TRABAJO PRÁCTICO

NOMBRE: ¿Qué Comemos? <Entrega 1>

MATERIA: Diseño De Sistemas

PROFESOR: NICOLAS PASSERINI

AYUDANTE ASIGNADO: PABLO TESONE

**GRUPO 6**

**INTEGRANTES:** RODRIGO MOCCA, LUCAS MUJICA, LUCIANO IASI, BRIAN LOBO, ALEXIS TABERNA

**CURSO:** K3004

-2015-

Entrega Nº 1



Para manejar las condiciones posibles de un usuario, optamos por utilizar un Decorator, esto nos permite ir agregando distintas condiciones a un usuario y hacer todas las validaciones necesarias según cada condición de una manera polimórfica.

Para el manejo de recetas y subrecetas, el patrón Composite nos brinda una solución a la reutilización de una receta para la formación de una receta más grande.

Optamos por una clase Recetario del tipo Singleton para “alojar” todas las recetas y que los usuarios tengan acceso para consultar, modificar y agregar nuevas recetas.

Se utilizaron excepciones propias para manejar el flujo de ejecución en las validaciones de usuarios y recetas.

Los test del proyecto muestran cómo utilizar los objetos planteados.

Se utilizaron Enums para trabajar Condimentos, Ingredientes, Dificultades, etc.

Los condimentos así como los ingredientes no merecen ser clases dado que no tendrían comportamiento.