

Informe Ejercicio 1: Práctica de Diseño

Sistema de compra online

Luis Bardanca Rey
Ivan García Quintela

-Patrones de diseño elegidos:

Para resolver el problema planteado hemos utilizado principalmente un patrón estado, que nos permitía transicionar fácilmente entre las fases del proceso de compra requerido. Debido al número elevado de estados, evitábamos así una implementación excesivamente compacta y confusa por el gran número de sentencias condicionales requeridas.

También hemos utilizado el patrón instancia única para los diferentes estados, definiéndolos como singletons para poder compartirlos y usarlos en más de un pedido.

-Principios de diseño aplicados:

La propia estructura del patrón estado facilita los siguientes principios:

- Principio de inversión de la dependencia, pues todos los estados pasan a depender de la abstracción.

- Principio de responsabilidad única, ya que mediante los estados encapsulamos cada función particular en lugar de asignarlas todas a la clase Order. Esto favorece en gran medida la cohesión, evitando clases demasiado grandes.

Presentamos tanto el diagrama de clases como el diagrama de estados.

