

En primer lugar se crean las clases que corresponden a las operaciones (podríamos aplicar un adaptador entre AbstractClass y nuestras clases pero no se espera que el framework cambie).

Para la lógica de versiones de pago y gratuita no modificaremos LicenseManager. Creamos OperationManager con la responsabilidad de crear un objeto ConsoleFramework con la lista de operaciones que corresponda según la versión de pago.

Por último, cualquier clase creada tendrá acceso a la configuración y uso del logger.

