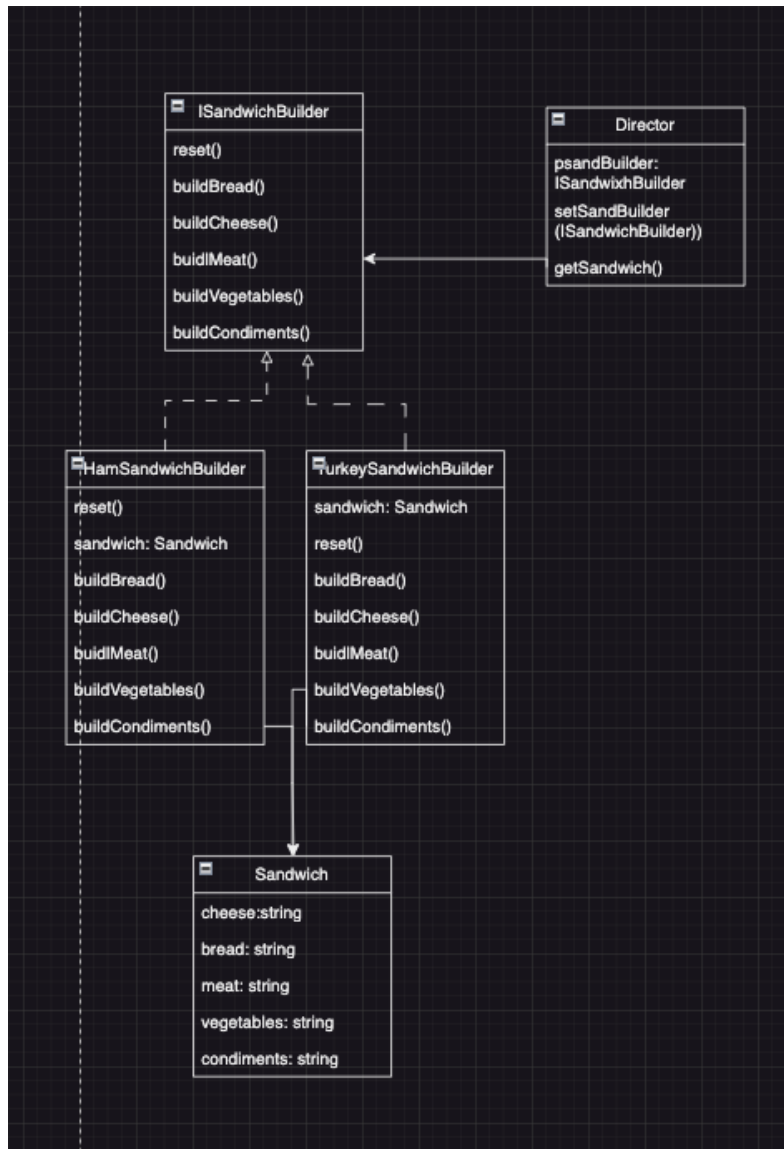


Para cada uno de los siguientes ejercicios, en equipo:

- 1- Determine que patrón puede resolver el problema de una forma más eficiente.
- 2- Agregue las clases, interfaces, métodos que considere necesarios para remediar la situación.

Ejercicio 1

1: Builder



```
public class HamSandwichBuilder : ISandwichBuilder{
    private Sandwich sandwich;
    setBread(){this.sandwich.bread= "White"}
    setCheese(){this.sandwich.cheese= "Swiss"}
    setMeat(){this.sandwich.meat= "Ham"}
    setVegetables(){this.sandwich.vegetables= "Lettuce+Tomato"}
    setCondiments(){this.sandwich.condiments= "Mayo+Mustard"}
}
```

