

Patrones de Diseño

Bridge & Adapter

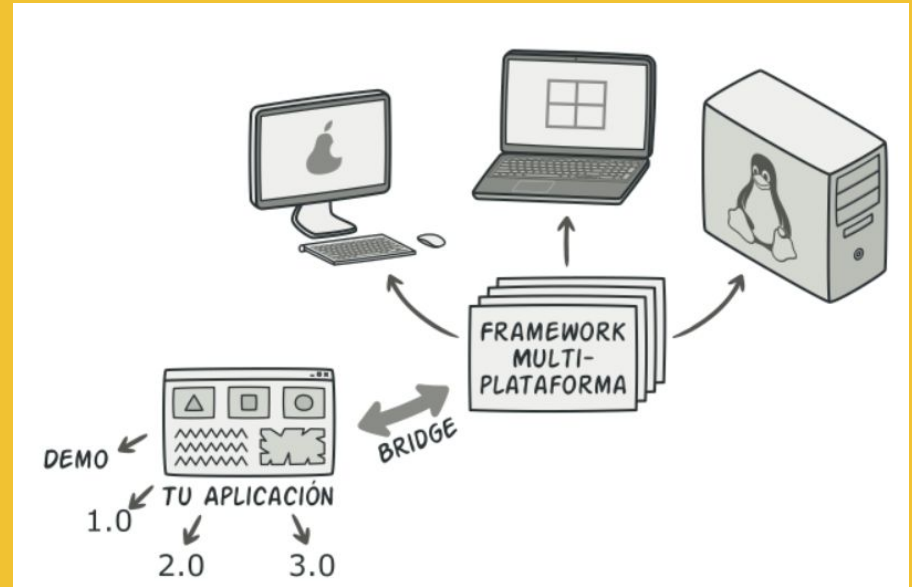
Bridge

Bridge es un patrón que permite separar la implementación de un programa de su abstracción, normalmente se utiliza para separar clases o grupos de ellas muy grandes en grupos más pequeños y reducir el tamaño de los componentes.

