



Memoria del Proyecto práctico de 2ª convocatoria  
de Diseño y Mantenimiento del Software

**Aventura textual/Ficción interactiva**

Alumno:

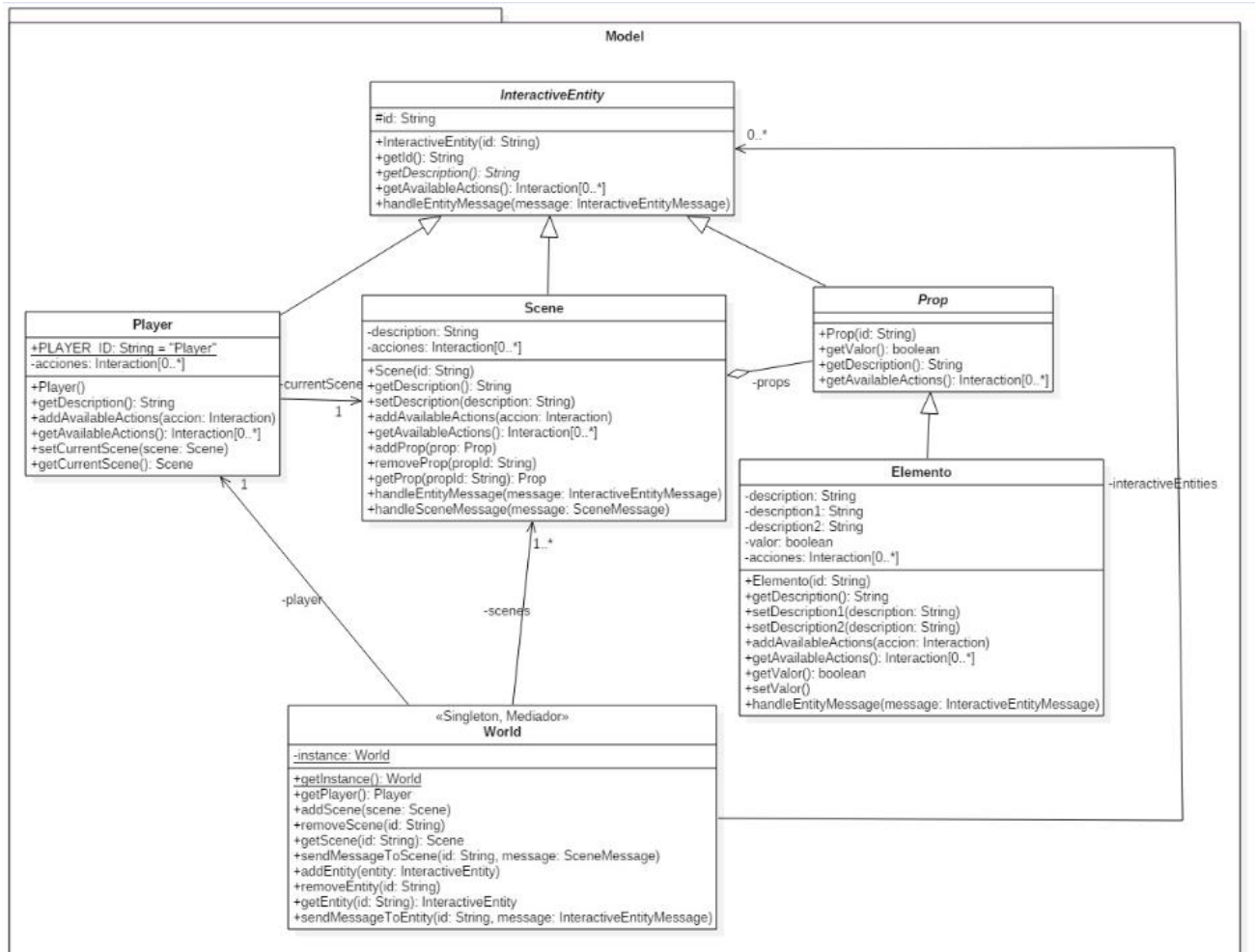
Juan Fco. Benito Cuesta

## Índice

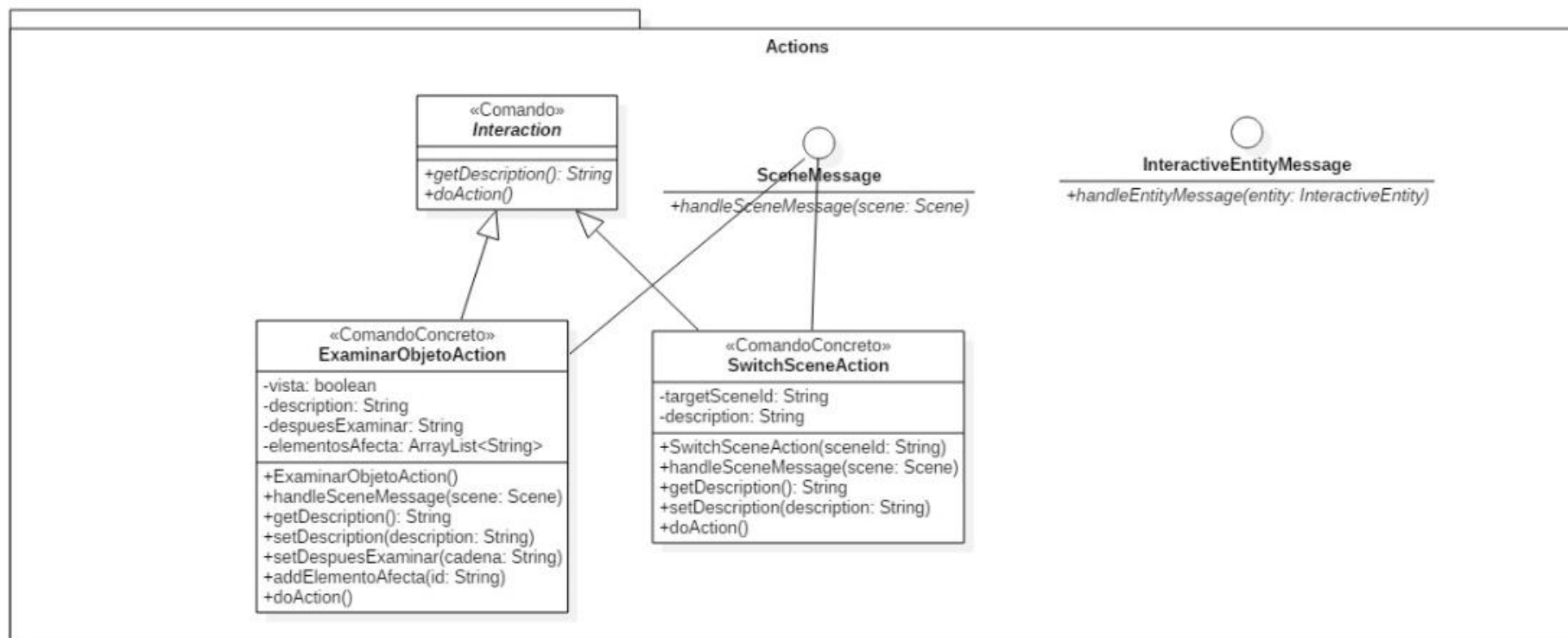
Diagramas de clases.....	3
Paquete model.....	3
Paquete actions .....	4
Paquete ejecucion.....	5
Patrones utilizados.....	5
Singleton.....	5
Mediador .....	5
Comando .....	5

# Diagramas de clases

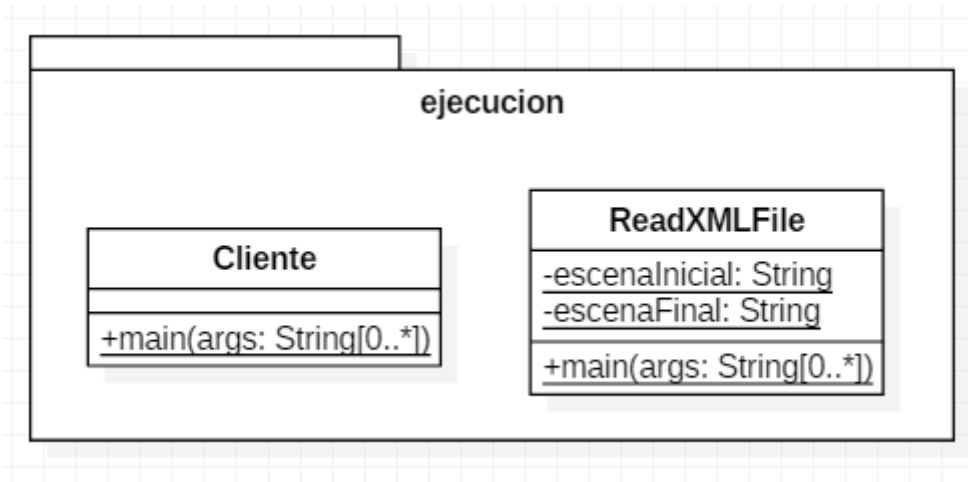
## Paquete model



## Paquete actions



## Paquete ejecucion



## Patrones utilizados

### Singleton

He hecho singleton a la clase World para que haya un acceso global a la misma, ya que desde ella podemos acceder e interactuar con todas las entidades interactivas del mundo. Por tanto es necesario acceder a esta clase desde la gran mayoría de las otras clases.

### Mediador

También he hecho mediador a World ya que encapsula cómo interactúan el resto de clases, reduciendo su acoplamiento. Estas clases se comunican de una forma compleja, pero bien definida en World.

### Comando

He hecho comando la clase Interaction ya que en ella se define una acción general, delegando en sus subclases las acciones concretas a realizar. Cada una de las subclases implementa el método `doAction()` de una manera diferente.