



# INVESTIGACIÓN PATRÓN - BRIDGE



Presentación a cargo de Bryan Londoño Marchena

# AGENDA



**01** Introducción

**02** Diagramas

**03** Código

**04** Conclusión

**05** Agradecimiento

**06** Referencias



# INTRODUCCIÓN

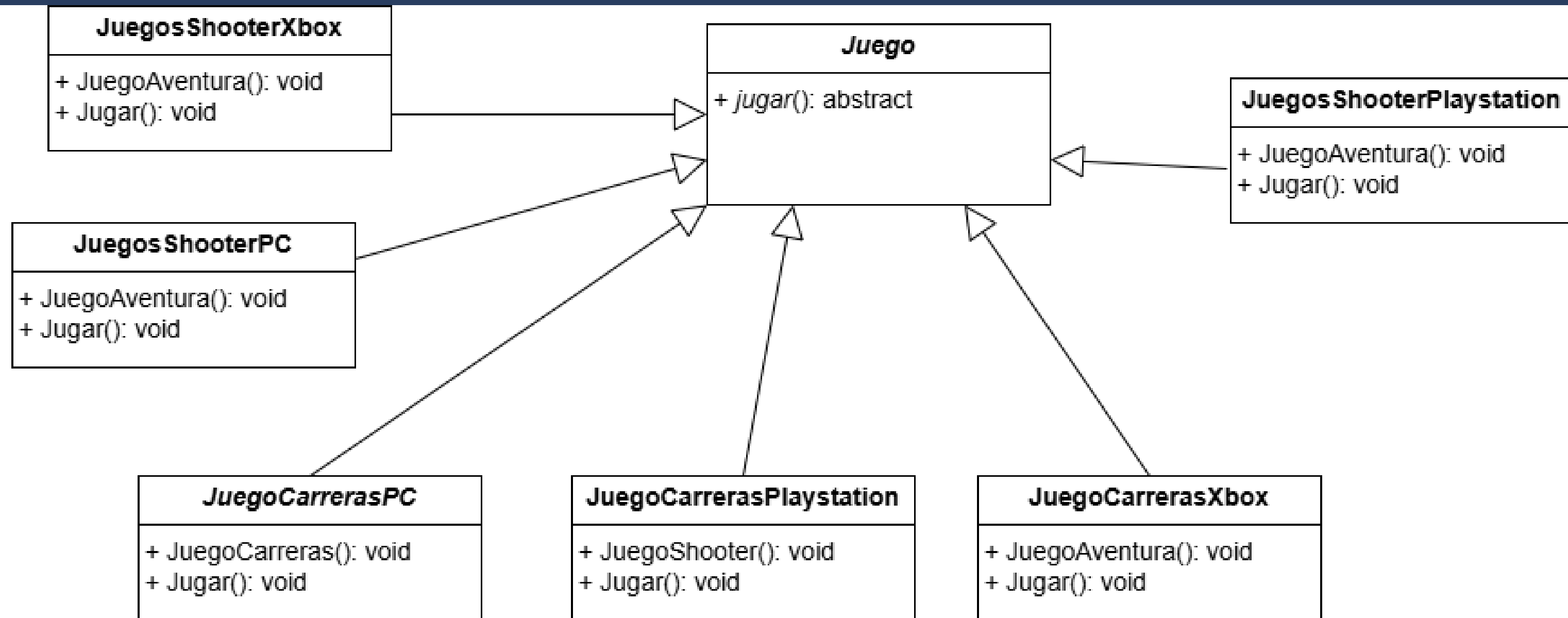
¿En qué consiste el patrón Bridge?

¿Es muy complicado de aplicar?

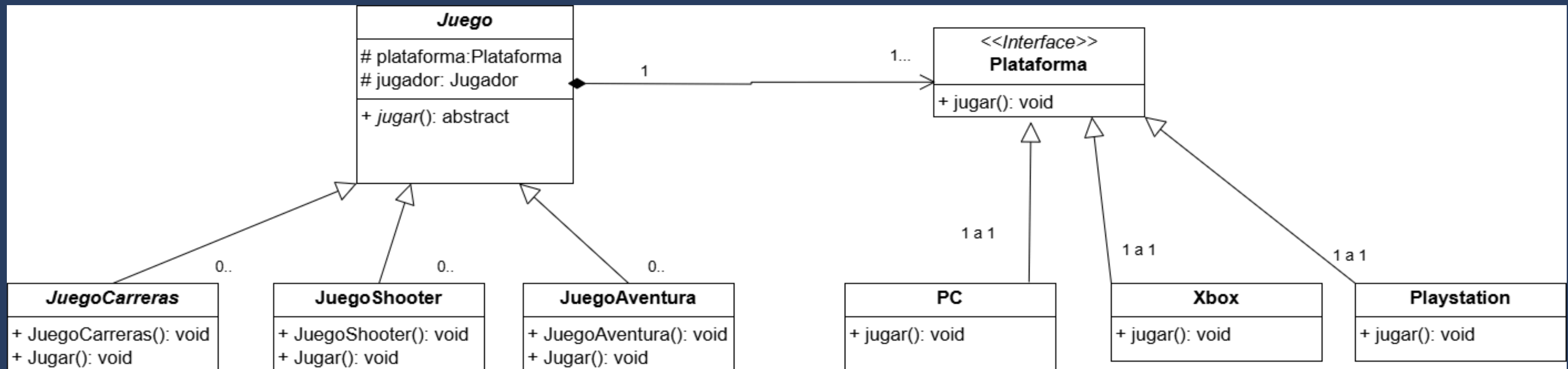
¿Realmente es necesario de aplicar?