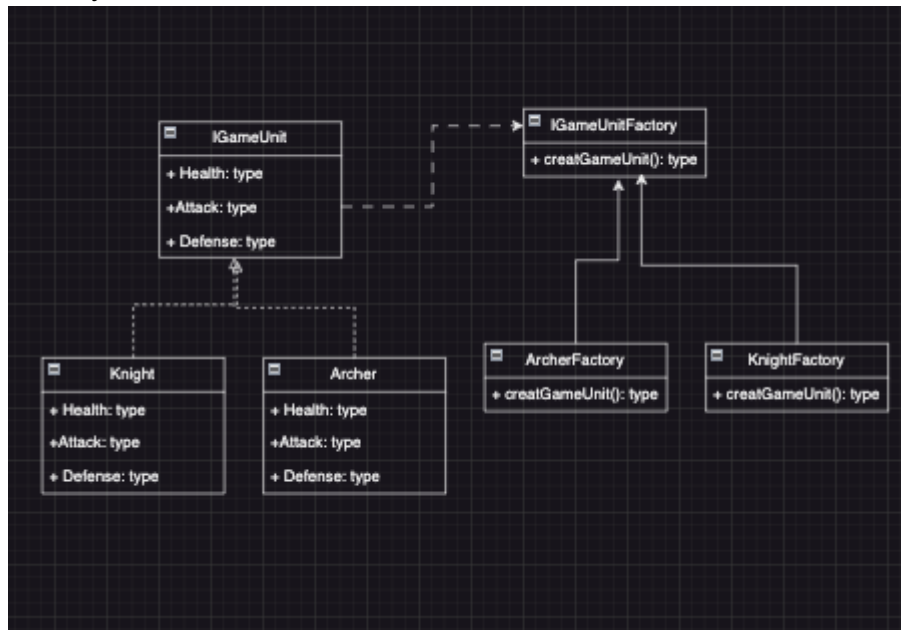
```

public class TukeySandwichBuilder : ISandwichBuilder{
    private Sandwich sandwich;
    setBread(){this.sandwich.bread= "Wheat"}
    setCheese(){this.sandwich.cheese= "Cheddar"}
    setMeat(){this.sandwich.meat= "Turkey"}
    setVegetables(){this.sandwich.vegetables= null}
    setCondiments(){this.sandwich.condiments= "Mayo"}
}

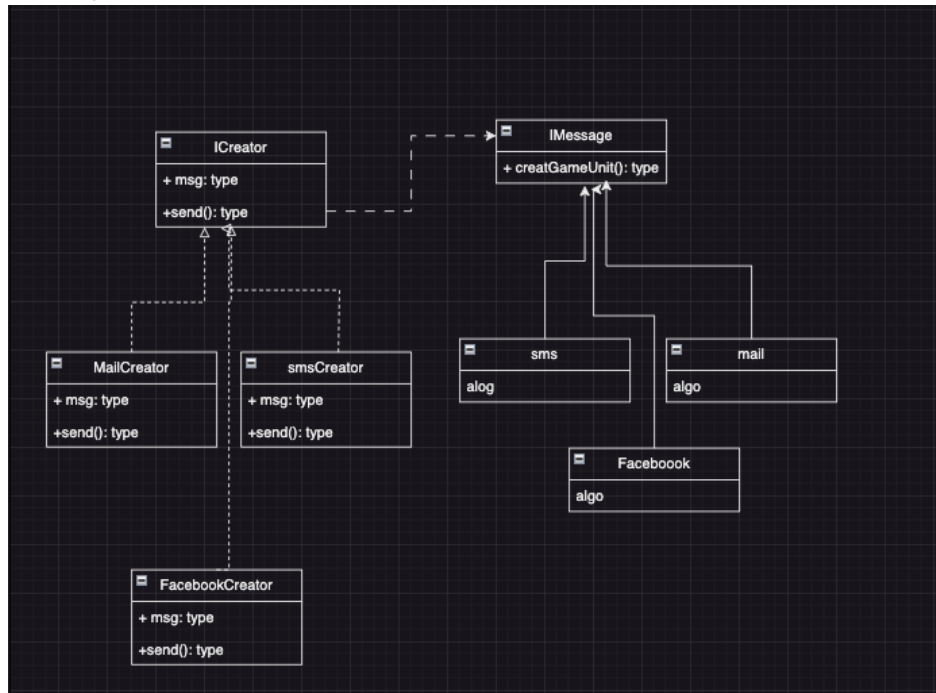
```

Ejercicio 2

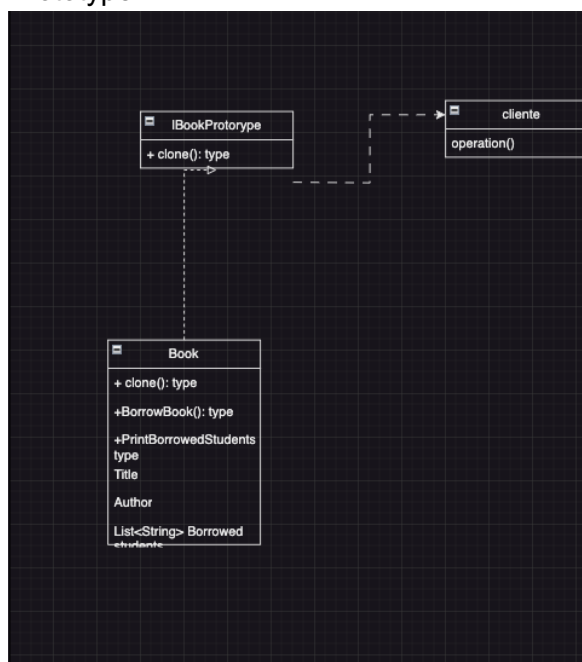
Factory Method



Ejercicio 3: Factory Method



Ejercicio 4: Prototype



ejercicio 5 builder seguro