

MEMORIA SEGUNDA OPORTUNIDAD DISEÑO DE SOFTWARE

Principios:

Se utiliza el Principio de Responsabilidad Única puesto que cada clase se encarga de una sola función (codificar, decodificar o contraseña).

Patrones:

Se emplean el patrón Estrategia y el patrón Método Factoría, el Estrategia para escoger si codificamos o decodificamos la contraseña introducida, y separarla del resto de operaciones, la interfaz Elección cumple la función de Estrategia, por otra parte, Codificar y Descodificar cumplen la función de Estrategia Concreta. El Método Factoría es utilizado para que la interfaz Elección cree Scrambler pero esta sea la que gestione el resto de clases, Scrambler sería el Creador y Codificar y Descodificar serían tanto el Creador Concreto como el Producto Concreto.

DIAGRAMA DE CLASES:

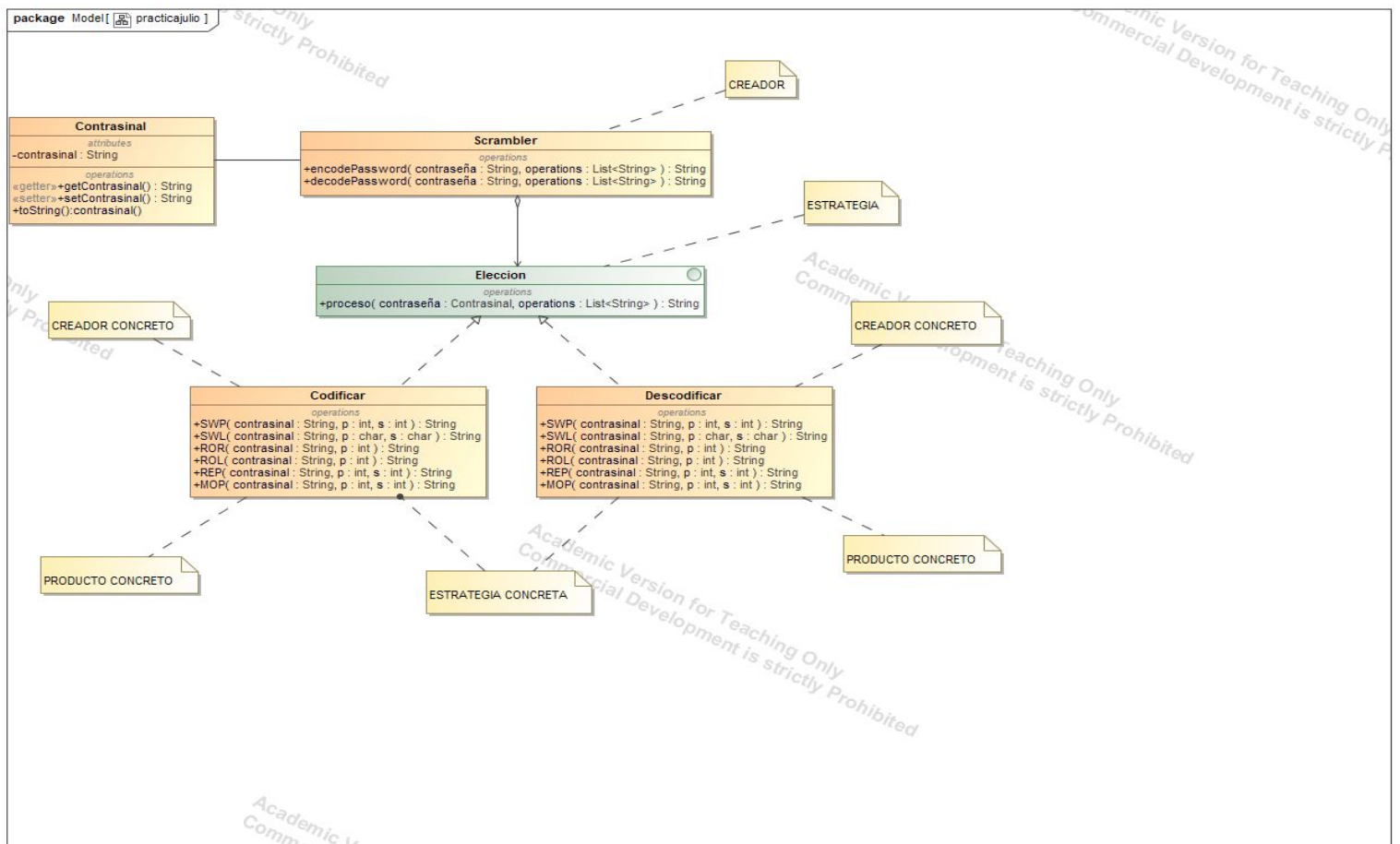
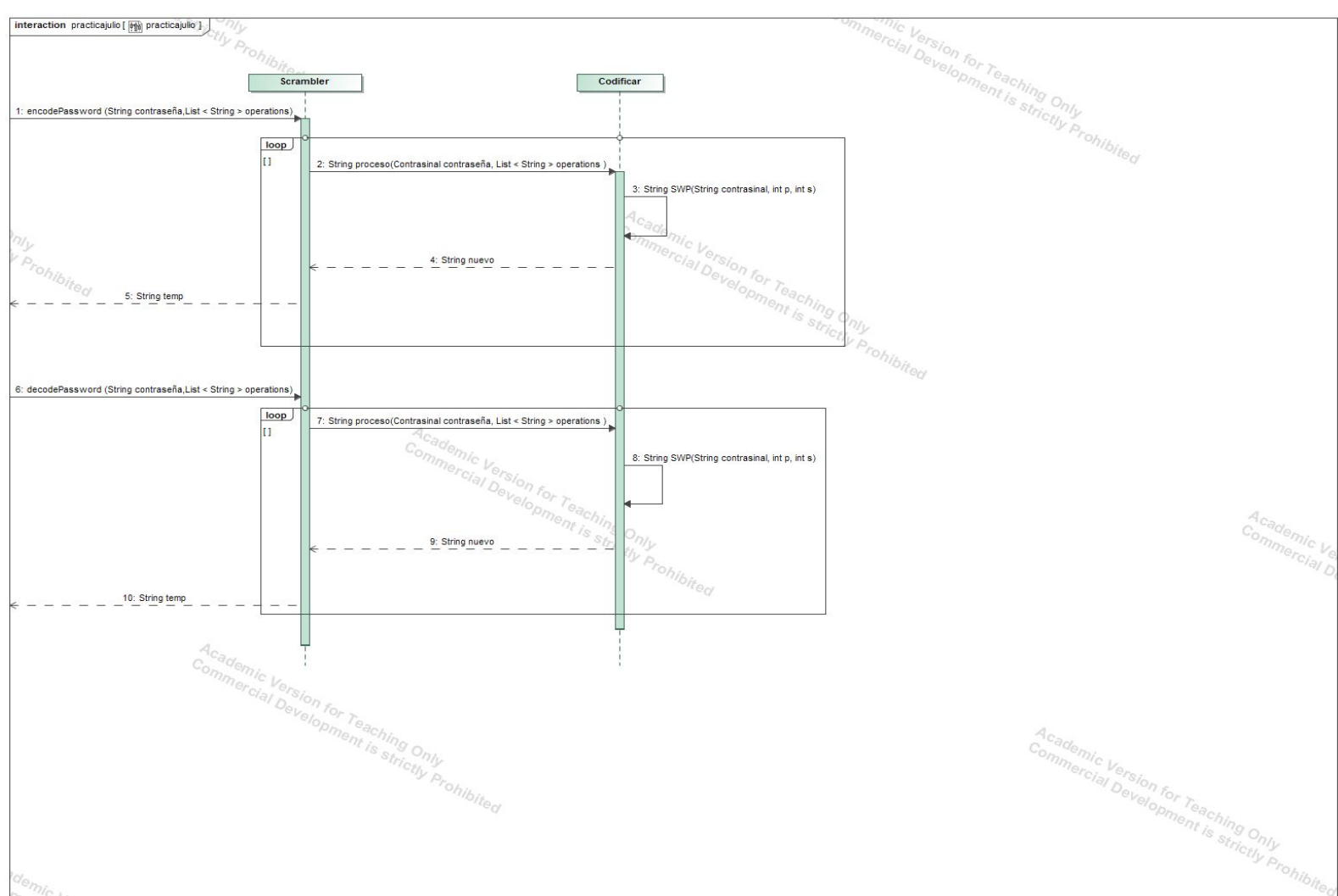


DIAGRAMA DE SECUENCIA:



ENLACE AL VIDEO DE DEFENSA:

<https://web.microsoftstream.com/video/ff43e5bc-6cb2-424b-9462-f336757a32c1>