

Este documento fue creado con el fin de justificar y explicar el uso de patrones de diseño, en este caso patrones GoF

### **Creational:**

Builder: La clase constructor cliente normal usa este patrón, esta clase tiene el propósito de crear una nueva instancia de una clase hija de usuario. Su único propósito es crear este objeto

Factory: Puedes ver este patrón implementado en dos clases, fabrica mesa y fabrica motivo reserva, estas clases son factory, porque ellas pueden instanciar múltiples tipos de clases de una misma abstracción

### **Behavior**

Visitor: Nosotros decidimos implementar visitor para extender la funcionalidad de hacer reportes de la misma clase sin extender su comportamiento. O sea mantener publico y ordenado el acceso a la información relevante de la clase.

### **Structural**

Facade: Queremos esconder la lógica de negocio, para eso hicimos una capa de servicios, así los controladores, no conocen el negocio, solo conocen su servicio correspondiente.