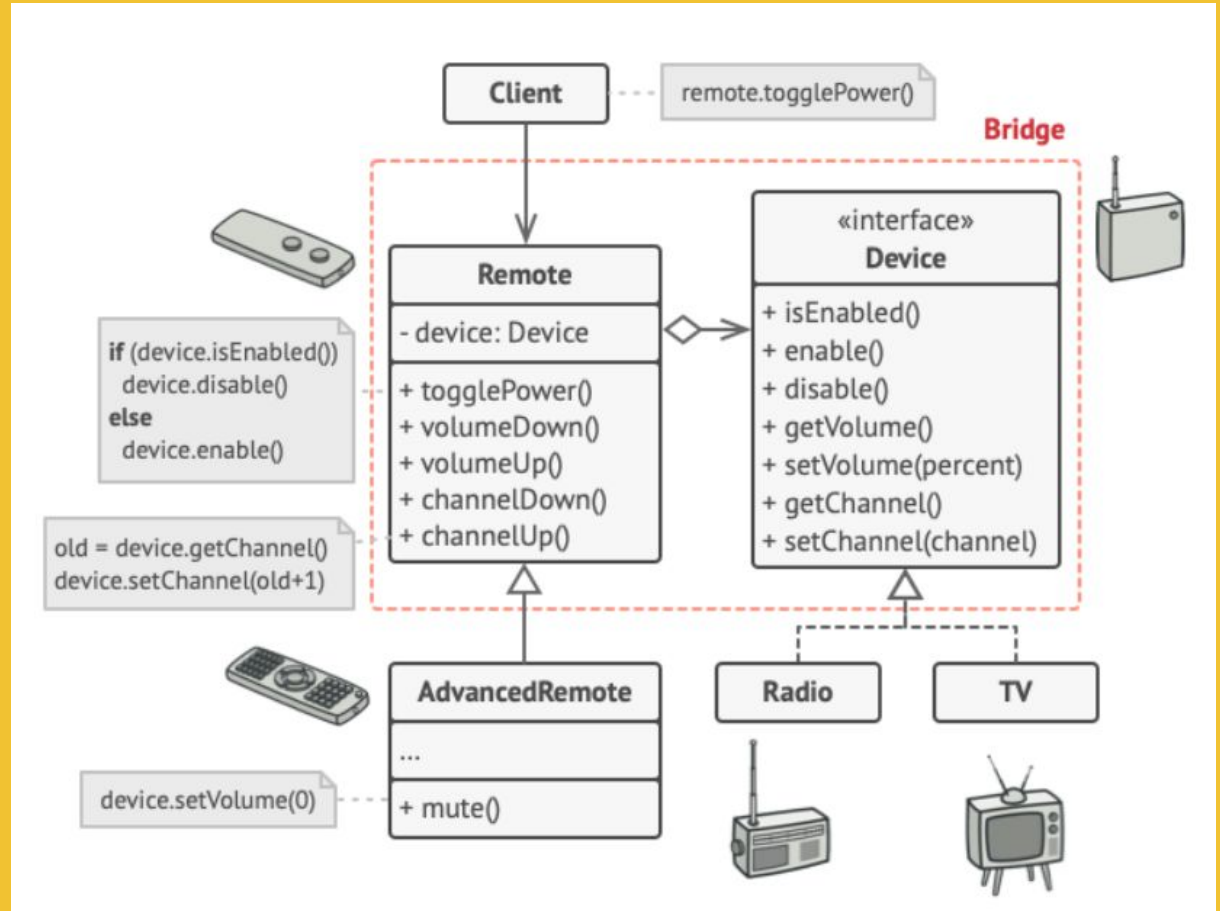


Cuando Usar

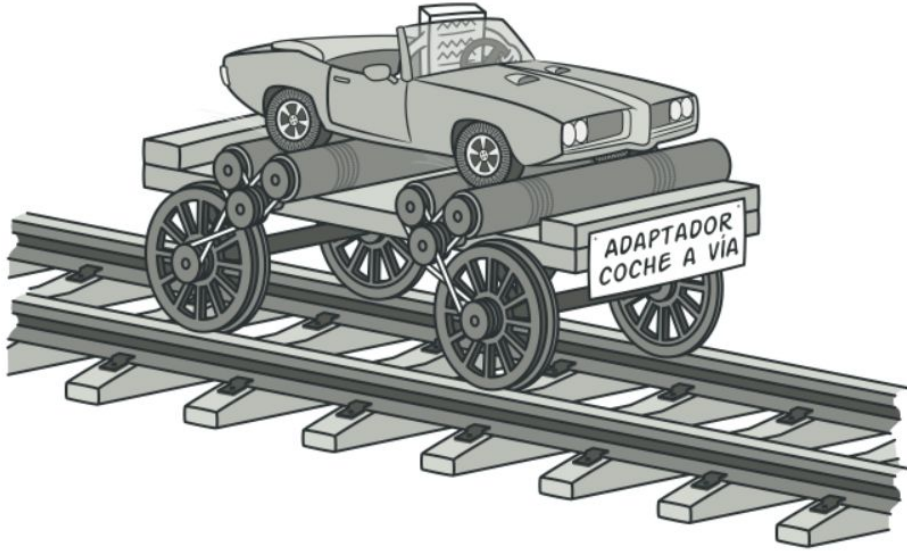
Se recomienda hacer uso de ésta en casos en los que se va a desarrollar una aplicación grande en la que podemos contar con gran cantidad de especializaciones para una interfaz o aplicación



