

## Ejercicio 02.02 [Patrones de diseño] [Presentación presencial]

- **Objetivos específicos** que persigue la realización del trabajo.
  - Aplicar el patrón de diseño Template Method
- **Tareas específicas** que se deben realizar en este ejercicio.
  - Analizar y contestar las preguntas planteadas
  - Realizar un análisis y diseño del planteamiento propuesto.
- **Entregables** que deberá realizar sólo el responsable del grupo
  - Ejercicio 02.02 en PDF.
  - Aplicación en repositorio.

Fecha	Grupo Base	Tiempo de resolución
		120'

Apellidos y nombres	Aportación	Calificación
Barrera Bryam	10/10	
Panjón Rene	10/10	
Matute Jonathan	10/10	
Yunga Javier	10/10	

**No rellenar las zonas sombreadas**

En un sitio de comercio electrónico se venden libros.

Los libros tienen: Título, Autor, Edición, Precio

Los libros a la venta pueden ser digitales o impresos.

El precio final de un libro digital es el precio de costo más un costo fijo por comisión; el precio final de un libro impreso tiene una comisión del 2% del costo y se agregan \$20 de gastos de envío.

El sitio administra sus clientes:

Cuentan con un crédito para comprar libros.

Cuando un cliente compra un libro, se debita el precio de su crédito.

Pueden hacer recargas de su crédito.

Un cliente puede querer acceder a la lista de sus compras.

1. Responder a las siguientes preguntas

■ **¿Hay comportamiento en común?**

El comportamiento común que existe en el problema planteado es las ventas que se realizan de modo digital e impreso.

■ **¿Qué pasa si modifico algo en ese comportamiento común?**

Si se modifica este comportamiento común de las ventas significa que se dará una disminución de precios gracias a ello se tiene un impacto mayor en la pérdida que en el aumento de precios.

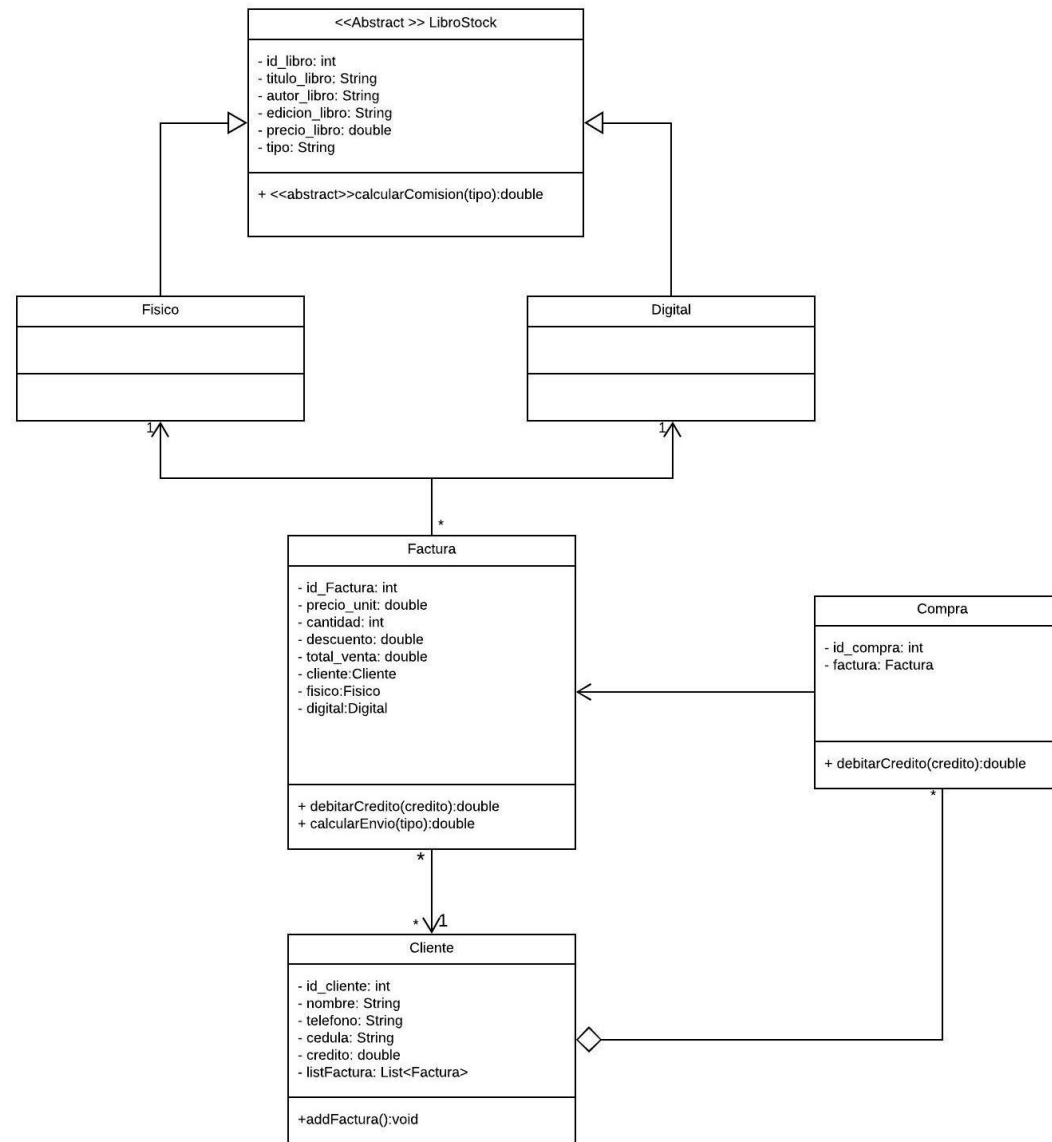
■ **¿Hay alguna forma de factorizarlo al comportamiento común?**

Una forma de factorizar el comportamiento común es optimizar su estructura, esto se refiere a alterar su estructura interna sin cambiar su comportamiento externo.

- **¿Qué pasa con el comportamiento distinto?**

Un comportamiento distinto se genera en los defectos que contiene el software. Estas fallas pueden ser de procesamiento, rendimiento, programación, seguridad o estabilidad, entre otras.

2. Crear un diseño que permita solucionar el problema planteado.



3. Aplicación desarrollada en Java y funcionando en un servidor web