Patrones de Diseño

Integrantes:

* Nicole Águila
* Kelly Castro
* Luis Sánchez

# Objetivos:

* Aplicar patrones de diseño tipo creacionales en la solución de problema, para optimizar su código.

# Parte 1

La concesionaria “TuCarro” es una empresa que se encarga de embalaje, venta y distribución de vehículos, para eso lo ha contratado para desarrollar un software que modele el proceso de ensamblaje y venta de sus vehículos.

Su trabajo es modelar el ensamblaje de vehículos Chevrolet Sail y Chevrolet Sparkt las cuales tienen las siguientes características:

**Chevrolet Sail:**

marca: Chevrolet

Modelo:Sail

Motor: 1.4

almacenamiento: 1000 lb

Carrocería: 1J23KO23

**Chevrolet Sparkt:**

marca: Chevrolet

Modelo:Sparkt

Motor: 1.2

almacenamiento: 500 lb

Carrocería: JWE9EWF8

En esta concesionaria todos los autos ensamblados son almacenados y preparados para su próxima venta.

# Desarrollar

1. **Indique que patrones podrían servir dentro del desarrollo de este sistema. (explique)**

Se puede utilizar Builder y Factory Method, ya que, el primero nos permite la construcción de objetos similares que tienen diferentes características, en este caso ambos objetos que debemos ensamblar son vehículos. Además, este patrón se encuentra enfocado a la construcción que es lo que se desea realizar en este taller. Por otro lado, Factory Method me permite crear una familia de de objetos, también se puede utilizar este patrón ya que ambos autos son de marca Chevrolet.

Se escogió el patrón Builder porque es más general y en caso de querer otro vehículo se puede utilizar otra marca que no sea Chevrolet.

1. Implemente el sistema
2. (Adicional) Agregue un nuevo vehículo diferente a los que están en el ejemplo