



DISEÑO SOFTWARE

PRÁCTICA DE DISEÑO

22/23

Práctica realizada por:

Óscar Oliveira Miniño

Noah R. Martín Cambeiro



SISTEMA DE COMPRA ONLINE

1. Resumen

Este ejercicio trata sobre la gestión de pedidos de un sistema de compra online en el que tendremos diferentes estados a los que podremos transitar durante nuestro pedido: ShoppingCart, CheckOut, Payment, Cancelled y Completed.

2. Principios utilizados

Hemos utilizado diferentes principios:

- **Inversión de dependencia**: usamos ArrayList de clases implementadas por nosotros mismos (ArrayList<Producto>) así como de una interfaz Estado para representar las diferentes operaciones que pueden usar los diversos estados.
- **Abierto-Cerrado**: nuestro código permite ser extendido pero no modificable.
- **Responsabilidad única**: todos los métodos están alineados con la finalidad de cada clase.

3. Elección del patrón

Utilizamos el Patrón Estado, pues cumple con las características deseadas para la resolución de nuestro problema.

Gracias a la elección de este patrón podemos:

- Separar el comportamiento específico de cada estado.
- Añadir nuevos estados de forma sencilla.
- Transicionar entre estados de forma más clara.

Tenemos diferentes clases, que serían los diferentes estados del pedido, por los que podemos avanzar para ir realizando todos los pasos necesarios y así completar el pedido.



