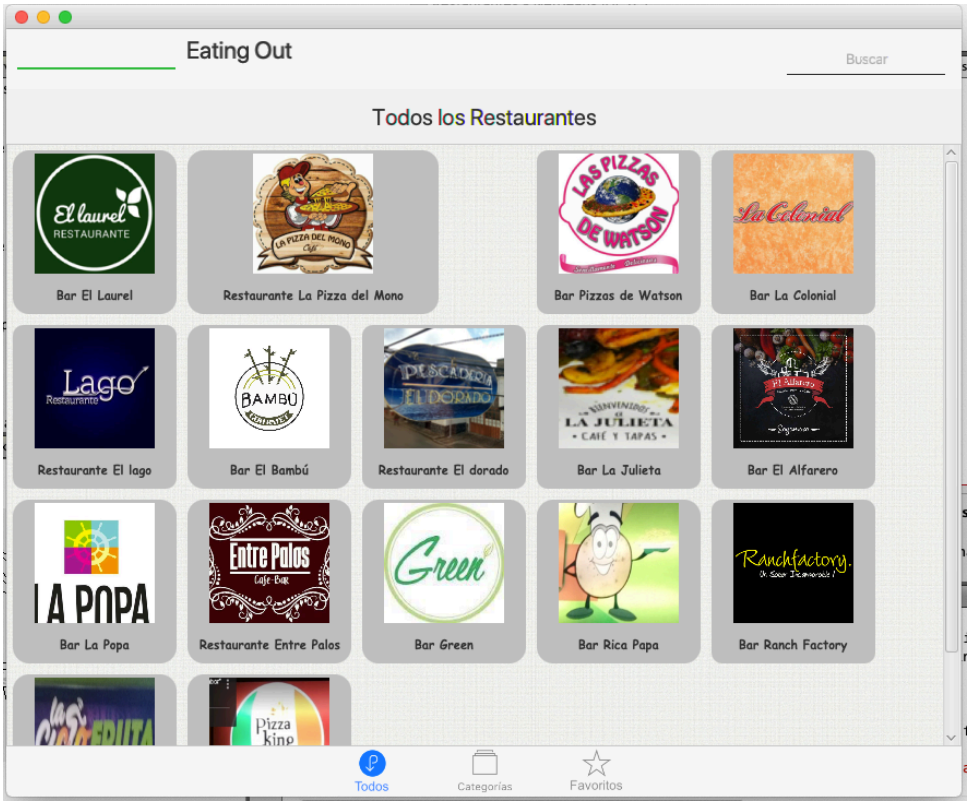
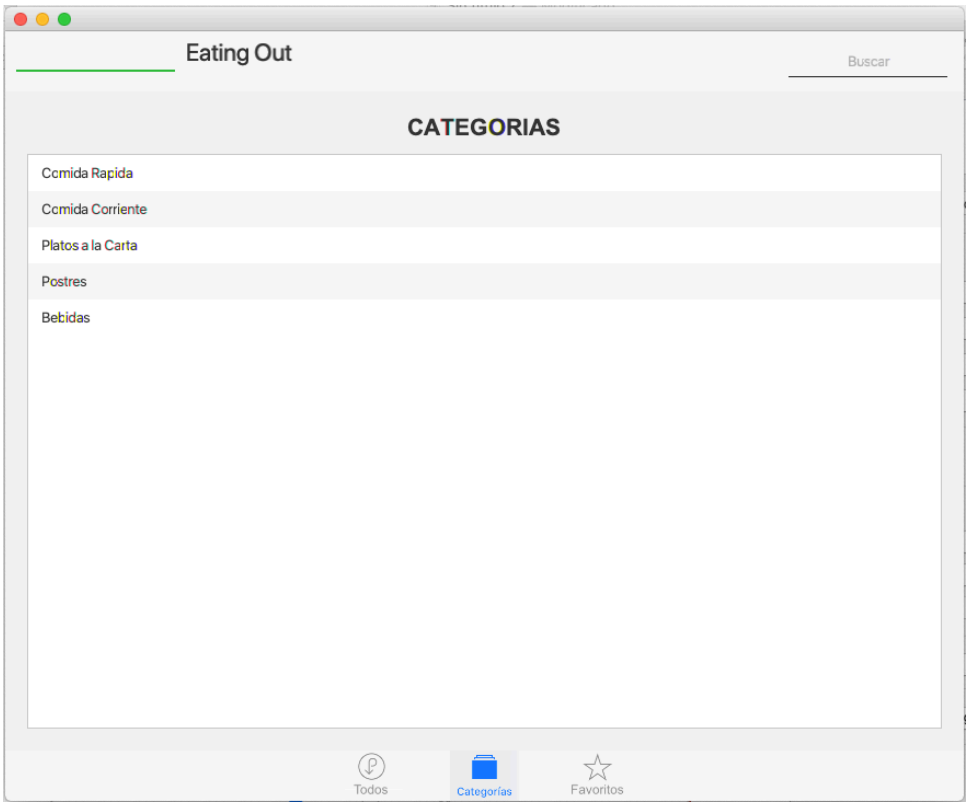
