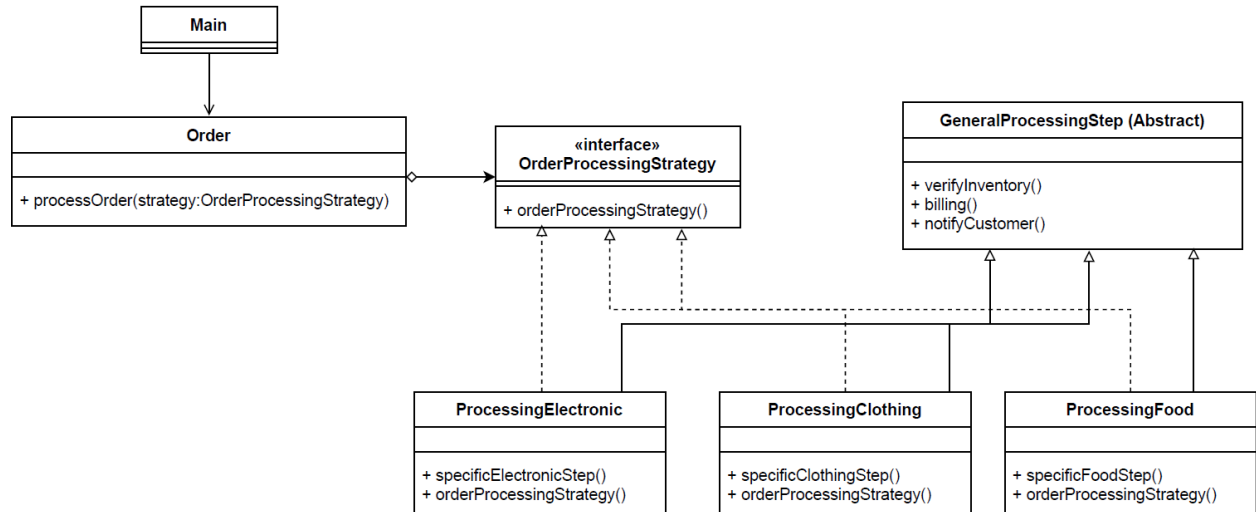


**Grupo:** Samuel Ramírez Gonzalez, Julián Martínez Carrillo, Nicolas Alonso Torres

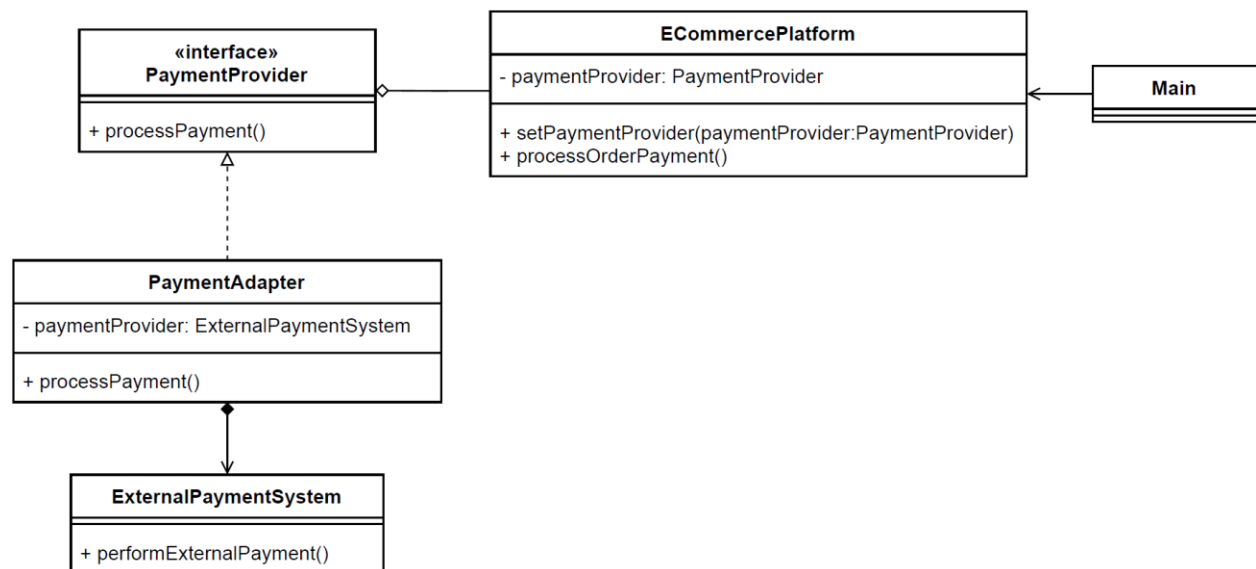
### Problema 1:

1. Patrón de diseño de comportamiento, se utilizó el patrón de diseño “Strategy/Estrategia” y “Template Method/Método plantilla”. Se combinaron los patrones para dar solución. El patrón de diseño principal fue “Estrategia”.
2. **Diagrama de clases:**



### Problema 2:

1. Patrón de diseño estructural, se utilizó el patrón de diseño “Adaptador” para conectar objetos con interfaces incompatibles.
2. **Diagrama de clases:**



### Problema 3:

1. Patrón de diseño creacional, se utilizó el patrón de diseño “Builder/Constructor” para construir objetos complejos paso a paso.

## 2. Diagrama de clases:

