

**CS1103**

**Programación Orientado a Objetos II**

**Práctica Calificada #3 (PC3) - Parte 2**

**Sección 101**

**2021 - 0**

Profesor: Rubén Rivas

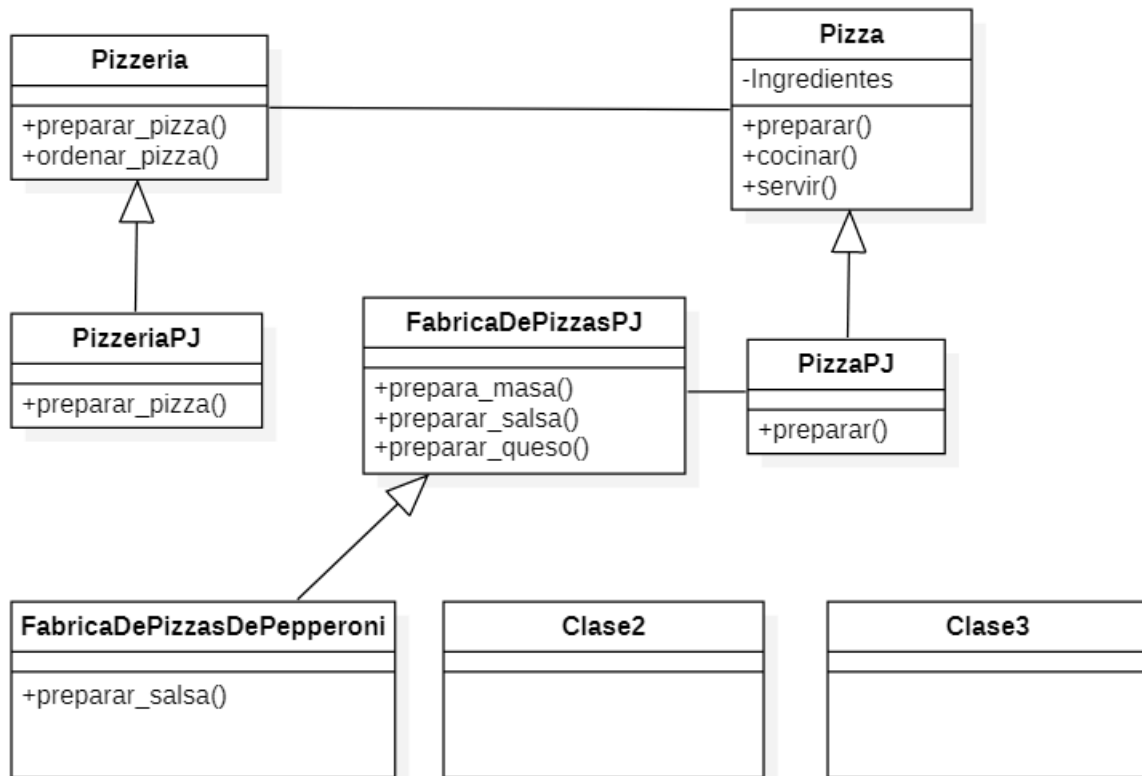
Nombre: \_\_\_\_\_

**2.5 puntos**

1. Se desea desarrollar un programa que permita simular estructuras urbanas desde cuartos (sala, comedor, baños, etc.) departamentos y casas que incluyan cuartos, departamentos y casas que se encuentren en cuadras, cuadras que se encuentren en distritos y distritos en ciudades.  
¿Qué tipo de patrón recomendaría? Podría dibujar el diagrama de clases usan el patrón seleccionado que represente la solución a este programa.

## 2.5 Puntos

2. Identifique que tipo de patrón representa el siguiente diagrama, complete las relaciones, el nombre de las clases y los métodos correctos de las clases pendientes (Clase2 y Clase3) con los nombres y relación correctas que tengan sentido en el contexto del problema.



Barranco, 10 de octubre del 2020