

# Explicación Programa

Se muestra una interfaz sencilla de utilizar, podemos añadir nuevos elementos patrimoniales. Dependiendo del tipo de elemento patrimonial que definamos (**Busto, Estatua, Iglesia, Edificio, Puente, Grafiti**) se guardará el elemento patrimonial en un catálogo u otro, una vez le demos al botón de añadir elemento.

(Si no ponemos en el campo de "Type" el tipo tal cual se muestra en este documento o en la etiqueta de ejemplo del programa, no se añadirá el elemento patrimonial).

El programa tiene algunos elementos patrimoniales cargados por defecto, y cada uno de ellos tienen visible toda su descripción.

Los elementos patrimoniales pertenecen a los distintos catálogos disponibles, que a su vez son parte del patrimonio histórico del lugar que decidamos (PatrimonialCatalogue).

No me dio tiempo a realizar la parte de obtener los recorridos, ya que quise hacerlo con una interfaz gráfica (Para hacerlo de una forma más realista) y me ocupó bastante tiempo.

Finalmente, he de decir que lo implementé con MVP en base a lo aprendido en los PDFS de la asignatura, ya que como podemos observar, la vista se encarga de mandarle la información necesaria al presentador cuando se produce una interacción por parte del usuario con la interfaz gráfica. Luego, el presentador se encarga de realizar los cambios necesarios en el modelo (El modelo se actualiza). Por último, el presentador organiza lo que tiene que hacer la vista para que se muestre el resultado en la interfaz gráfica.