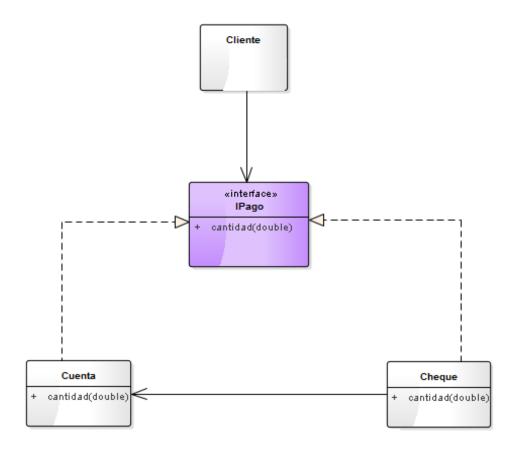


# PATRONES SOFTWARE LABORATORIO PATRONES FUNDAMENTALES

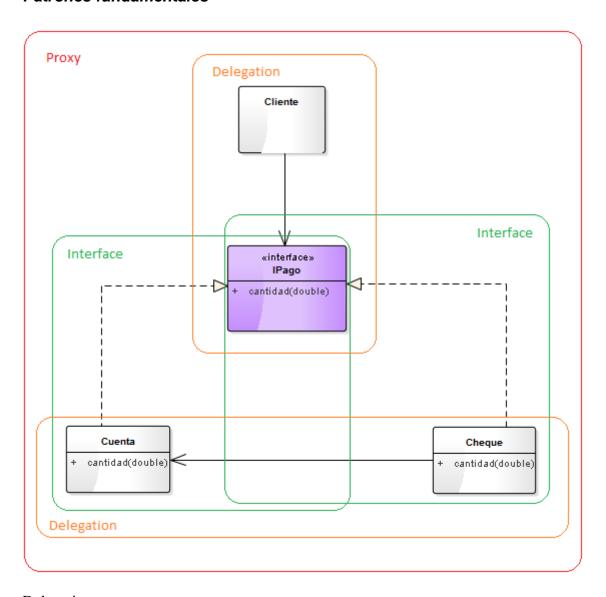
# Práctica 1

# 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

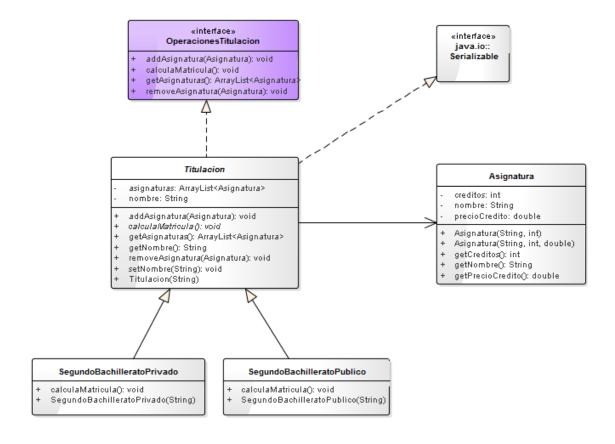
# Ingeniería Informática



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.

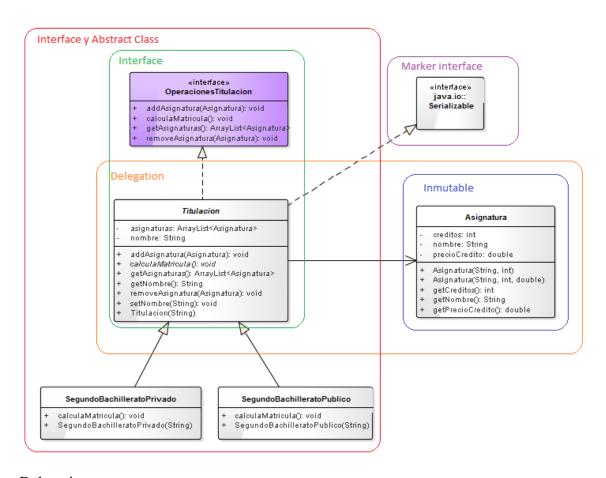
# Práctica 2

## Diagrama de clases





#### Patrones fundamentales



## Delegation:

• Titulacion (Delegador) – Asignatura (Delegado)

#### Interface:

• OperacionesTitulacion (Interface) – Titulacion (Implementador)

### Marker interface:

• Serializable: No declaran métodos ni variables.

#### Inmutable:

 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