4. Diseños UML

Diagrama de clases

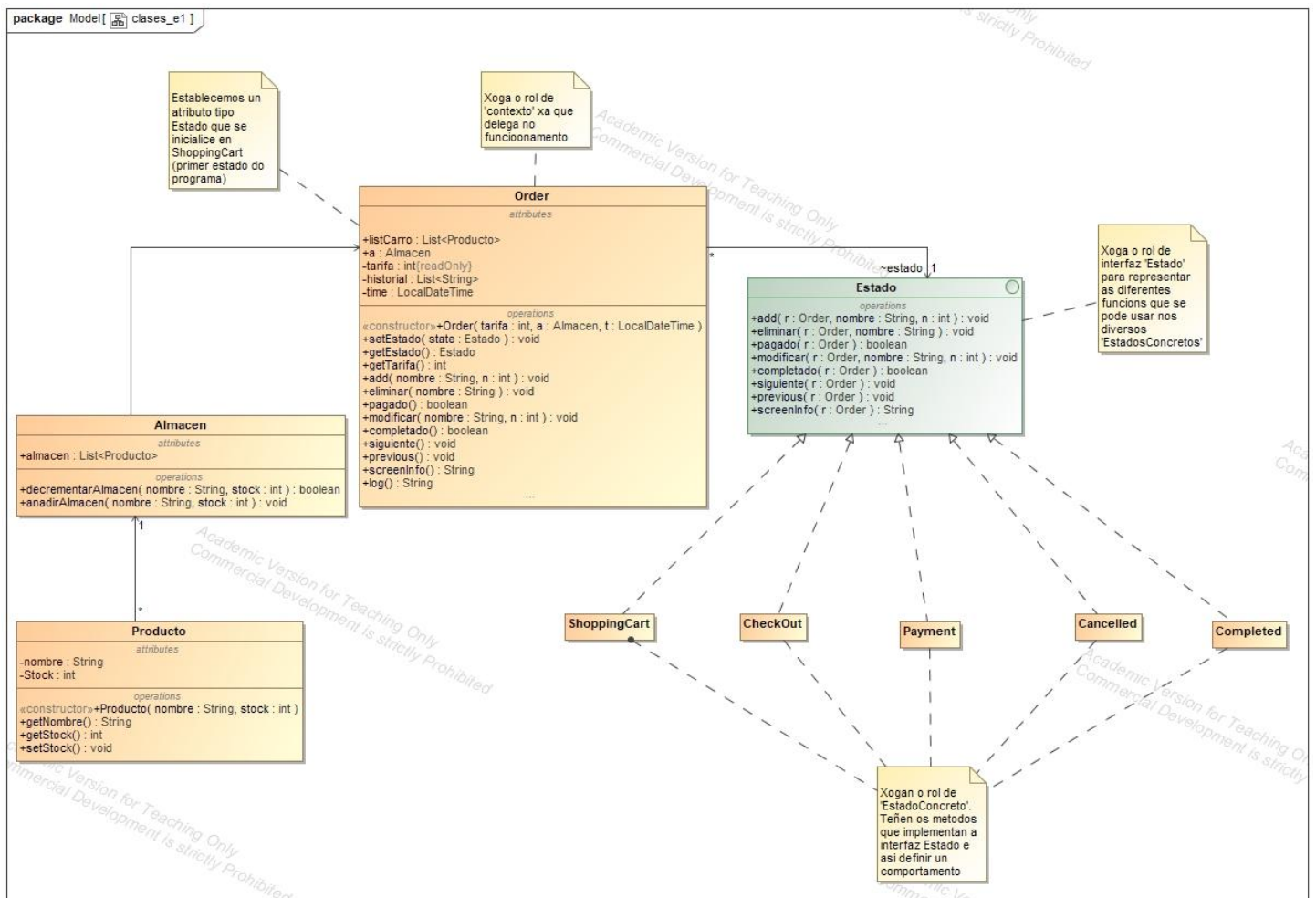


Diagrama de estados

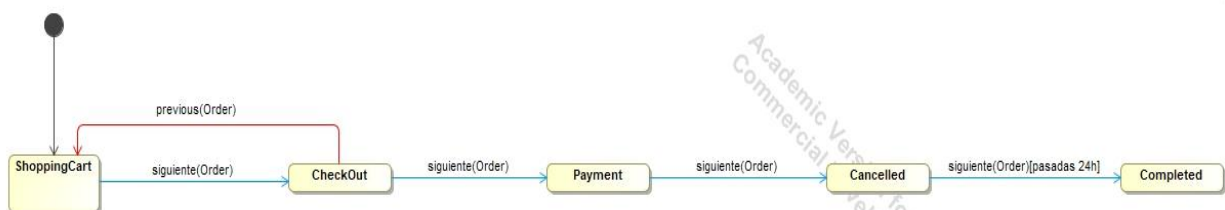
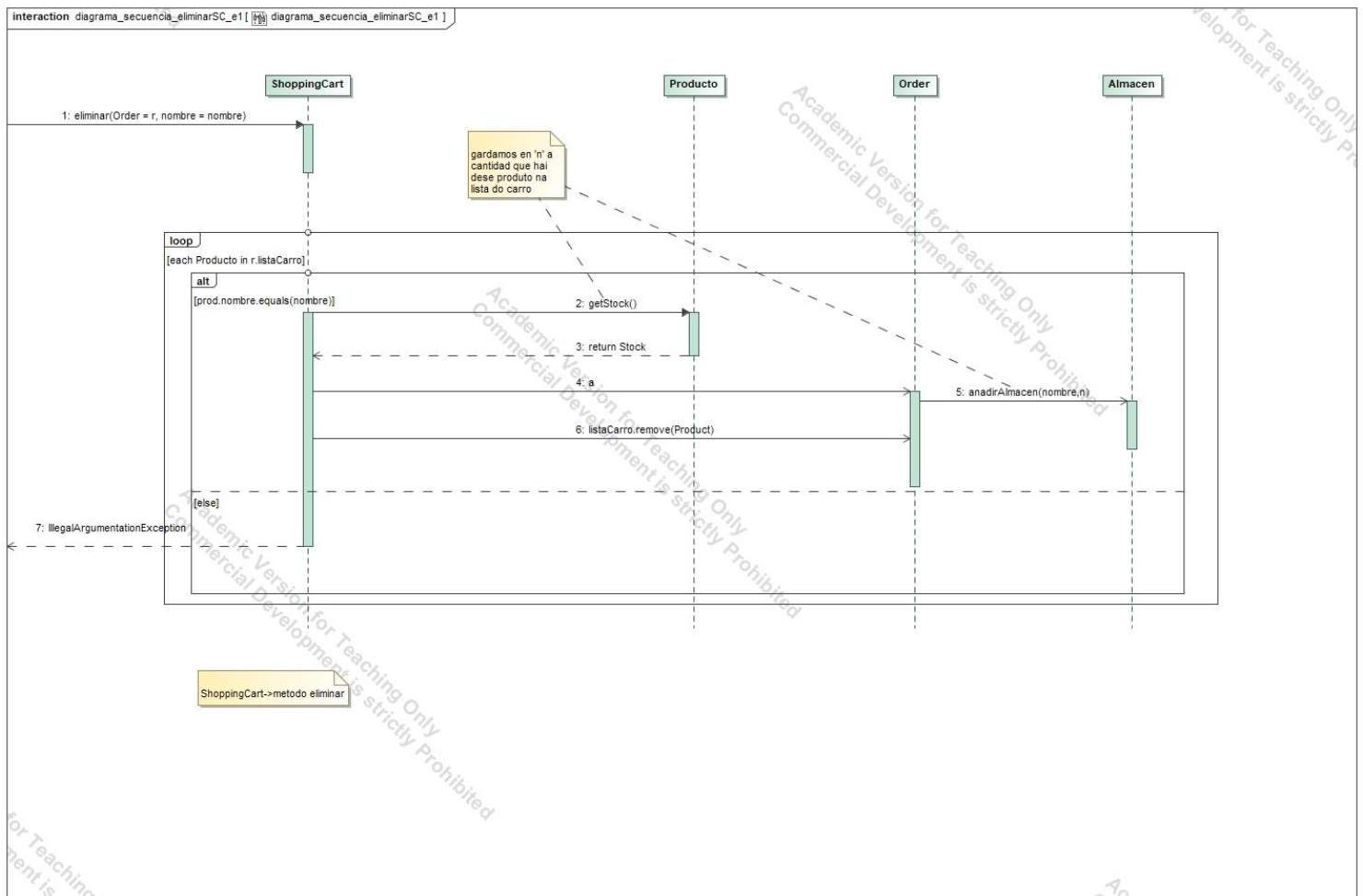