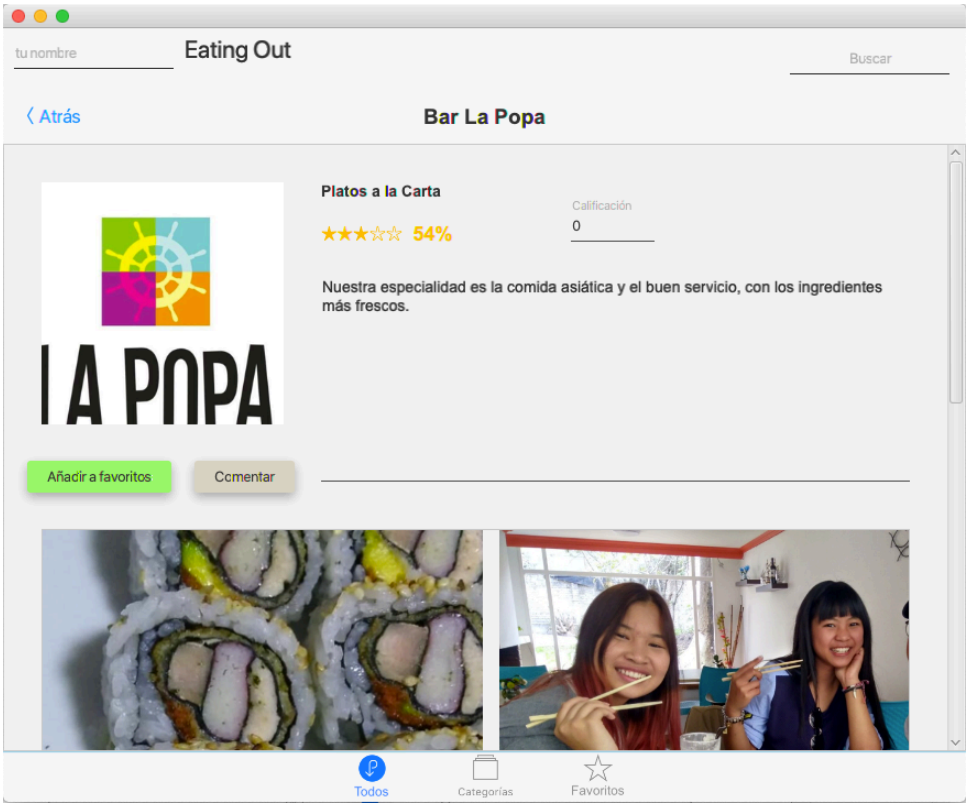
Juan Diego Bernal Pedroza
Jorge Camargo
15 de noviembre de 2019

