

Programación con Objetos 2

TP integrador

Lautaro Lopez
Fernando Urquijo

Para realizar el tp se aplicaron los siguientes patrones de diseño:

- Singleton: Lo utilizamos para modelar las clases con prefijo "Centro", ya que sería ineficiente que existieran varias instancias de estas clases, debido a que registran datos que otras clases necesitan y no puede haber un desfase de los mismos, algo que se complicaría teniendo muchas instancias.
- Observer: Se utilizó este patrón para enviarle datos a las entidades que podrían suscribirse al sistema para obtener datos, quienes extienden la clase observable son: CentroCelulares y CentroRegistros.
- Template: Utilizado para modelar los Registros. La clase Registro es la clase abstracta que funciona como "molde" (dejando hooks o métodos abstractos) para luego ser desarrollados por RegistroAplicacion y RegistroPuntoDeVenta.
- Strategy: Utilizado para modelar la clase AplicaciónCliente, que contiene un atributo modo, seteable como "Automático" o "Manual" (que funcionan como Strategies), cambiando el comportamiento de la clase a conveniencia.