Taller Integrador: Patrones de diseño

# Sistema de transacciones de cuentas.

# Objetivos

* Evaluar que patrones de diseño se deben utilizar en el desarrollo de un sistema.
* Aplicar varios patrones de diseño dentro de un mismo sistema.

# Requerimientos del sistema:

Se desea desarrollar un sistema de cajero automático que permita manejar consultas de saldo, retiros y depósitos de cuentas bancarias, para esto se le provee una clase llamada Account, la cual es la única que no debe ser modificada, pero también se proveen 3 clases más, que pueden ser modificadas a conveniencia, y sobre las que se debe aplicar los patrones de diseño elegidos.

# Desarrollar

1. Indique para cada uno de los patrones estudiados si pudiera o no servir dentro del desarrollo de este sistema. (explique)
   1. Creacionales.
      1. Singleton: Debido a que se va a generar un solo cajero el cual va a realizar transacciones
      2. Builder: Debido a que se van a crear 10 cuentas, entonces ya se crea un Director, con sus respectivo Builder de cuentas y el producto concreto Cuenta
   2. Estructurales.
      1. Facade: Se va a mostrar de manera simplificada a los clientes
   3. De Comportamiento.
      1. Chain of Responsability: Se va a llevar a cabo la transacción mediante una serie de manejadores para poder realizar una transacción.
2. Diseñe un diagrama de clases del sistema, aplicando los patrones elegidos.