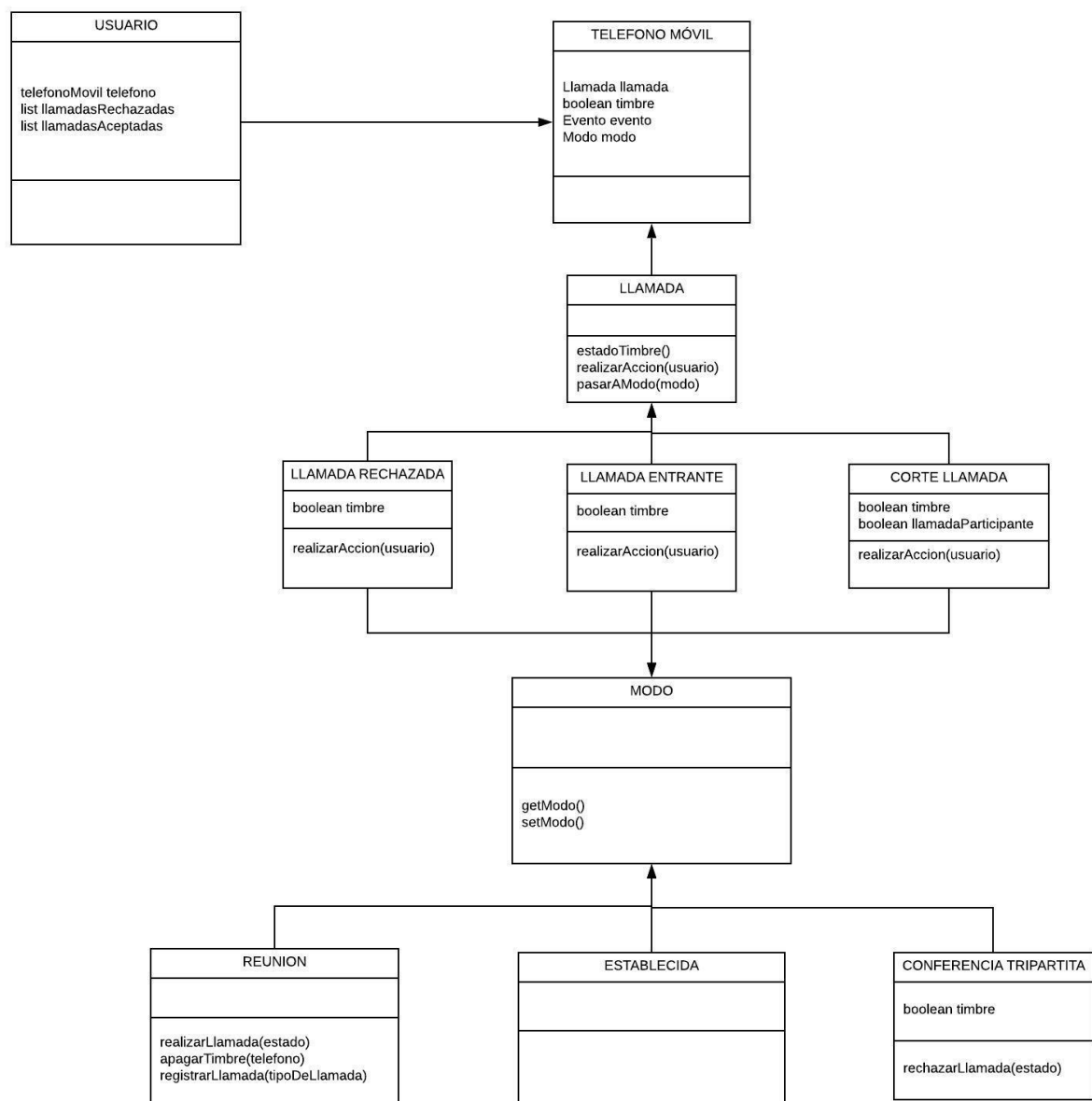


Diagrama de clases:



Para este punto decidimos usar dos patrones de diseño:

1) Utilizamos el patrón Strategy para modelar los eventos (llamada entrante, llamada rechazada y corte llamada) ya que el mismo nos brindaba la posibilidad de derivar la responsabilidad de que acciones realizar a cada uno de los eventos, y dependiendo de cual corresponda, se encargue por si mismo de su propia lógica. En este caso seria la logica de ver a que estado pasar

2) Usamos el patrón State ya que en el vimos la posibilidad de realizar las transiciones entre estados (lo que nosotros llamamos “modos” en el diagrama). Cabe aclarar que si bien el modo “establecida” fue digramado, no tiene ningún comportamiento ya que en el enunciado no se especifica ninguno en particular.

Diagrama de secuencia:

