

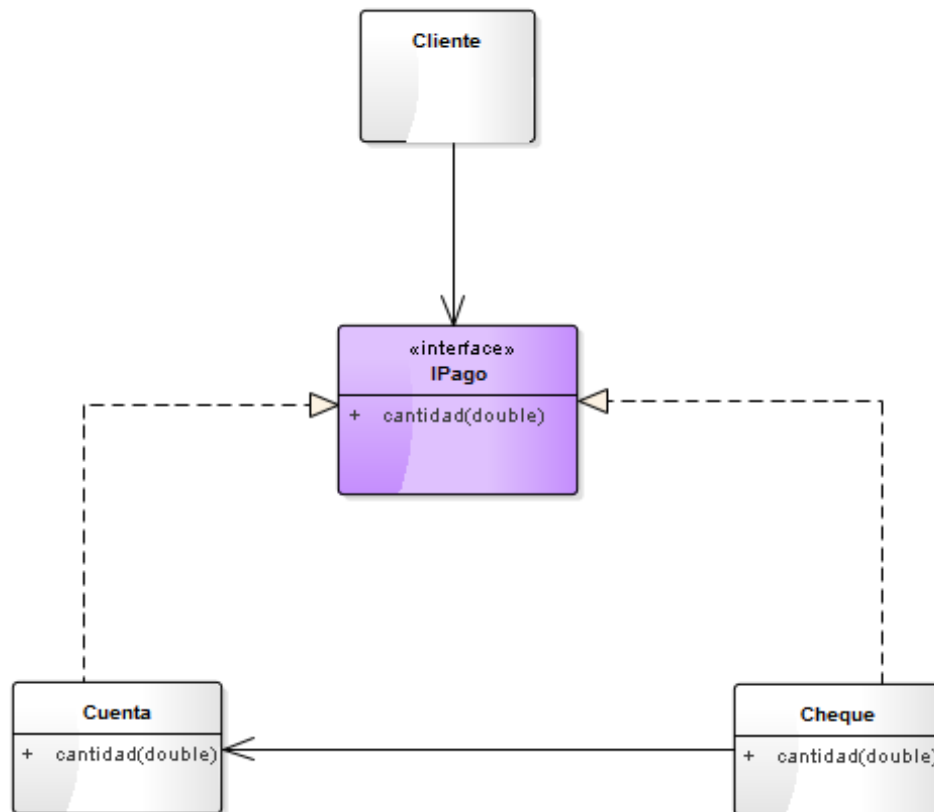
# PATRONES SOFTWARE

## LABORATORIO

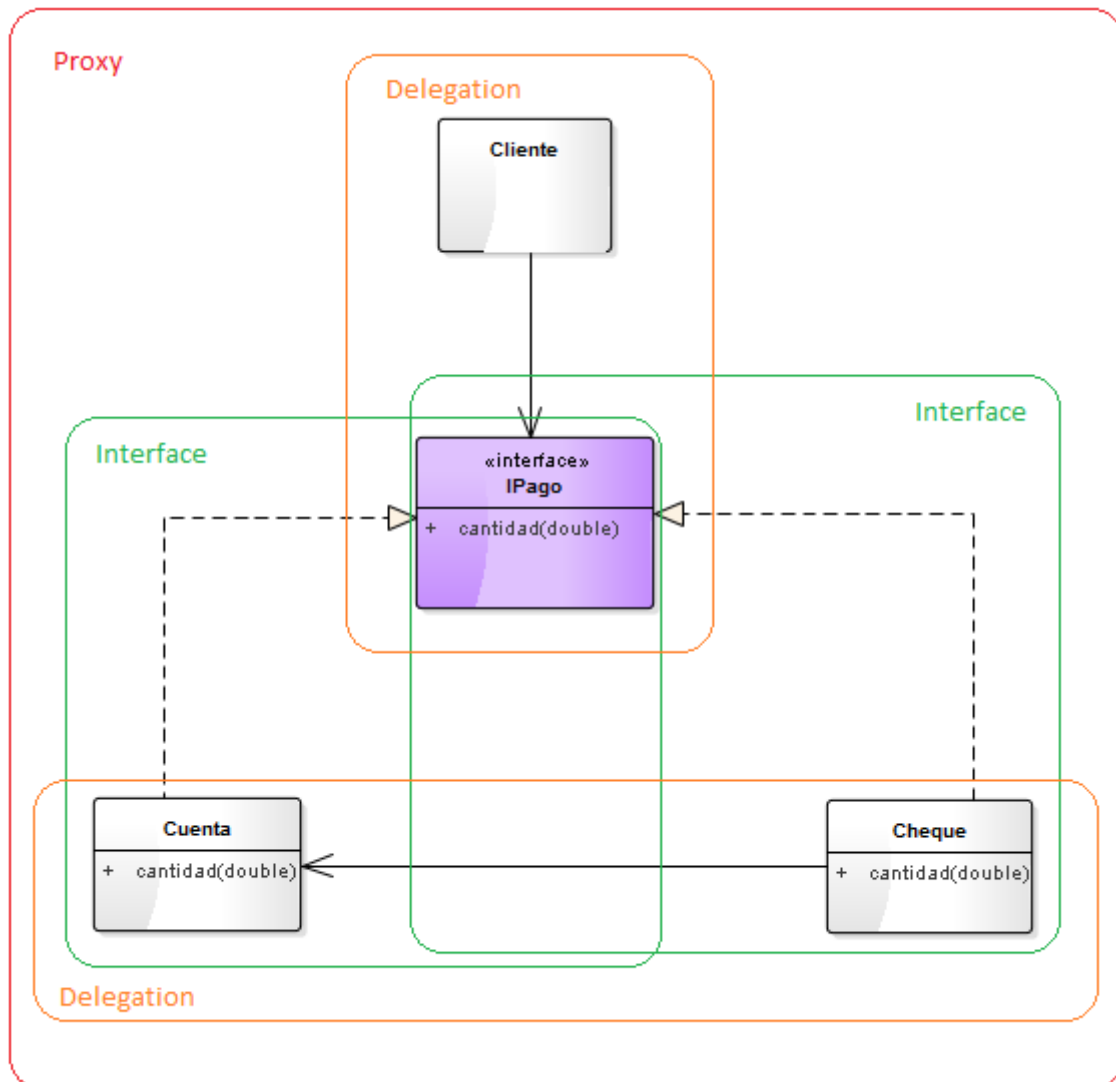
### PATRONES FUNDAMENTALES

#### Práctica 1

#### Diagrama de clases



## Patrones fundamentales



Delegation:

