Explicación: Facade

Usando el patrón de diseño Facade para simular la aplicación de una tecnología Domótica con varios sistemas para manejar en el hogar.

DomoticaFacade

Facede principal, es la clase que tiene el conocimiento completo de todo el subsistema, la que conoce quienes son los responsables de cualquier tipo de petición. La fachada delega en las peticiones de los clientes en los objetos apropiados del subsistema.

Lighting

Es una Facade y un subsistema de la Facade principal, nos sirve para representar lo complejo que pueden ser los subsistemas.

ClimateControl, SecurityService, MusicSystem

Son los subsistemas, ellos manejan el trabajo asignado por el objeto Facade.

TestFacade

Actúa como cliente, es donde se ejecuta el programa.

DomoticaFacade

- lights Lighting
- temperature ClimateControl
- cameras SecurityService
- stereo MusicSystem
- + DomoticaFacade()
- + turnOnLigths(): void
- + turnOffLigths(): void
- + regulateTemperature(): void
- + activateCamaras(): void
- + deactivateCamaras(): void
- + goodMornigRoutine(): void
- + goodNightRoutine(): void

TestFacade

+ static void main(String[] args)

Lighting

- lightsRoom1 Lights
- lightsRoom2 Lights
- lightsOutside Lights
- + onRoom1(): void
- + offRoom1(): void
- + onRoom2(): void
- + offRoom2(): void
- + onOutside(): void
- + offOutside(): void

Light

- + on(): void
- + stopMusic(): void

ClimateControl

- + increase(): void
- + decrease(): void

SecurityService

- + activate(): void
- + deactivate(): void

MusicSystem

- + playMusic(): void
- + stopMusic(): void