

Patrones de Diseño:

//Patrones Creacionales

Nos encontramos en proceso de decidir qué patrón de diseño (entre el **abstract factory** y el **prototype**) usaremos para la creación de los guardias, premios y jugadores. Permitiendo así facilitar la incorporación de nuevos jugadores, premios o guardias.

Además se está sopesando la posibilidad de usar el **patrón singleton** (en conjunto con el **abstract factory** o **prototype**, el que elijamos) para el **jugador***, puesto que en ejecución tendremos solo una instancia del jugador que está interactuando con el **Juego** y la **SalaDeJuego**, instancia que en cuanto deje de existir el juego finalizará.

//Patrones de Comportamiento

Con respecto a los patrones de comportamiento, se optó por usar una especie de **patrón Visitor** en cuanto al cómo el jugador se comporta con los premios y los guardias y se plantea la posibilidad de usar el **patrón State** para modelar los distintos estados en los que se puede encontrar el Jugador o el Guardia.

//Patrones Estructurales

Por el momento no vemos la necesidad de utilizar este tipo de patrones.