- Cliente (Delegador) – IPago (Delegado)
- Cheque (Delegador) – Cuenta (Delegado)

Interface:

- IPago (Interface) – Cuenta (Implementador)
- IPago (Interface) – Cheque (Implementador)

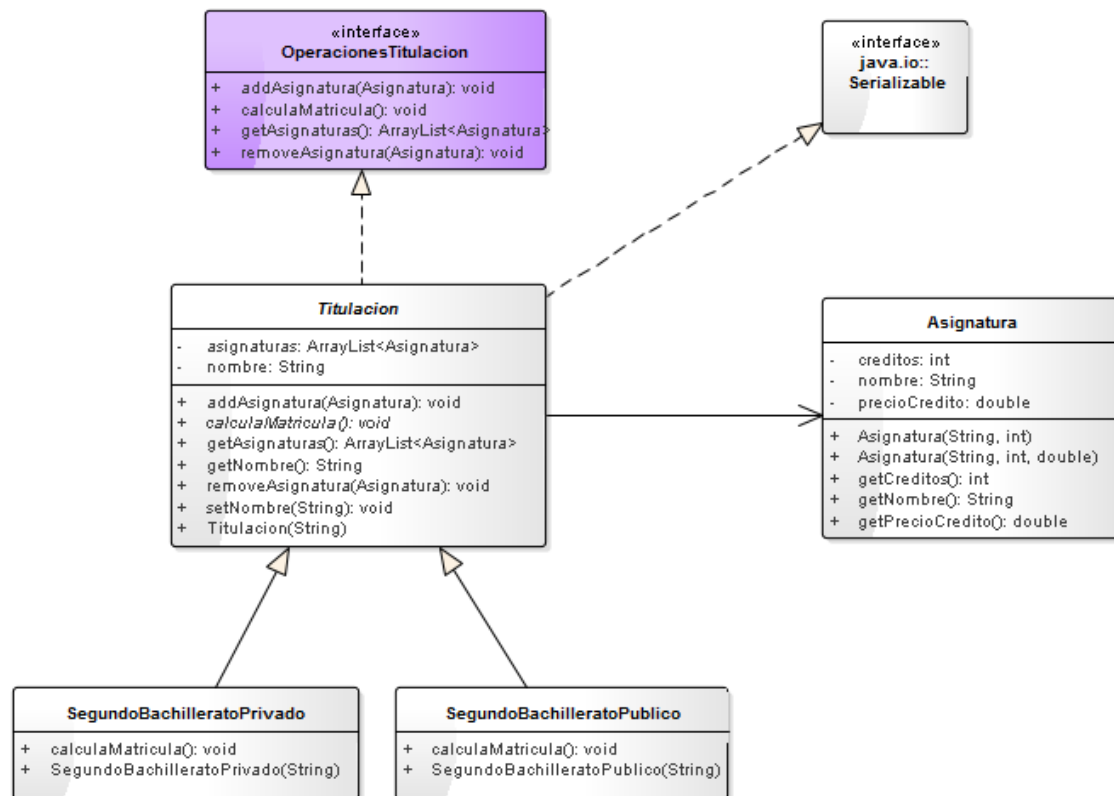
Proxy:

