

## Práctica

### Patrones de Creación

Para todos los escenarios:

- Indique patrón o patrones aplican al escenario
- Realice un Diagrama de Clases y/o secuencias donde corresponda.
- Verifique su diseño con sus pares.

#### 1. Ventana de Contacto

Te piden implementar un chat propietario ya que los existentes resultan caros o incompatibles con la tecnología que usas en tu trabajo. La especificación le pide que mantenga una sola ventana de chat por cada contacto con el que conversa.

#### 2. Tarifas

Estás participando en el desarrollo de un sistema de prestación de servicios. Las tarifas son críticas ya que deben gestionarse en un solo lugar. El arquitecto sugirió que exista un "GestorDeTarifa" al que se le pueda pasar el "servicio" y que devuelva el importe.

#### 3. Veráz

En el proyecto en el que trabajás, se necesitan validar a los clientes antes de venderles artículos. Para eso se pensó en un "Veráz" que permita consultar a terceros. Tendrá una responsabilidad de consultar clientes, y responderá indicando si el cliente es válido o no. Se necesita que ese Veráz sea el único punto de consulta para toda la aplicación.

#### 4. Artículos

También para sistema de venta de artículos, se necesita simplificar la creación de los artículos, ya que se están creando en distintas áreas del sistema. Por su comportamiento hay de dos tipos: los que tienen número de serie o "identificados" y los que se venden al "granel" (sin identificar). Todos tienen un nombre, precio, unidad y precio por unidad.

#### 5. Productos

Para un sistema de home banking, se necesitan crear productos en forma normalizada. Hay cuentas y tarjetas. Las cuentas tienen un comportamiento (ya que las crea el propio banco), pero las tarjetas no (ya que las crea cada marca para el banco). Las cuentas necesitan un tipo, un cliente. Las tarjetas la marca y un cliente. En este caso, hay algo más: el mecanismo de creación debe ser único para todo el sistema.