



Ingeniería del Software: PATRONES

21 de Marzo 2018

NOMBRE Y APELLIDOS: _____

PATRONES DE DISEÑO SOFTWARE

1. Encriptación (5 puntos)

Estamos desarrollando el software de un banco. El software se compone de diferentes módulos, gestión de cuentas corrientes, prestamos, gestión de clientes... Muchos de los módulos necesitan encriptar documentos. Disponemos de dos métodos de encriptación AES o 3DES. Cada modulo dependiendo de sus necesidades utilizara un método u otro de encriptación (AES es más rápido). Sabemos que en un futuro se añadirán módulos y nuevos métodos de encriptación.

Se pide:

- 1 ¿Qué patrón(es) utilizarías para implementar el enunciado?
- 2 Representa el diagrama UML con las clases principales y los métodos que te parecen importantes para el objetivo planteado.
- 3 Implementa dichas clases.