- ServicioIF: IPago
- ServicioProxy: Cheque (Representante)
- Servicio: Cuenta (Servicio real)
- Cliente: Cliente

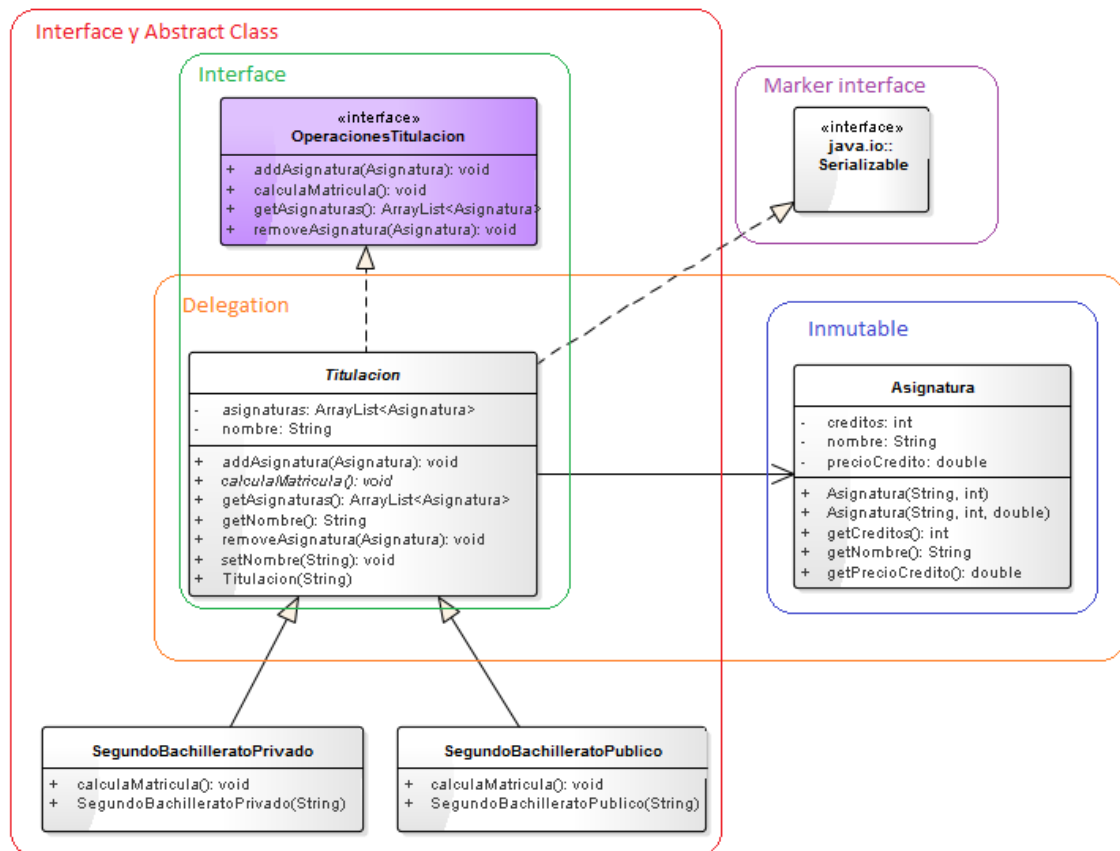
Un cheque es un sustituto (proxy) de los fondos en una cuenta. Un cheque puede ser utilizado en lugar de dinero en efectivo para realizar compras y en última instancia controla el acceso al dinero en efectivo en la cuenta del emisor.

## Práctica 2

### Diagrama de clases



## Patrones fundamentales



Delegation:

- Titulacion (Delegador) – Asignatura (Delegado)

Interface:

- OperacionesTitulacion (Interface) – Titulacion (Implementador)

Marker interface:

- Serializable: No declaran métodos ni variables.

Immutable:

- Asignatura: Ningún método (a excepción del constructor) modifica los valores de las variables de instancia de la clase.

Interface y Abstract Class

- InterfazServicio: OperacionesTitulacion
- ServicioAbstracto: Titulacion
- ServicioConcretoN: SegundoBachilleratoPublico, SegundoBachilleratoPrivado