

Programación con Objetos 2

TP integrador

Lautaro Lopez
Fernando Urquijo

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

- State: Se utiliza en la clase Modo para definir su estado actual, ya sea "Driving" o "Walking". También en la clase AplicacionCliente para determinar las notificaciones mediante las clases hijas de la clase Notificador. También utilizado para modelar la clase AplicaciónCliente, que contiene un atributo modo, seteable como "Automático" o "Manual" (que funcionan como states), cambiando el comportamiento de la clase a conveniencia.
- 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.