

Tarea 3

Objetivo

En este ejercicio, se te proporciona un código con múltiples errores de diseño intencionales. Tu tarea será **identificar al menos 6 errores de diseño** y **refactorizar el código aplicando correctamente al menos 1 patrón de diseño**.

Contexto del Código

Trabajarás con un pequeño sistema de simulación de compras que incluye:

- Una interfaz `Item` y sus implementaciones (`ElectronicProduct` , `Food`).
 - Una clase `ShoppingCart` con acceso global.
 - Un `ItemCreator` encargado de crear y agregar productos.
 - Un `Main` que busca simular una carga pesada donde se realizan 1.000 compras al mismo tiempo.
-

Actividades

1. **Lectura y comprensión del código existente.**
 2. **Identificación de al menos 6 errores de diseño.**
 - Documenta brevemente cada error en un archivo y explica por qué son un problema.
 3. **Soluciona al menos 3 de esos errores.**
 - Justifica por qué escogiste estos 3 errores.
 - Justifica las soluciones.
 - Utiliza al menos 1 patrón de diseño (sin contar el/los que estén ya presentes).
-

Reglas y Criterios de Evaluación

Criterio	Puntaje
Identificación clara de errores (mín. 6)	35%
Refactorización del código	40%

Entregables

- Código refactorizado en Java (puede crear un repositorio con la solución o enviar un zip).
- Archivo markdown de explicaciones.