



Proyecto 01

Modelado y Programación 2022-2

"Paw patrols"

Castellanos Palacios Gerardo 318245630

Vargas Gutiérrez Julieta 318341945

Mayo 2022

1. Justificacion

El primer patrón que decidimos implementar fue *Strategy* para poder simular cada comportamiento correspondiente del país, las cuales fueron *saludar*, *mostrar menú* y *terminar compra* la razón por la que usamos este patrón fue que debido a que se basa en el polimorfismo para implementar una serie de comportamientos que podrán ser intercambiados durante la ejecución del programa, logra que un objeto se pueda comportar de forma distinta según la estrategia establecida ; permitiendo el principio de abierto/cerrado así como la introducción de nuevas estrategias sin tener que cambiar el contexto.

Para realizar la compra segura implementamos *Proxy* ya que este patrón se puede utilizar para el control de acceso (proxy de protección) ya que queríamos que únicamente clientes específicos fueran capaces de utilizar el objeto de servicio.

En la parte de los descuentos decidimos usar el patrón de *Observer* ya que se nos hizo el patrón mas adecuado por la flexibilidad que este proporciona para poder cambiar de estado a todos los observadores, desde una sola clase. Para la parte de del catalogo, se decidió usar *Proxy*, ya que este es el que nos brinda una cierta "seguridad", debido a que no se manipula a un catalogo real directamente, si no que se usa un proxy, esto por los requisitos del proyecto, para no llegar a presentar vulnerabilidades de seguridad con el catalogo.

2. Práctica

Los usuarios que tenemos en el sistema son

- Usuario: chem , contraseña: 123 , id/cuenta bancaria: chem123
- Usuario: chemita , contraseña: 321 , id/cuenta bancaria: chemita321
- Usuario: chemito , contraseña: 1234 , id/cuenta bancaria: chemito1234

Compilación y Ejecución

Descomprimir la carpeta zip, colocarse en la carpeta src y en la consola ejecutar

```
javac Main.java
```

En la siguiente línea

```
java Main.java
```