# DIAGRAMA DE JUEGOS MALA IMPLEMENTACIÓN

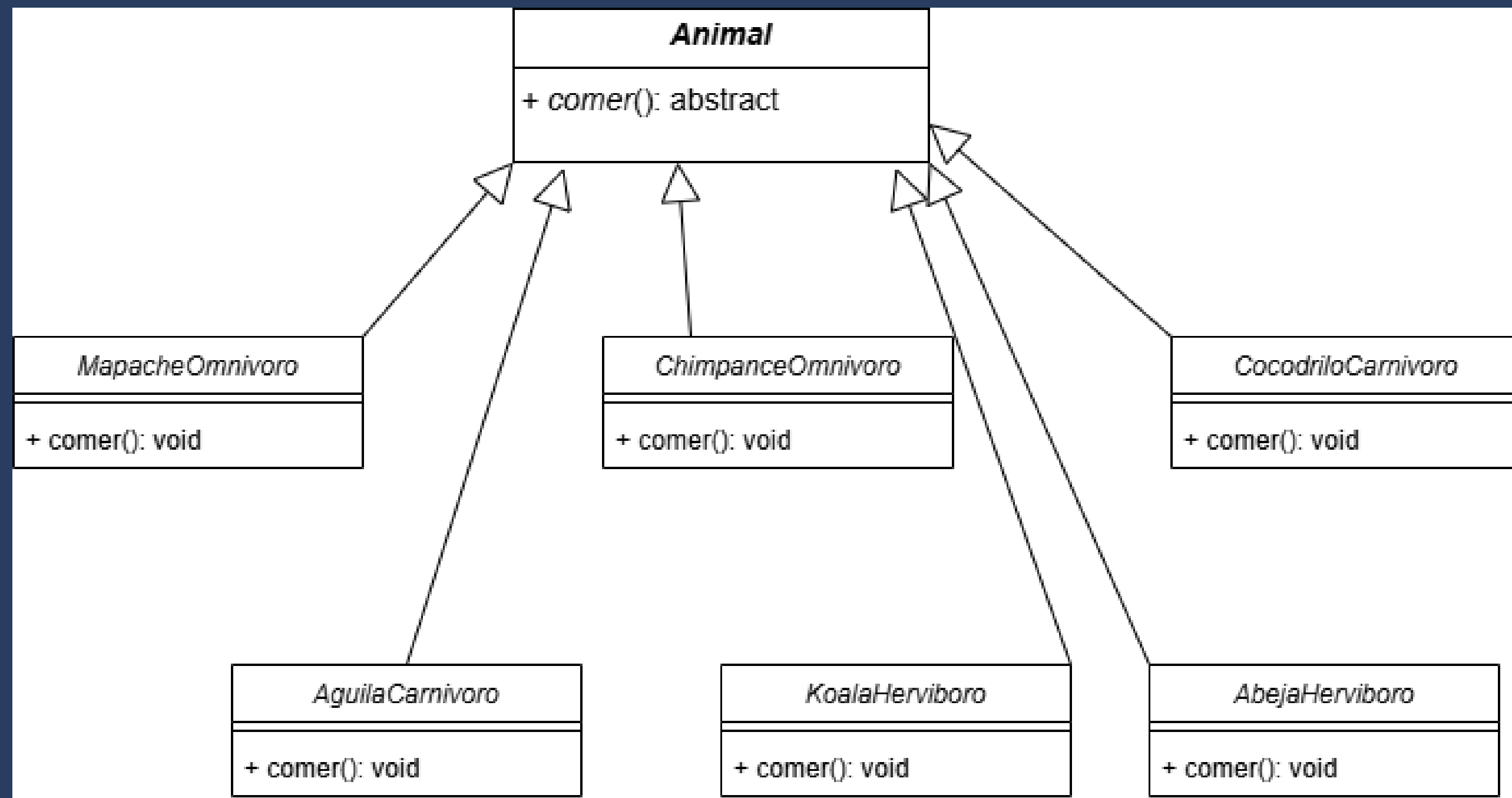


# DIAGRAMA DE JUEGOS BUENA IMPLEMENTACIÓN

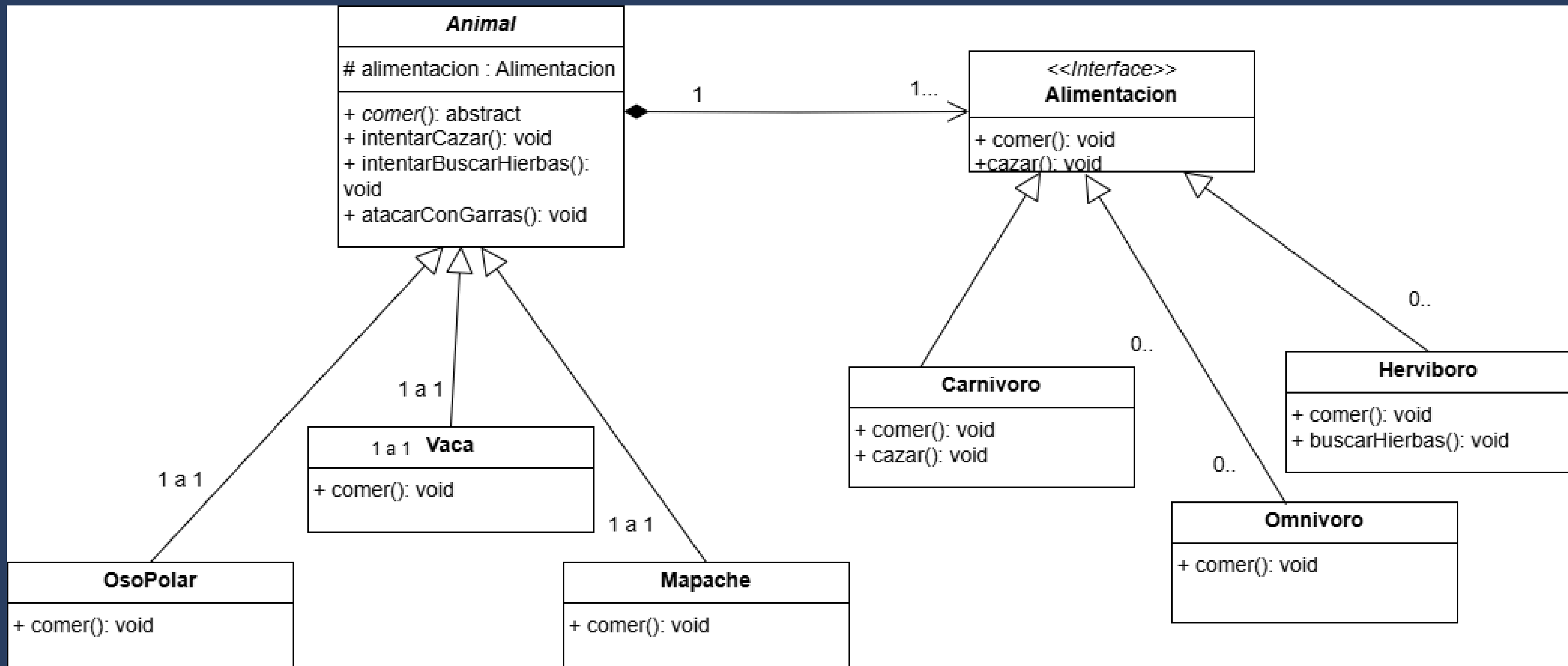


# DIAGRAMA DE ANIMALES

## MALA IMPLEMENTACIÓN



# DIAGRAMA DE ANIMALES CORRECCIÓN CON BRIDGE



# CÓDIGOS DE EJEMPLO







# CONCLUSIONES

01

- El patrón de diseño nos ofrece una gran versatilidad al momento de generar código
- Este nos ayuda a desacoplar gran parte del código generando así más cohesión y menos acoplamiento.
- Es útil para clases que utilicen muchas abstracciones o herencias en general

MUCHAS  
GRACIAS



Más información en [www.unsitiogenial.es](http://www.unsitiogenial.es)

# Referencias

Bridge. (s. f.). <https://refactoring.guru/es/design-patterns/bridge>

Design patterns. (s. f.). Google Books. <https://books.google.co.cr/books?id=6oHuKQe3TjQC&printsec=frontcover&hl=es&source#v=onepage&q&f=false>

DotTech-ES. (2025, 21 febrero). Patrón Bridge explicado paso a paso: Diseño flexible y modular [Vídeo]. YouTube.  
[https://www.youtube.com/watch?v=6\\_vXjTr556c](https://www.youtube.com/watch?v=6_vXjTr556c)