

# Actividad 3

## Patrón Decorator

En una guardería se dan recompensas a los niños cada semana. Dependiendo de cómo se portan los niños, pueden obtener diferentes premios:

- A todos los niños se les da una pegatina, se porten como se porten.
- Los niños que van al baño en lugar de hacérselo en el pañal reciben un certificado.
- Si un niño es elegido el “niño de la semana”, se le regala un cuento.

En conclusión, las recompensas se añaden dinámicamente a los niños cada semana, y se les pueden retirar la semana siguiente.

1. Proponer una solución usando el patrón *Decorator*.

- Dibujar el diagrama de clases.
- Implementarlo en Java, incluyendo una clase que permita probarlo.

2. Añadir funcionalidad al programa de manera que a los niños con cuento se les pueda preguntar por el título del cuento.

- Dibujar el diagrama de clases modificado.
- Implementarlo en Java, incluyendo una clase que permita probarlo.

