Patrones de Diseño

# Objetivos:

* Aplicar patrones de diseño tipo creacionales en la solución de problema, para optimizar su código.

# Parte 1

La concesionaria “TuCarro” es una empresa que se encarga de embalaje, venta y distribución de vehículos, para eso lo ha contratado para desarrollar un software que modele el proceso de ensamblaje y venta de sus vehículos.

Su trabajo es modelar el ensamblaje de vehículos Chevrolet Sail y Chevrolet Sparkt las cuales tienen las siguientes características:

**Chevrolet Sail:**

marca: Chevrolet

Modelo:Sail

Motor: 1.4

almacenamiento: 1000 lb

Carrocería: 1J23KO23

**Chevrolet Sparkt:**

marca: Chevrolet

Modelo:Sparkt

Motor: 1.2

almacenamiento: 500 lb

Carrocería: JWE9EWF8

En esta concesionaria todos los autos ensamblados son almacenados y preparados para su próxima venta.

# Desarrollar

1. Indique que patrones podrían servir dentro del desarrollo de este sistema. (explique)

* **Builder** es un buen diseño para este tipo de problema ya que al construir objetos AUTOBUILDER permite crear varios y seguirán siendo de la misma forma, es decir, que para este contexto seguirán siendo autos en donde sus parámetros no cambiaran mucho entre modelos.
* También se podría usar **Factory method** como diseño patrón creacional, ya que, si deseamos ahora agregar objetos de Tipo camión cambiara algunos parámetro como el tonelaje que puede soportar, numero de llantas (El tonelaje que soporte el camión aumentara la cantidad de ruedas) y este puede o no contener vagón, este sería un tipo más de vehículo de la empresa Chevrolet pero es para trabajos de distribución de mercadería o productos, su clasificación podría ser Camión que extendería de la clase vehículo junto con los autos que son de otro tipo.

1. Implemente el sistema
2. (Adicional) Agregue un nuevo vehículo diferente a los que están en el ejemplo