# Diseño de la arquitectura del software

He realizado esta arquitectura del software basada en la Programación Orientada a Objetos facilitando así la escalabilidad, mantenimiento y reutilización del código.

El hecho de implementar Usuario como una clase Abstracta, nos permite heredar de él, pero no poder instanciar ningún objeto de tipo usuario y obligando a que todas las clases implementen sus métodos para así mantener una coherencia entre clases.

El principal beneficio de esta arquitectura es su escalabilidad. Ya que, si en el futuro queremos implementar otras clases como Padres, simplemente tendríamos que implementar la interfaz sin tener que tocar las clases existentes.

Además, implementaremos una clase Plataforma como factoría de cursos y usuarios que nos permita gestionar tanto cursos como cualquier tipo de usuario.

Como estudiante serás capaz de inscribirte en los cursos y recibir calificaciones por parte del profesor que imparta dicho curso al que te has inscrito

Por último, recalcar la capacidad del Profesor para evaluar los cursos a sus alumnos además de crear y gestionar cursos, capacidad que comparte con el Administrador.

