

# Informe ejercicio 2: Incursiones navales

Los principios SOLID que se han aplicado en este ejercicio son:

- Principio de sustitución de liskov (en todo momento la clases NodoAvistamiento, NodoBatalla, NodoTormentaMarina... son substituibles por la interfaz que implementan EventoNodo).
- Principio abierto/cerrado (se pueden añadir nuevos tipos de nodos sin necesidad de modificar nada del código existente).
- Principio de responsabilidad única (la clase flota se encarga únicamente de interactuar con otras flotas mientras que los nodos encapsulan la lógica de mover la flota).

Como patrón de diseño hemos decidido implementar el patrón composición, un patrón que se utiliza para componer objetos en estructuras (cada una de las clases que heredan de nodo se compone de uno o varios nodos, que es lo que nos permite generar la estructura de árbol). La principal ventaja de hacerlo así es que es la interfaz que implementa la clase nodo, la que se encarga de encadenar todas las interacciones de la flota con los nodos.

