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.

Un patrón creacional como builder es necesario para construir un objeto paso a paso en este caso una cuenta bancaria de esa manera se podrá proporcionar un método que manejar consultas de saldo, retiros y depósitos de cuentas bancarias.

También se puede aplicar el patrón de diseño Singleton ya que existe sólo una instancia de la clase ATMUK.

* 1. Estructurales

Estos patrones de diseño tratan de organizar diferentes clases y objetos para formar estructuras más grandes y proporcionar una nueva funcionalidad. Por el momento no se necesita crear una estructura más grande.

* 1. De Comportamiento.

Se puede aplicar el patrón cadena de responsabilidad.

El diseño de software en el que la solicitud del cliente pasa a una cadena de objetos para procesarlos, luego el objeto en la cadena decidirá quién procesa la solicitud y si esta debe enviarse al siguiente objeto en la cadena o no.

1. Diseñe un diagrama de clases del sistema, aplicando los patrones elegidos.

Revisar PDF en Github.