Integrantes: Mattera Lucas,

Chelasco Ignacio,

Torres Tobias

Fecha de entrega : 28/6

Implementamos los siguientes patrones de diseño:

El patrón **State** donde verificabamos los distintos estados por los cuales una encuesta puede pasar, cuyos estados son : enEdicion,Activa,Desactivada siendo subclases de EstadoDeEncuesta .

El siguiente patron que usamos es el **Observer**, donde el investigador actua como observer sobre las preguntas y las respuestas que son las clases observadas.

Luego, optamos por el patron **Composite** porque se necesitò componer un proyecto con otros proyectos y a su vez, estos ultimos con otros proyectos, es decir, en forma de arbol.

El ultimo patron de diseño que utilizamos es el llamado **Strategy**, donde el investigador tendra un criterio, y dependiendo de èl ,una de las siguientes clases devolvera una lista de encuestas diferente : Las clases son : OrdenadasPorProyecto, VeinticincoMasUsadas, VeinteCreadasUltimamente. Estas implementan la interfaz Criterio.