

En un software para un sistema de alarmas, cada vez que se produce un evento distintivo (por ejemplo que un sensor detecta un cambio), se envía un mensaje trigger a un objeto de la clase Alarma.

Dicho objeto reacciona al trigger de diferente manera si esta activa, encendida o apagada.

Cuando esta activa la reacción depende del abono que pago el cliente de la alarma (en los otros casos no nos interesa):

- para un abono normal, se hace sonar una bocina
- para un abono Premium, se llama a un teléfono proporcionado por el usuario
- para un abono De Luxe, se habilita una cámara de seguridad
- adicionalmente el usuario podría pedir que se ~~configuren combinaciones de estas~~ <sup>AGREGUEN NUEVAS</sup> opciones

Diseñe la clase Alarma y diga si es necesario usar algún patrón para atacar la posible complejidad de diseño (No es necesario codificar mas alla de los encabezamientos de los métodos y algunas expresiones cuyo codigo es obvio, e.g. bocina sonar.

Use el pseudo lenguaje de su eleccion