

Interceptor

Documentación y aclaraciones

Para la implementación de la solución a este problema se ha utilizado el patrón de diseño “Interceptor” como se pedía en el enunciado.

Aclaraciones sobre las clases mas complejas:

- Botones: Esta clases está dedicada a la generación de la “interfaz visual” y es por eso que extendien de JPanel que es la librería que nos permite generar los botones y etiquetas que necesitamos. Ademas es la encargada de cambiar los valores de estos datos dependiendo del botón que se pulse.
- Interfaz: Es la clase que contiene a la clase Botones, es la clase encargada de crear la ventana visual y por ello extiende de JFrame que es la que posibilita esto.
- Filtro: Es una interfaz donde se declara el método ejecutar pasando como parámetro un Objeto que implementarán las clases CalcularDistancia y CalcularVelocidad.
- CadenaFiltros: Es la encargada de contener todos los filtros que hayamos decidido implementar y de mandar a que cada uno de estos ejecuten la acción hasta el objetivo que se indique.
- Main: En este caso es la clase que mas objetos instancia y es la encargada de generar el while para que se mantenga la ejecución de la aplicación hasta que se cierre de manera manual.

Diagrama de Clases

