

Documentación Ejercicio 4

Explicación del programa

Para este problema usaremos el patrón de diseño interceptor ya que de esta manera cuando tengamos la necesidad de hacer un pre-procesamiento o un post-procesamiento de una solicitud o de la propia respuesta de la aplicación.

Para ello definimos filtros que serán aplicables a la solicitud antes de que pase la petición a su destino final. En nuestro caso tendremos 3 filtros: Distancia, Velocidad y Deposito; hacemos un seguimiento de la solicitud y terminamos pasándole las solicitudes a través del Despachador a CambioFiltro y este se encarga de gestionar los filtros y aplicarlos.

El programa consta de una interfaz gráfica con un botón para encender el vehículo. Una vez este encendido hay dos posibles acciones: acelerar o parar el vehículo.

La interfaz gráfica funciona con independencia de los filtros que se aplican, se pregunto si había que enlazar la funcionalidad de CambioFiltro junto a la interfaz gráfica y se dijo que no por ello el método ejecutar de AppWindow no hace nada mas que poner la interfaz visible.

No obstante se puede ver como la aplicación ejecuta los filtros mediante la salida por consola.

Control de Versiones

- **V1** Implementación completa del patrón a través de las clases del paquete ejer4 del diagrama de clases y también se ha implementado la interfaz gráfica bajo los requisitos que se comentaron en practicas.

