



Para este diseño hemos usado el patrón Composite porque un plato se puede componer de ingredientes o sub-platos, usamos el método propio del patrón, getChild(), para diferenciar entre hojas o platos-compuestos evitando el uso de instanceof. Como cada elemento instancia de Comida tiene una información nutricional asociada, hacemos que Menú herede de Comida para almacenar la información correctamente. Los planificadores y comparadores tienen una lista de menús como atributo para realizar sus operaciones y gestiones.