

Anexo

Clase	Métodos	Descripción
Device	Device::Device(const string & name)	Inicializa un componente con el nombre especificado
	const string & Device::getName() const	Devuelve el nombre del componente.
Display	Display::Display(const string & name)	Inicializa una pantalla con el nombre especificado.
	void Display::process(const string & data)	Muestra la cadena por pantalla utilizando cout.
Processor	Processor::Processor(const string & name)	Inicializa un procesador con el nombre especificado.
	void Processor::connectTo(Display & display)	Conecta el procesador con un Display.
	void Processor::process(const string & data)	Invierte la cadena de caracteres <code>data</code> y añade el prefijo "PROCESSED". Manda el resultado al Display al cual está conectado. Por ejemplo si <code>data</code> vale "hola", la cadena enviada al Display debe ser "PROCESSED: aloh".
Keyboard	Keyboard::Keyboard(const string & name)	Inicializa un teclado con el nombre especificado.
	void Keyboard::connectTo(Processor & cpu)	Conecta el teclado con un procesador.
	void Keyboard::process()	Implementación por defecto de un teclado, lee una cadena de caracteres desde el teclado real utilizando el operador de flujo cin. Después manda esta cadena al procesador llamando al método <code>process()</code> del procesador al cual está conectado.
CharKeyboard	CharKeyboard::CharKeyboard(const string & name)	Inicializa un teclado de carácter con el nombre especificado.
	void CharKeyboard::process()	Igual que <code>Keyboard::process()</code> pero solo lee un carácter (para ello se puede utilizar la función estándar <code>cin.get()</code>).
LineKeyboard	LineKeyboard::LineKeyboard(const string & name)	Inicializa un teclado de línea con el nombre especificado.
	void LineKeyboard::process()	Igual que <code>Keyboard::process()</code> pero lee una línea completa, es decir, lee caracteres hasta encontrar un '\n' y manda toda la línea directamente al procesador.

