

# Proyecto 1

Equipo:equipo

Integrantes:

- Arcos Morales Ramón. No: 319541478
- Casarrubias Casarrubias Victor Manuel. No: 421003581
- López Asano Miguel Akira. No: 320219089

Para compilar el proyecto con jdk 20:

- `javac src/*.java`
- `cd src/`
- `java Main`

Usuarios de prueba:

- Username: “gallodeoro”  
Contraseña: “veteya:(”  
Numero de cuenta: “88”  
Nacionalidad: México
- Username: “Isa”  
Contraseña: “ImIsa”  
Numero de cuenta: “4321”  
Nacionalidad: España
- Username: “stone”  
Contraseña: “stone123”  
Numero de cuenta: “1234”  
Nacionalidad: USA

## Justificación

- Para la parte de cambiar de lenguaje según el usuario, decidimos utilizar el patrón **strategy** pues nos permite cambiar el comportamiento de la interfaz en tiempo de ejecución y mostrar el idioma correspondiente.
- Para la parte de la compra segura, decidimos usar **proxy** pues desde el momento en que se inicia sesión, obtenemos el proxy y trabajamos sobre él. Además es una máscara o un representante seguro del usuario.
- Para la parte de las ofertas se utilizó **Observer**, así en el momento de arranque del programa; cada usuario previamente definido ya sabe si va a tener oferta o no, independientemente del inicio de sesión. Fácilmente el servidor notifica a todos.
- Para la parte del catálogo se utilizó **iterator**. Pues permite recorrer el catálogo de forma sencilla y era imperativo no tener el catálogo en el cliente. Se decidió no usar proxy, porque se consideró más sencilla la implementación de un iterador, además proxy ya había sido utilizado.
- Como adicionales, se hace uso de **builder**, pues los usuarios guardan muchos parámetros y su constructor se vuelve muy engorroso. Así, un builder vuelve el código más legible y permite que el servidor fácilmente sea el director de como se crean los usuarios.