

Equipo: Cerebros de
Pollo

Cruz González Irvin Javier

Ugalde Ubaldo Fernando

Ugalde Flores Jimena

Modelado y Programación

Tienda Virtual(CheemsMart)
Proyecto 01

31716198-2

31714149-8

31816536-1

31-10-2022

Justificación

Patrones de Diseño Utilizados:

Strategy

Facade

Iterator

Proxy

El programa recibe a un cliente con una identificación, por lo que deberá ingresar un usuario y contraseña específicos para poder ingresar a la tienda. Dado el cliente, el idioma de la interfaz de inicio cambiará a inglés, español latino o español de España.

En esta última parte se optó por utilizar el patrón *Strategy* ya que el comportamiento (idioma) cambia en tiempo de ejecución y permite que la interfaz cambie independiente del cliente que la use. De igual manera se hizo uso de *Strategy* en las ofertas regionales de cada cliente dado que se cambia la estrategia (oferta) en cada respectivo cliente.

Para presentar el catálogo de forma remota del catálogo real se hizo uso del patrón *Facade* donde se desacopla al cliente del catálogo real de igual forma para que el sistema muestre ofertas a todos los usuarios adecuados.

Para el manejo de los productos del catálogo se hizo uso del patrón *Iterator* dado que proporciona una forma de acceder a los elementos secuencialmente de la estructura `ArrayList` sin exponer su representación básica. NO se hizo uso de *Composite* porque no necesitamos tener una jerarquía de los productos ni que se traten de manera uniforme o individuales.

En el apartado de compra segura, donde se realiza cualquier operación a través de un representante se usó el patrón *Proxy* debido a que este representante o sustituto permite controlar el acceso a los datos personales de un cliente y tiene la necesidad de dar una referencia al número de cuenta.