**Ejercicio 02.02 [Patrones de diseño] [Presentación presencial]**

* **Objetivos específicos** que persigue la realización del trabajo.
* Aplicar el patrón de diseño Template Method
* **Tareas específicas** que se deben realizar en este ejercicio.
* Analizar y contestar las preguntas planteadas
* Realizar un análisis y diseño del planteamiento propuesto.
* **Entregables** que deberá realizar sólo el responsable del grupo
* Ejercicio 02.02 en PDF.
* Aplicación en repositorio.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Fecha** | **Grupo Base** | **Tiempo de resolución** |
|  |  | 120’ |

**Apellidos y nombres Aportación Calificación**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

**No rellenar las zonas sombreadas**

En un sitio de comercio electrónico se venden libros.

Los libros tienen: Título, Autor, Edición, Precio

Los libros a la venta pueden ser digitales o impresos.

El precio final de un libro digital es el precio de costo más un costo fijo por comisión; el precio final de un libro impreso tiene una comisión del 2% del costo y se agregan $20 de gastos de envío.

El sitio administra sus clientes:

Cuentan con un crédito para comprar libros.

Cuando un cliente compra un libro, se debita el precio de su crédito.

Pueden hacer recargas de su crédito.

Un cliente puede querer acceder a la lista de sus compras.

1. Responder a las siguientes preguntas
   * ¿Hay comportamiento en común?
   * ¿Qué pasa si modifico algo en ese comportamiento común?
   * ¿Hay alguna forma de factorizarlo al comportamiento común?
   * ¿Qué pasa con el comportamiento distinto?
2. Crear un diseño que permita solucionar el problema planteado
3. Aplicación desarrollada en Java y funcionando en un servidor web