Taller Integrador: Patrones de diseño

# Sistema de transacciones de cuentas.

# Objetivos

* Evaluar que patrones de diseño se deben utilizar en el desarrollo de un sistema.
* Aplicar varios patrones de diseño dentro de un mismo sistema.

# Requerimientos del sistema:

Se desea desarrollar un sistema de cajero automático que permita manejar consultas de saldo, retiros y depósitos de cuentas bancarias, para esto se le provee una clase llamada Account, la cual es la única que no debe ser modificada, pero también se proveen 3 clases más, que pueden ser modificadas a conveniencia, y sobre las que se debe aplicar los patrones de diseño elegidos.

# Desarrollar

1. Indique para cada uno de los patrones estudiados si pudiera o no servir dentro del desarrollo de este sistema. (explique)
   1. Creacionales: Estos patrones no nos servirían para la implementación del sistema ya que estos se encargan de manejar el proceso de creación de objetos lo cual no es el objetivo de este programa.
   2. Estructurales: Estos patrones nos servirían en el caso de querer expandirse a mas sucursales ya que todos los ATM utilizan el mismo mecanismo, pero con un cambio en su interfaz.
   3. De Comportamiento: Los patrones de comportamiento nos serán útiles dentro del desarrollo del sistema debido a que tendremos que realizar operaciones en las cuales se necesitará comunicaciones entre clases a partir de una solicitud realizada por un usuario.
2. Diseñe un diagrama de clases del sistema, aplicando los patrones elegidos.