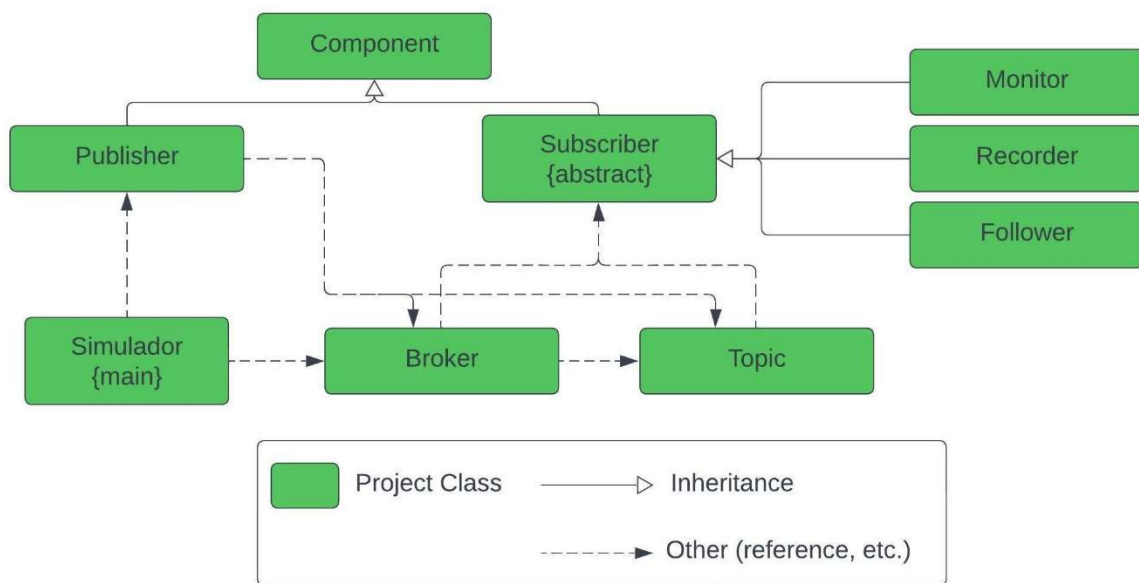


# Documentación: Tarea 1: Simulando el Patrón de Diseño Publicador y Suscriptor

## Diagrama UML:



## Explicación Breve de la solución:

Durante la ejecución del programa, el **Simulador** lee el archivo de configuración y crea instancias de **Publisher** y **Subscriber** según el tipo especificado. Cada **Publisher** publica mensajes a través del **Broker**, que administra los **Topic**. Cada **Topic** reenvía los mensajes a todos sus **Subscriber** suscritos. Dependiendo de su tipo (**Follower**, **Recorder**, **Monitor**), los suscriptores procesan los mensajes de forma distinta y los registran en sus respectivos archivos. Así, los publicadores y suscriptores interactúan de manera desacoplada gracias al **Broker**.

### 3 Dificultades y como las solucionamos:

- Se nos dificulto coordinarnos al inicio y decidir cuando comenzar, lo que solucionamos a partir de conversaciones en un grupo de WhatsApp donde nos dividimos el trabajo.
- Tuvimos dificultades para entender el código de cada uno en las distintas etapas, y lo solucionamos entrando en una llamada de Discord y discutiendo lo realizado.
- Al inicio no comprendimos totalmente el código base que se nos presentó, lo que solucionamos a partir de lectura exhaustiva y discusiones en el grupo de WhatsApp.