

<<Code Slayers>>

Aguirre Morales Gael Alejandro 319165704

Romero Cruz Fernando 319314256

Sanchez Nava Rodrigo 319222571

Proyecto 02 //Sigma Meals

Patrones usados:

En este proyecto se hizo uso de los patrones: Adapter, Iterator(Tener acceso a los alimentos-batidos ya preparados), Decorator(Personalizar los insumos), Proxy(seguridad en datos) y MVC

Iterator se uso en la parte donde se recorren los objetos de la lista de los batidos y comidas con ayuda de los iteradores propios de las estructuras de datos utilizadas para guardar los objetos.

Decorator se uso en la parte de la creacion de nuestros alimentos y batidos para asi tener flexibilidad a la hora de hacer cualquiera de las 2.

Proxy se utilizo en la parte de los movimientos bancarios de los clientes, ofreciendo seguridad en el uso de sus datos.

Adapter se utilizo para simplificar el codigo en otros aspectos como la vista el controlador.

MVC se utilizo para separar la vista de los menus con sus distintas operaciones haciendo que haya mas organizacion en el codigo.

Problematica:

Ultimamente las cadenas de gimnasio han estado notando un problema con sus usuarios y el manejo de sus datos, de la mano con una confusa y a veces larga espera para consumir sus alimentos de manera optima despues de una sesion de entrenamiento. Por eso la cadena de gimnasios PlanetFotness ha decidido contratarlos para que hagan una maquina que automatize la mayoria de tramites que se pueden realizar dentro del gimnasio una vez ya teniendo la membresia. Estos constan de los siguientes procesos:

- Ordenar y preparar batidos proteicos.
- Ordenar y preparar comidas saludables.
- Ver menus de los alimentos-batidos predeterminados
- Sacar cita medica(el gimnario cuenta con nutriologo gratis en el caso de ser miembro).
- Consultar el numeo de estrellas acumuladas.