar compra)
- Imprime automaticamente el ticket
- Se pide ingresar los datos: (cuenta asociada) 22060325, (nip) 1234
- Compra exitosa con los datos del cliente