Descripción del proyecto

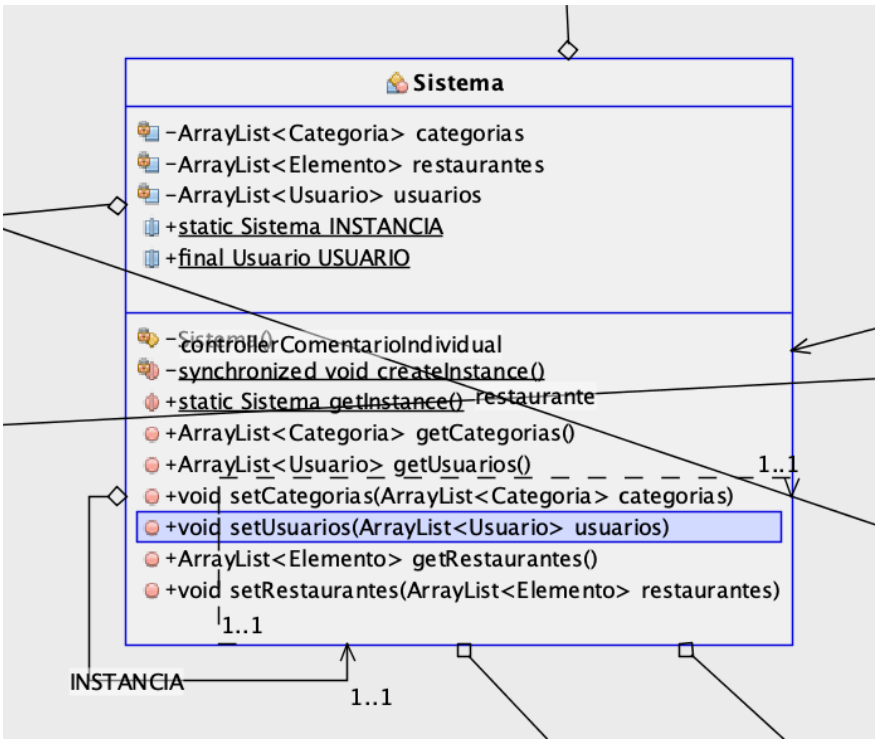
Este proyecto fue realizado para la materia de diseño de interfaces en el año 2017, el fin del proyecto era realizar un software donde se presentaran distintos restaurantes al público, este proyecto está realizado Java Fx.



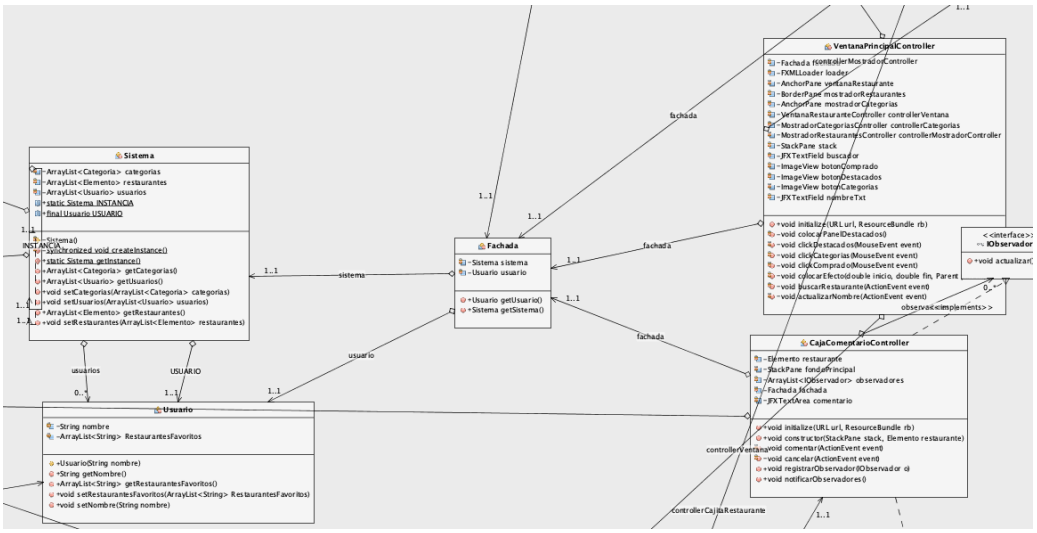

Eating Out
Buscar
CATEGORIAS
Comida Rapida
Comida Corriente
Platos a la Carta
Postres
Bebidas
Todos
Categorías
Favoritos


