Trabajo Práctico en C++: Usuarios

# Introducción

# Información Técnica

La solución se compone de 2 proyectos:

* WinClient: Aplicación Windows que consumirá los servicios *UserService*, contará con un form en pantalla principal donde el usuario colocará sus datos, luego se mostrará un nuevo form con una botonera para conectarse a distintas redes sociales, una vez logrado el cometido se mostrarán acciones particulares de cada una de estas redes sociales.
* UserService: Es una Librería Dinámica (DLL)(\*), la cual contará con las funciones necesarias para que un usuario acceda a distintas redes sociales, y a un servicio de pruebas de usuario en memoria.

(\*) Se construirá un servicio en DLL porque este mismo servicio será utilizado por varias aplicaciones en el mismo entorno, de esta forma se ejecutará una sola instancia.

# Arquitectura de la Solución

## WinClient:

Dentro de este proyecto, contaremos con un patrón Singleton el cual será el encargado de mantener la instancia del usuario como si fuera una sesión.

## UserService:

Dentro de este proyecto, contaremos con un patrón Adapter, el cual adaptará las distintas instancias de las redes sociales, según el tipo de conexión solicitado.