Ejemplo



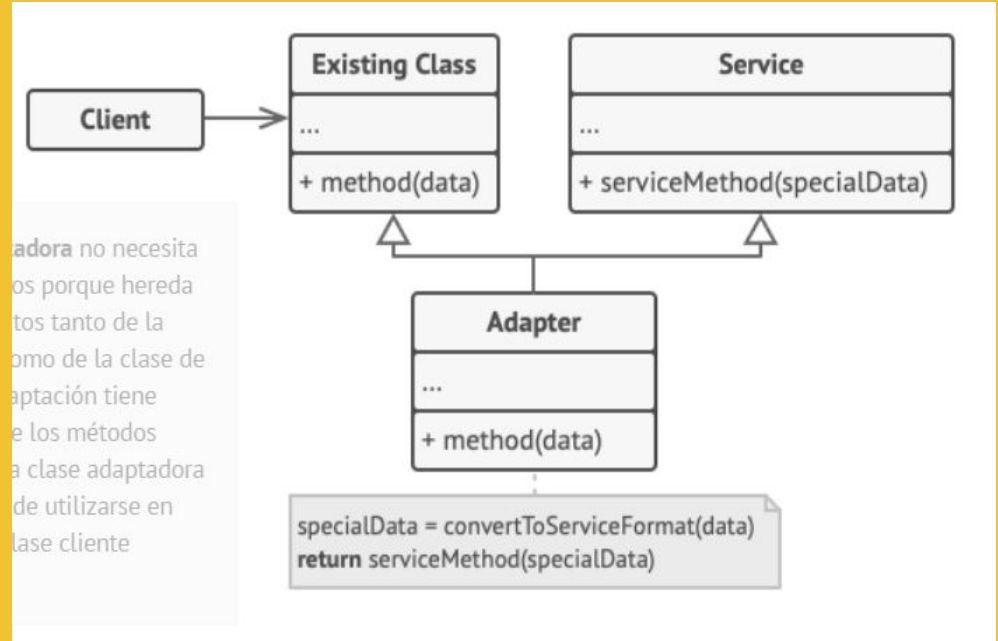
Adapter



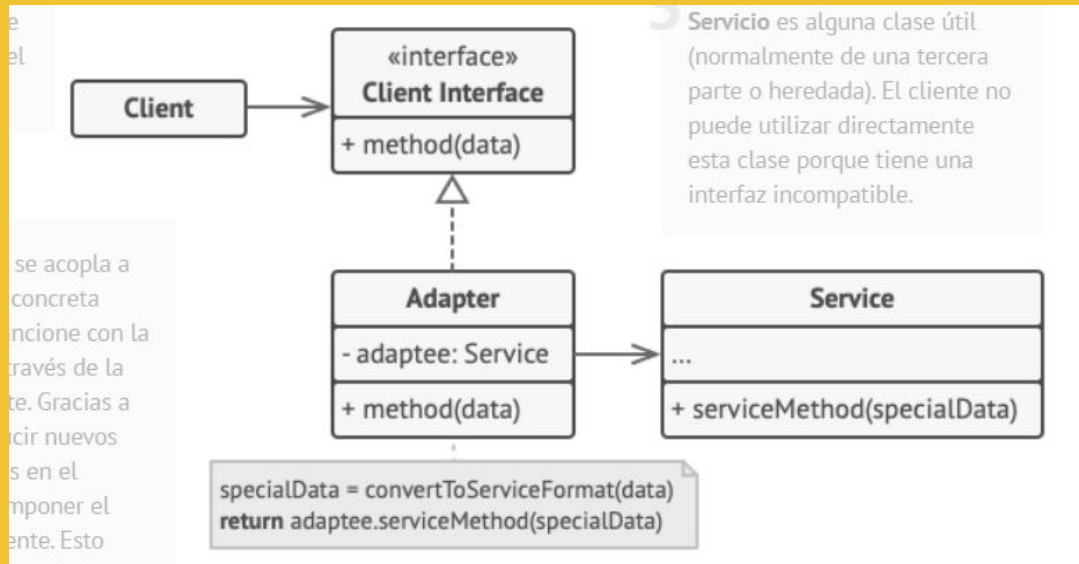
El patrón de diseño adapter consiste en la implementación de un intermediario que permita la comunicación y/o cooperación de componentes que no se pueden comunicarse entre ellos, resulta más eficiente implementar un adaptador que modificar los componentes existentes para que logren una comunicación entre ellos.

