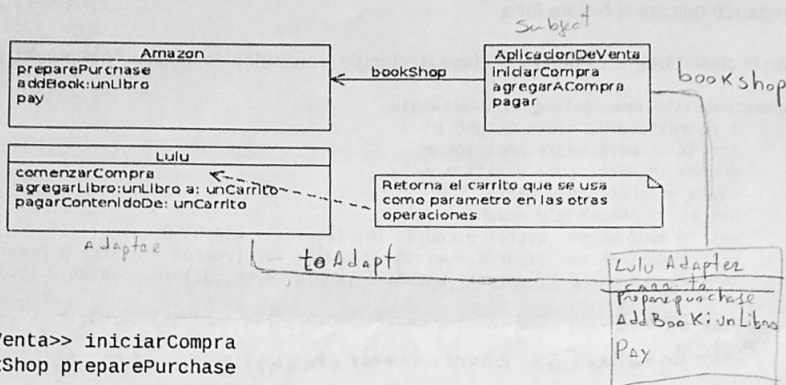


Importante:

- El parcial se aprueba por temas.
- Indique en cada hoja (en el sector superior derecho): Apellido, Nombre, Nro de Alumno y nro de hoja (ej: 1/3)

Patterns

En internet existen varios sitios para venta de libros. Originalmente usted construyó un sitio que permite comprar vía Amazon. Recientemente surge una nueva aplicación web llamada Lulú. Como puede verse en la siguiente figura, Lulú entiende otros mensajes, pero brinda servicios similares. Ud desea reutilizar todo el código de la aplicación que funciona con Amazon, pero ahora con Lulú. El objetivo es que su sistema pueda trabajar indistintamente con Amazon como con Lulú.



Donde:

```

AplicacionDeVenta>> iniciarCompra
    ^self bookShop preparePurchase
    
```

```

AplicacionDeVenta>> agregarACompra
    self bookShop addBook: self libroSeleccionado
    
```

```

AplicacionDeVenta>> pagar
    self bookShop pay
    
```

```

AplicacionDeVenta>>bookShop:aBookShop
    bookShop:= aBookShop
    
```

```

AplicacionDeVenta Class>>new:aBookShop
    ^self new initialize:aBookShop
    
```

```

AplicacionDeVenta>>initialize: aBookShop
    self bookShop:aBookShop
    
```

LuluAdapter>> prepararCompra

self toAdapt comenzarCompra
self carrito;

LuluAdapter>> AddBook: unLibro

self toAdapt AgregarLibro: unLibro
a: self carrito

self toAdapt pagar

self toAdapt pagarContenidoDe:
self carrito

IMPORTANTE:

Ud. no puede alterar la implementación de los métodos listados anteriormente. Tampoco puede alterar nada de Amazon o Lulú.

Tarea:

1. Defina que patrón utilizará. Nómbrelo. → Adapter
2. Aplique (implemente) el patrón sobre la base de diseño expuesta en la figura.
3. Asigne a las clases los roles que cumplen en el patrón seleccionado utilizando esterotipos en el diagrama de clases.