tu nombre
Eating Out
Buscar
Atrás
Bar La Popa
LA POPA
Platos a la Carta
54%
Calificación
0
Nuestra especialidad es la comida asiática y el buen servicio, con los ingredientes más frescos.
Añadir a favoritos
Comentar
Todos
Categorías
Favoritos

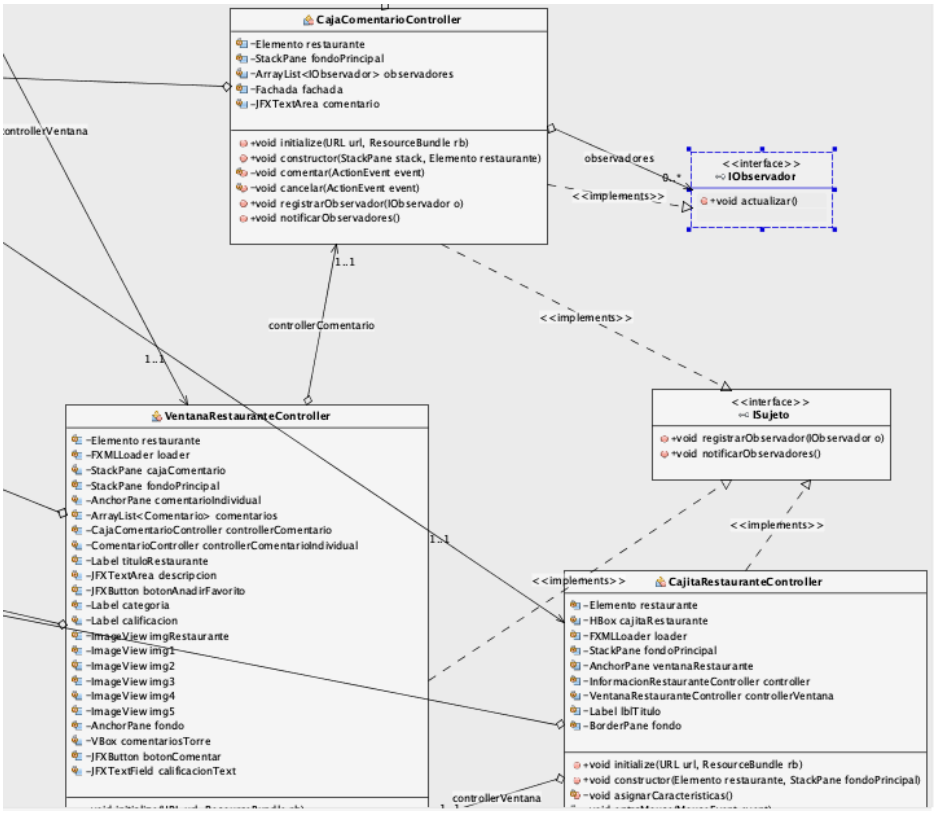
Inicialmente, se aplica un patrón Singleton para mantener la persistencia de los datos, ya que sin este patrón, cada vez que esa instancia una ventana se eliminaban los datos.