Clase adapter

La principal diferencia respecto al adaptador de objetos, es que este emplea la herencia, ya sea sencilla o múltiple (en lenguajes en los que se permita esta), para heredar la clase Target e implementar la interface que necesitamos



Objeto Adapter



Este caso no emplea la herencia, en este sencillamente se implementa una interfaz o clase aparte

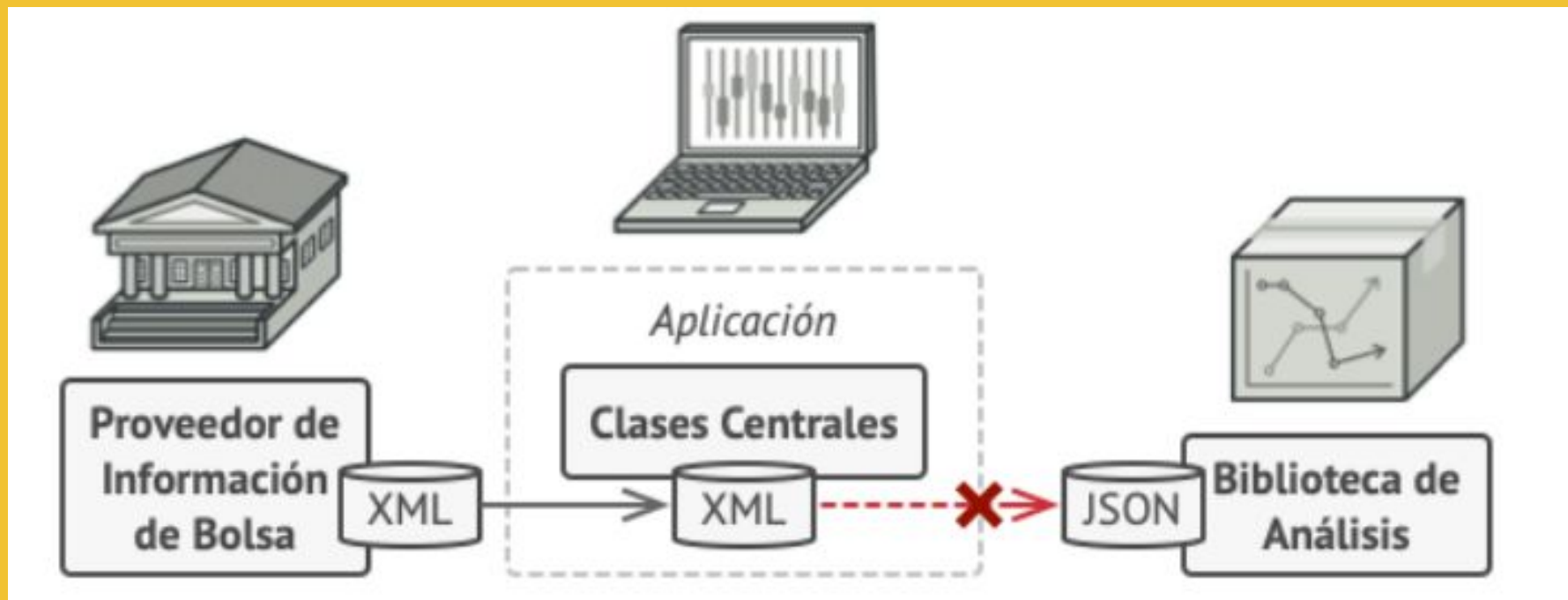
Cuando Usar

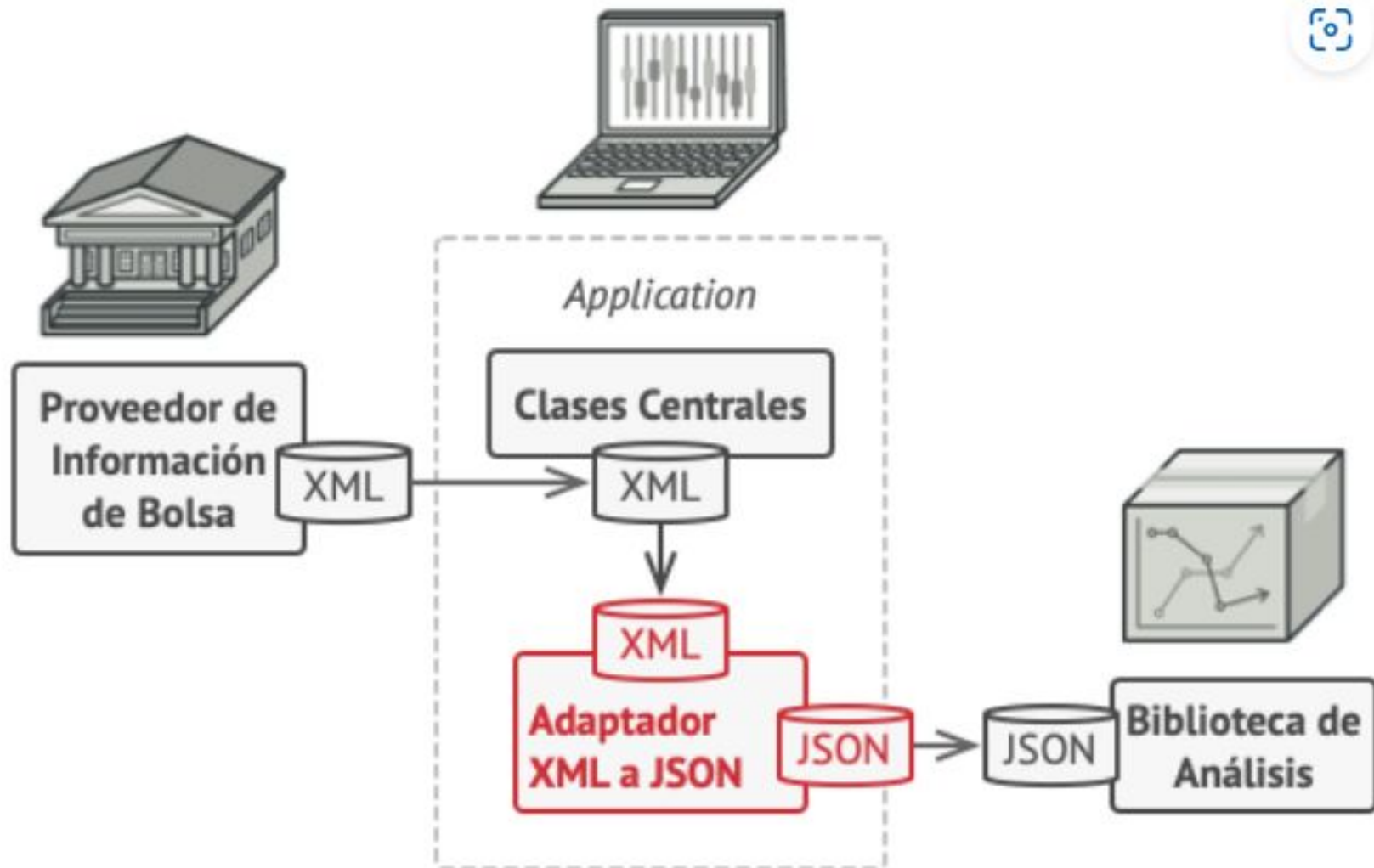
Este tipo de soluciones son recomendables de emplear en sistemas en los que se desea comunicar componentes no compatibles pero que no deseamos modificar.

- sistemas heredados
- organizaciones distintas



Ejemplo







That's all Folks!