

Métodos plantillas: Clase de color turquesa y métodos con letra en negrita. Los métodos plantillas se encuentran en las clases Jugador, Mazo, Validador, ControladorEscoba, y MesaVista. Cada método fue elegido debido a que los métodos abstractos que se llaman desde el método plantilla deben de ser implementados dependiendo del producto presente en la familia de productos.

Patrón Constructor: Clase de color verde claro. Se utilizó para implementar el Serializador y Constructor de JSON debido a que hoy multiples formatos que se utilizan para guardar y cargar una partida.

Principios SOLID:

Open Closed: Las clases abstractas están abiertas para la extensión pero cerradas a modificación de su comportamiento.

Interface Segregation: Las clases abstractas en este caso sirven como una implementación del principio segregación de interfaces puesto que cada clase concreta tiene una interfaz que sería su clase abstracta.

Dependency Inversion: En el caso de la aplicación del Constructor aplica debido a que cualquier cliente puede adignar dinamicamente el constructor concreto que desee.