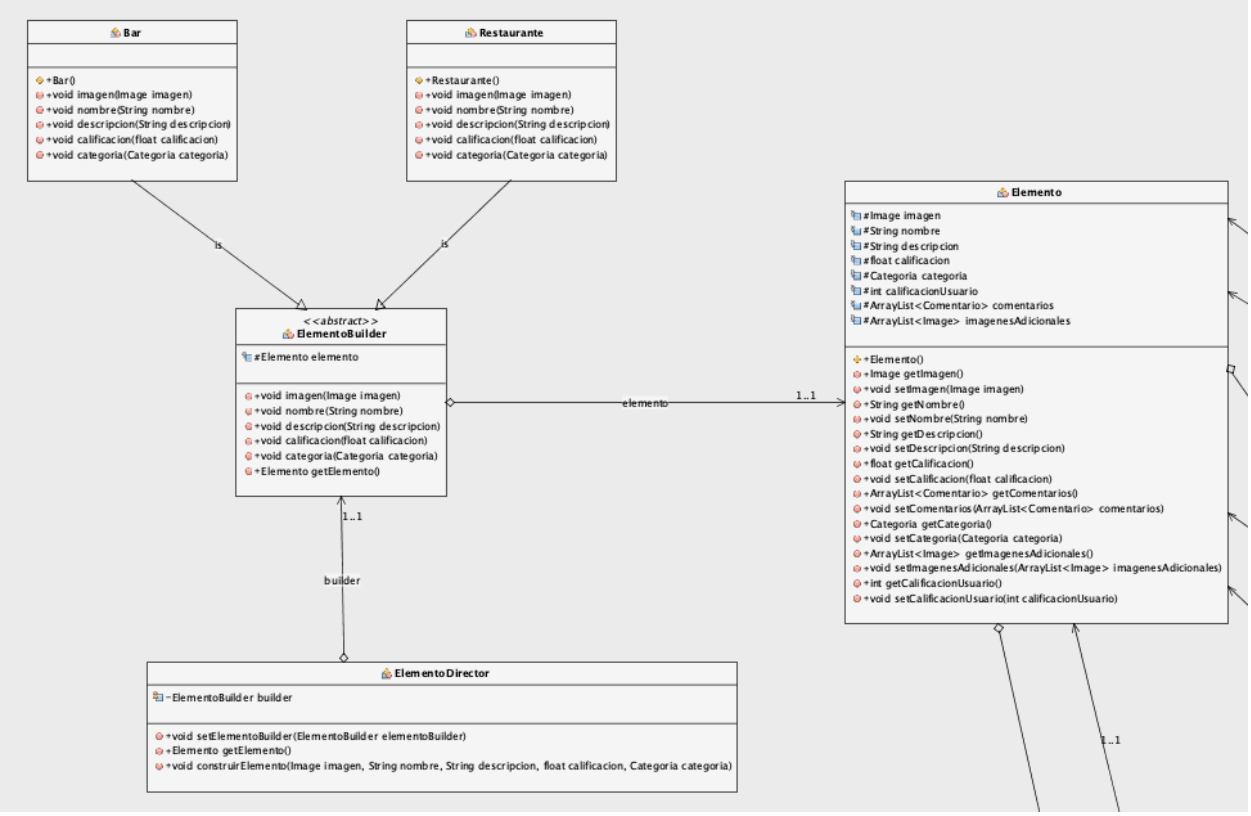
Seguido de esto, se implementó un patrón Facade; en cual sirve como puente de comunicación entre el sistema y las distintas ventanas que necesiten acceder a él.



Adicionalmente a esto para el manejo de las ventanas se implementó un patrón Observer donde la función de una ventana afectar la otra por lo cual era absolutamente necesario implementar este patrón ya que sin este la funcionalidad se vería comprometida.



Finalmente se aplicó el patrón Builder el cual nos da un poco de versatilidad en el proyecto ya que si deseamos no sólo presentar en restaurantes si no bares como en el ejemplo sólo es necesario crear la clase y anexarla al Builder.



Cómo resultado final obtenemos un sistema que no sólo puede presentar restaurantes sino que también cuantos objetos nuevos sea necesario, además de esto tenemos una fachada que controla el tráfico entre las ventanas y el sistema central el cual está controlado por un patrón Singleton.