

Proyecto 02

Modelado y Programación

1. Escribe en una cuartilla o menos una problemática que resolverás con un mínimo de cuatro patrones de diseño vistos en clase.
2. Explica de manera detallada qué patrones estarás ocupando dada tu redacción.
3. Diseña y realiza el diagrama de clases de tu proyecto, en un documento anexo menciona que clases están involucradas con los patrones que estableciste anteriormente.
4. Diseña los diagramas UML necesarios para representar la funcionalidad de su sistema (diagramas de estados, secuencia, de casos de uso y de actividades).
5. Implementa tu solución en Java.

Evaluación:

Diagramas	3.5
Justificación de patrones	2.5
Implementación	4

Lineamientos

- La entrega se realizará en equipos de a lo más **3** personas.
- Se deberá entregar un archivo pdf llamado README el cual debe incluir:
 - Nombres de los integrantes
 - Números de cuenta
 - Una breve descripción del proyecto y cómo ejecutarlo. Una justificación de cuáles patrones decidieron usar y la razón de su uso.
- En caso de que existan anotaciones o consideraciones sobre su implementación deben incluirlas.
- Se deben entregar en imágenes los diagramas que se les pidan. No se revisarán archivos dia, xml u otro formato que no sea de imagen (jpg, jpeg, png)
- **Su implementación estará hecha en java y TODO el código debe estar adecuadamente documentado (formato javadoc).**
- El formato de entrega es el siguiente:
 - ❖ Un archivo zip que incluirá lo siguiente:
 - Dentro del archivo se incluirá el documento pdf titulado README
 - A la misma altura del pdf, se guardarán los diagramas solicitados.
 - Una carpeta titulada src que incluirá los archivos .java de su implementación

Si no se respeta este formato de entrega y el readme no justifica este cambio, se descontarán puntos de su calificación.

El nombre del zip tendrá el siguiente formato:

Proyecto02_ApellidoPaternoIntegrante1_ApellidoPaternoIntegrante2_ApellidoPaternoIntegrante3.zip

- Si se encuentran implementaciones copiadas, se repartirá la calificación entre los equipos.