­

**PATRONES DE DISEÑO Y ARQUITECTURA**

**DIEGO FELIPE GALARZA CHAMORRO**

**JUAN SEBASTIÁN QUINTERO VEGA**

**OBJETOS Y PROGRAMACIÓN A MEDIA ESCALA**

**MANUAL DE USUARIO**

**INGENIERÍA DE SISTEMAS Y COMPUTACIÓN**

**2017**

En nuestro proyecto implementamos como patrones de diseño los siguientes:

Memento:

El patrón de diseño Memento, por medio del cual se hacen “backups” del código implementado, generando varias versiones de nuestro proyecto para así no perder el rastro de los cambios realizados y poder corregir errores no deseados.

Adapter:

Algunas veces tuvimos que trabajar cada uno por su cuenta para posteriormente juntar el trabajo, y es ahí donde entró el patrón de diseño Adapter, para facilitarnos la transcripción y unión de ambos códigos para complementar nuestro proyecto con la creatividad de ambos.

Builder:

A través de estre patrón de diseño pudimos preestablecer ciertas clases y funciones que sabríamos que usaríamos por defecto en la gran mayoría de ventanas de nuestro proyecto; por medio del Builder generamos un “esqueleto” que dio cuerpo a nuestro proyecto.

Singleton.

Este patrón de diseño nos permitió restringir la clase de la creación del usuario al objeto usuario y controlar sus datos y características de manera directa en el objeto.

Se implementó el siguiente patron de arquitectura:

Cliente-Servidor:

A través de este patrón de arquitectura logramos proveer un servicio específico desde nuestro servidor de información hasta el cliente, clase con la cual el usuario interactúa de manera casi directa.