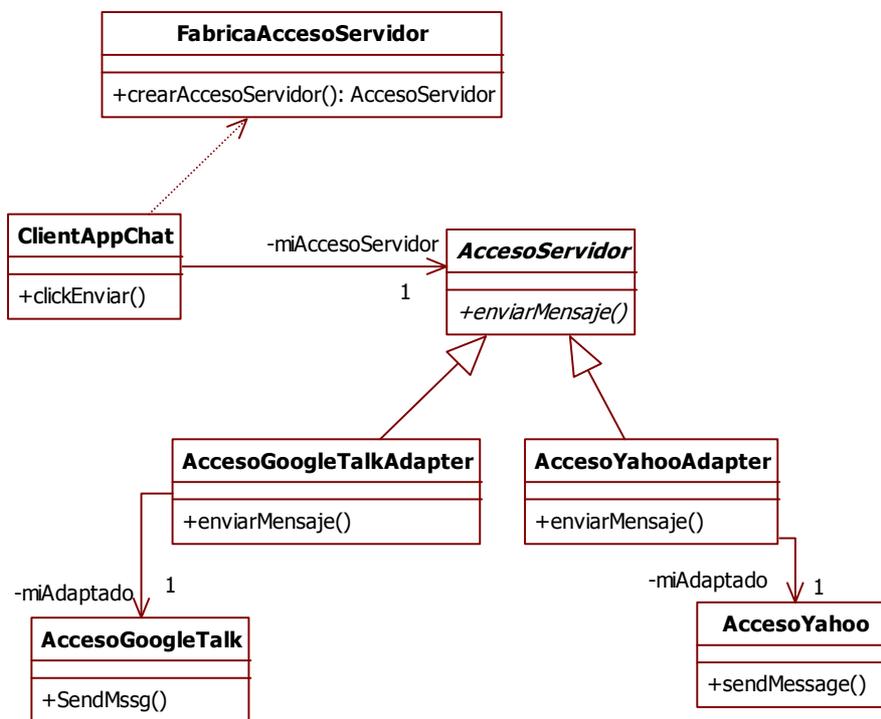


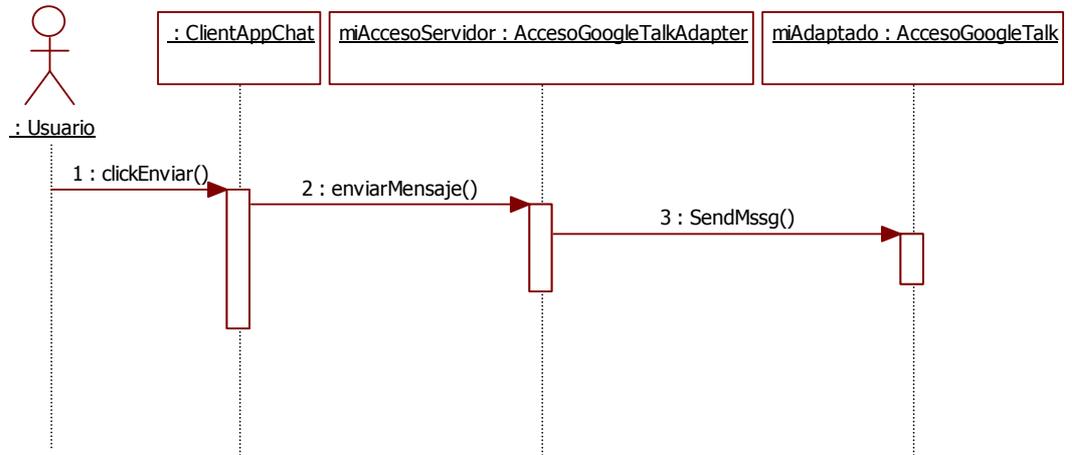
## Pauta de Solución del Examen Final

### Ingeniería de Software II – Julio Ariel Hrtado

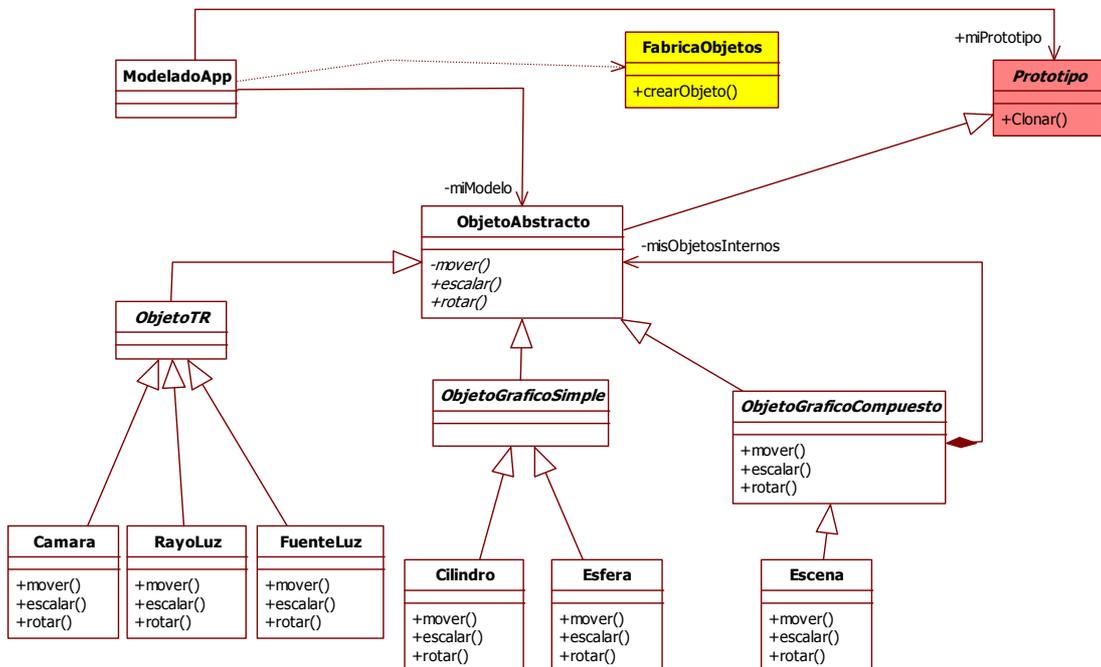
2013 – Período I

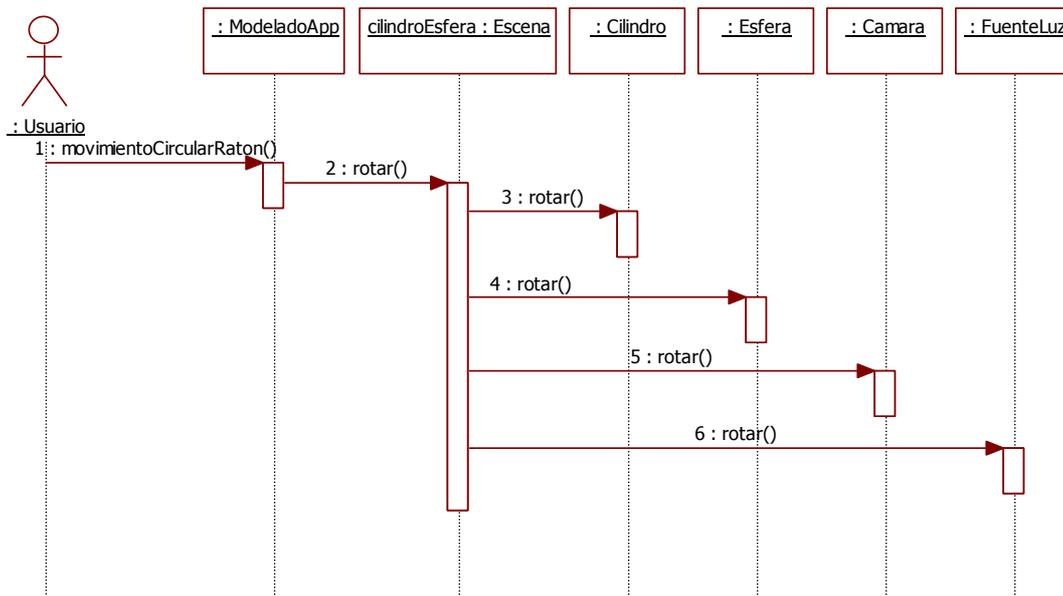
- A. Patrón Adaptador y el patrón Método de Fábrica. La idea es que dependiendo del servicio instanciamos un objeto de una clase que nos adapta a nuestro chat un objeto Acceso Servidor facilitando la flexibilidad y la agregación de nuevos servicios de chat. Estos son los diagrama de clases y de secuencia:



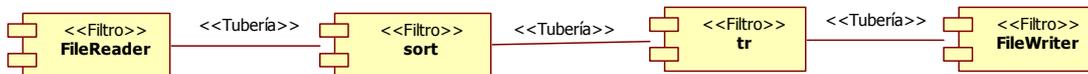


- B. Punto 1. Composición o Decorator para el tratamiento homogéneo de objetos de la escena. Para el 2. Fábrica de objetos para evitar la dependencia de elementos concretos (en amarillo) o a través de una interface de prototipado (en rojo) y copia (editor gráfico de escenas). 3. Rotar una escena corresponde a rotar un compuesto de elementos más simples, es la propagación de la operación en el árbol de objetos dado por la estructura del patrón composición.





- C. 1. Tuberías y Filtros, Vista de Componentes y Conectores.
- 2.



Bono:

