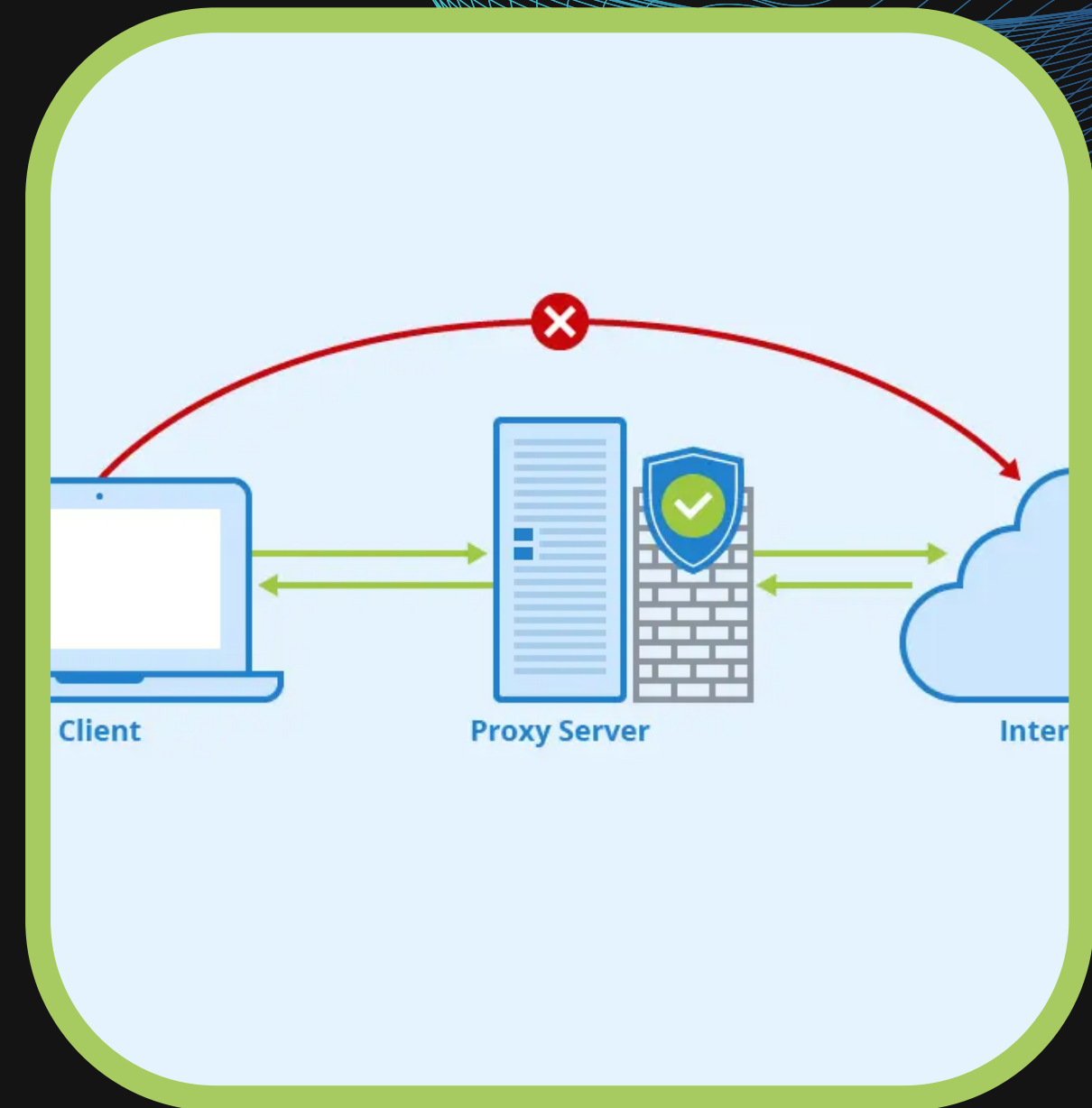


# Proxy

PABLO RUIZ ZUÑIGA  
MYNELL MYERS HALL  
GERNY DIAZ HALL

# Que es el patron estructural proxy

Es un patrón estructural que tiene como propósito proporcionar un sustituto o intermediario de un objeto para controlar su acceso. Un proxy sería un método para evitar la duplicacion de codigo así sirviendo de puente al servidor y sus funciones.



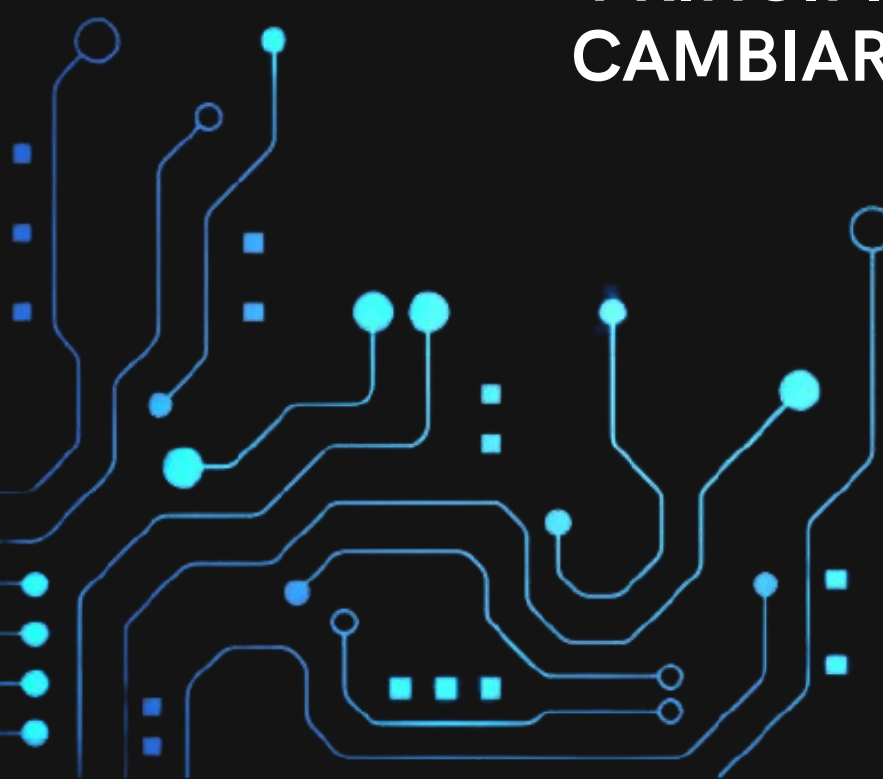


# Tipos y Aplicación

- Inicialización diferida (proxy virtual)
- Control de acceso (proxy de protección)
- Ejecución local de un servicio remoto (proxy remoto)

# VENTAJAS



- PUEDES CONTROLAR EL OBJETO DE SERVICIO SIN QUE LOS CLIENTES LO SEPAN.
  - PUEDES GESTIONAR EL CICLO DE VIDA DEL OBJETO DE SERVICIO CUANDO A LOS CLIENTES NO LES IMPORTA.
  - EL PROXY FUNCIONA INCLUSO SI EL OBJETO DE SERVICIO NO ESTÁ LISTO O NO ESTÁ DISPONIBLE.
  - PRINCIPIO DE ABIERTO/CERRADO. PUEDES INTRODUCIR NUEVOS PROXIES SIN CAMBIAR EL SERVICIO O LOS CLIENTES.
- 



# DESVENTAJAS

- EL CÓDIGO PUEDE COMPLICARSE YA QUE DEBES INTRODUCIR GRAN CANTIDAD DE CLASES NUEVAS.
- LA RESPUESTA DEL SERVICIO PUEDE RETRASARSE.

# Bibliografía

- [HTTPS://REFACTORING.GURU/ES/DESIGN-PATTERNS/PROXY#:~:TEXT=PROXY%20ES%20UN%20PATR%C3%B3N%20DE,SOLICITUD%20LLEGUE%20AL%20OBJETO%20ORIGINAL](https://refactoring.guru/es/design-patterns/proxy#:~:text=PROXY%20ES%20UN%20PATR%C3%B3N%20DE,SOLICITUD%20LLEGUE%20AL%20OBJETO%20ORIGINAL)
- [HTTPS://WWW.SCALER.COM/TOPICS/DESIGN-PATTERNS/PROXY-DESIGN-PATTERN/](https://www.scaler.com/topics/design-patterns/proxy-design-pattern/)