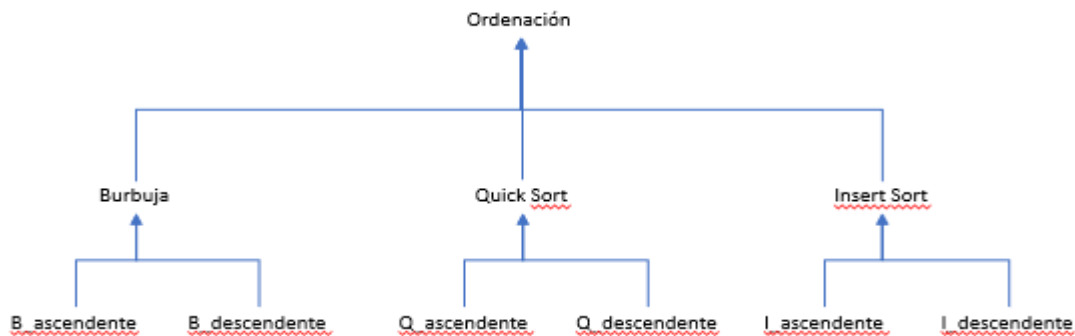


Utilizando los patrones de diseño solucione los siguientes ejercicios.

- Se tienen tres algoritmos de ordenación: burbuja, quick sort, insert sort. El usuario puede seleccionar el si desea en orden ascendente o descendente. (Diseño del patrón seudocódigo y código)

No hacer esto:

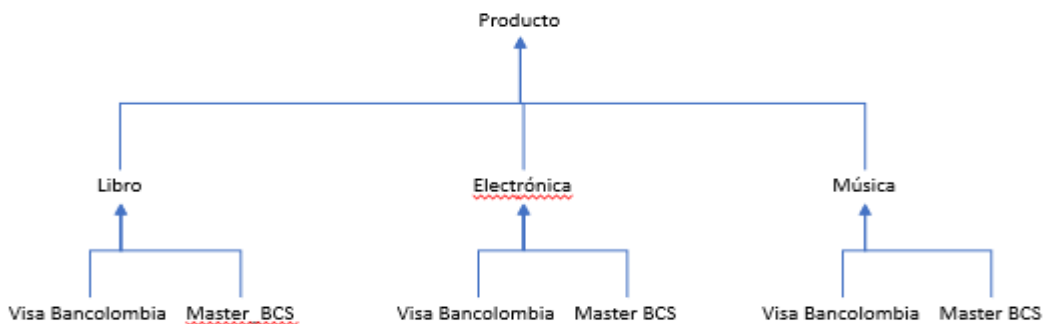


- El precio en cuotas de un producto depende de:

- Cantidad de cuotas
- Marca de tarjeta de crédito:
 - Cada tarjeta de crédito tiene su fórmula para calcular.
 - Los intereses (Por ejemplo, puede depender del día de la semana)
 - Banco emisor de la tarjeta
- El usuario selecciona un producto.
- Luego ingresa la cantidad de cuotas, marca y banco de la tarjeta.
- El sistema muestra el precio al contado, el precio en cuotas y el monto de la cuota.

(Diseño del patrón seudocódigo y código)

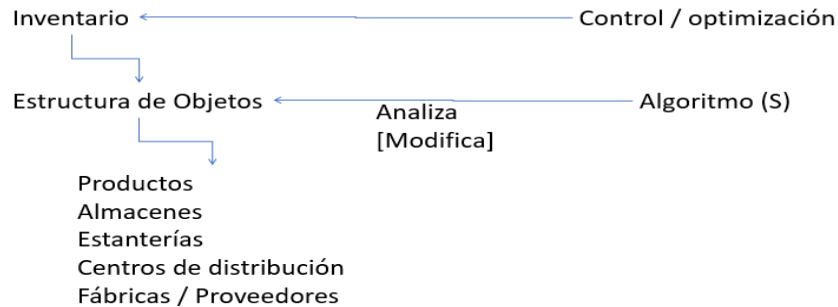
No hacer esto:



3. Control de inventario u optimización de inventario:

- Agregar más algoritmos, eliminar algoritmos, editar algoritmos
- Generar diferentes versiones del sistema. (Algoritmo diferente → Diferentes clientes)
- Poder cambiar el algoritmo en tiempo de ejecución (Escenario de simulación)

Control / Optimización de inventario



No hacer esto



(Diseño del patrón pseudocódigo)

- Se parte que ya está desarrollado un módulo de caja de ahorros que tiene las subrutinas depositar(dinero)– retirar(dinero) – saldo():dinero, este módulo está funcionando de muy buena manera.

Los nuevos requisitos son:

- No más de dos retiros por semana
- Retiros mayores a \$10X se requiere de una autorización.
- Depósitos más de \$5X se comunica a control de lavado de dinero.

(Diseño del patrón pseudocódigo)

- Del archivo patrones de diseño master se debe elegir un patrón de creacional, un patrón de estructural y un patrón de comportamientos y pasarlo a otro lenguaje de programación y su respectivo diagrama de clase.