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)**

Se puede utilizar el patrón de diseño Builder separando la construcción de un objeto complejo (en este caso vehículo) de su representación. De esta manera el proceso de construcción puede crear diferentes tipos de vehículos.

Fue este patrón de diseño que se escogió para implementar el sistema solicitado.

Además, se podría usar el patrón “Factory Method” creando clases que expliquen cómo crear determinado modelo de vehículo.