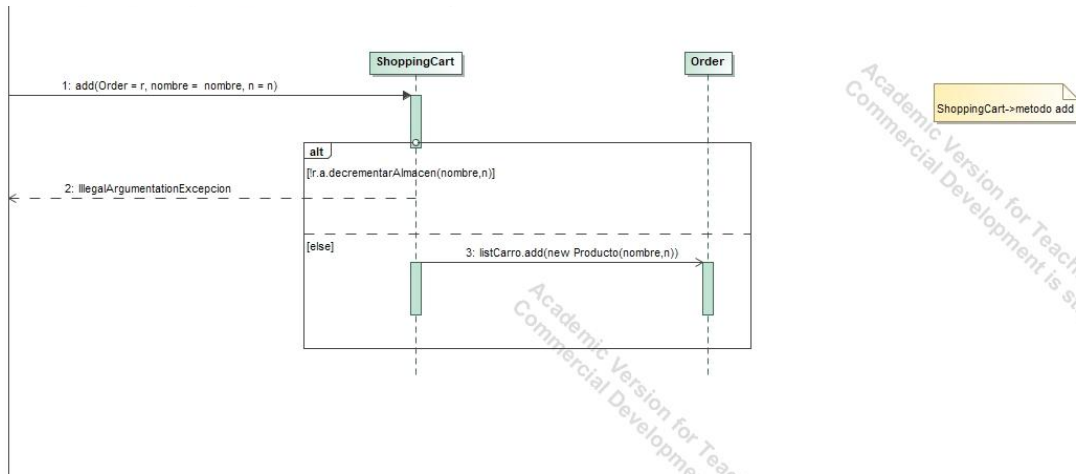




Diagrama de secuencia





interaction diagrama_secuencia_modificarCO_e1 [[diagrama_secuencia_modificarCO_e1]

