

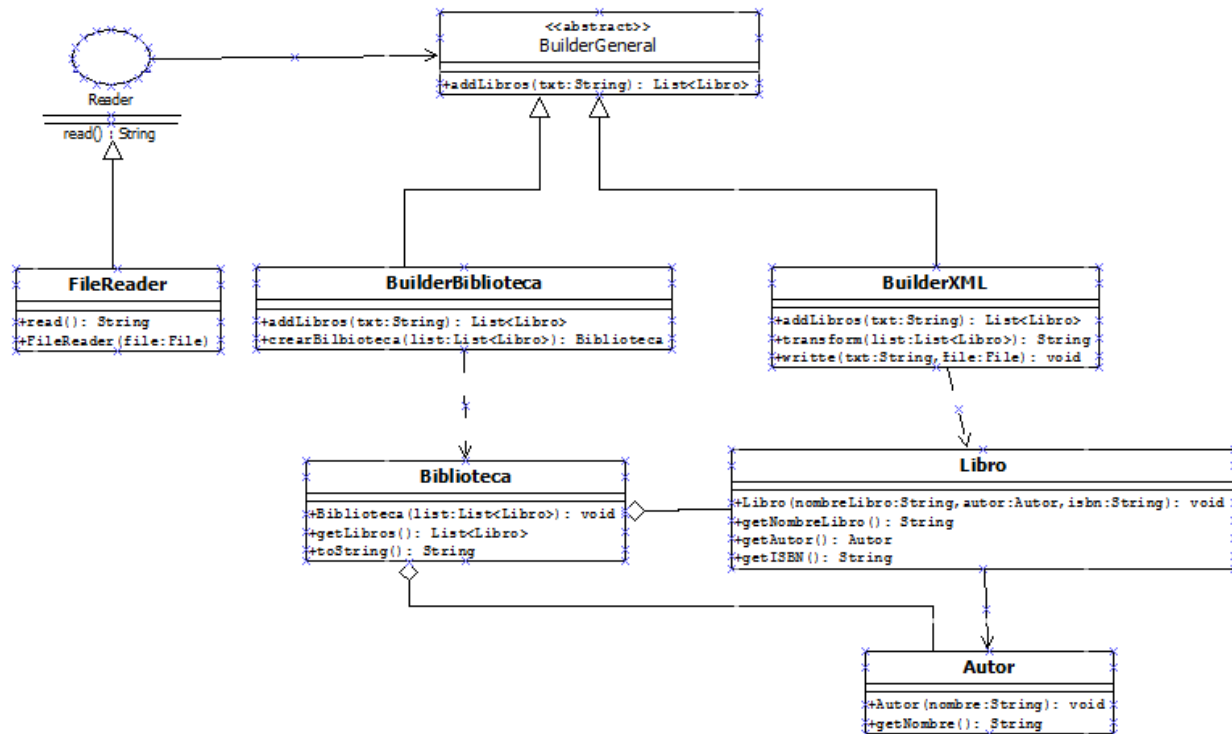
DIAGRAMA DE CLASES Y PATRONES UTILIZADOS

Brais Sierra García

Ismael Sierra García

Xosé Antonio Silva González

Diagrama de Clases



Patrones empleados:

Builder: Se empleó este patrón por las siguientes razones:

- Una característica de este patrón es que el algoritmo para crear el Objeto es independiente de las partes que lo componen, en este caso podemos Observar como la Clase **BuilderBiblioteca** crea un Objeto **Biblioteca** independientemente de las partes que componen a esta, que son **Libro** y **Autor**.
- Permite construir Objetos complejos paso a paso, es decir para crear el Objeto **Biblioteca**, primero necesitara crear el Objeto **Autor** y luego el Objeto **Libro**.
- La característica más importante de este patrón es que separa la creación de Objetos de su representación, en nuestro caso la Clase **BuilderGeneral** contiene el método de creación, mientras que **BuilderBiblioteca** y **BuilderXML** contienen distintas representaciones del mismo Objeto.

Open/Closed principle: A través de la Interfaz **Reader** cumplimos este principio, ya que está abierta a ser extendida, es decir, podría crearse una Clase **ScreenReader** que lea lo que se escriba por pantalla y está cerrada a modificaciones, es decir no se modifica el código existente.