Taller Integrador: Patrones de diseño

# Sistema de Requerimientos Académicos.

# Objetivos

* Evaluar que patrones de diseño se deben utilizar en el desarrollo de un sistema.
* Aplicar varios patrones de diseño dentro de un mismo sistema.

# Requerimientos del sistema:

Se desea desarrollar un sistema de cajero automático que permita manejar consultas de saldo, retiros y depósitos de cuentas bancarias, para esto se le provee una clase llamada Account, la cual es la única que no debe ser modificada, pero también se proveen 3 clases más, que pueden ser modificadas a conveniencia, y sobre las que se debe aplicar los patrones de diseño elegidos.

# Desarrollar

1. Indique para cada uno de los patrones estudiados si pudiera o no servir dentro del desarrollo de este sistema. (explique)
   1. Creacionales.

Abstract factory: Este patron maneja familias de objetos que pertenecen a una categoría en particular. Para este caso las únicas distinticiones en objetos son los ATM que pueden ser de diferentes países con distintas monedas por lo que no requiere su uso.

Factory method: Este patron no es nesario ya que no se necesita alternar entre tipos de monedas ya que a un cajero le corresponde una moneda en particular y tiene los mismos métodos que otros cajeros con otras monedas.

Singleton: Necesaria para el registro de las transacciones de los clientes en una base de datos.

* 1. Estructurales.

Decorator

Adapter

Composite:

* 1. De Comportamiento.

Chain of responsability checked

Strategy puto el que lo lea

Memento checked

Iterator

1. Diseñe un diagrama de clases del sistema, aplicando los patrones elegidos.