



# Template Method

Enrique Castillo Torres



# El método plantilla

El patrón de diseño Template Method forma parte de la familia de patrones denominados de comportamiento. Este tipo patrones ayudan a resolver problemas de interacción entre clases y objetos.

Su propósito es proporcionar un método que permite que las subclases redefinan partes del método sin rescribirlo.

- Favorece la reutilización de código.
- La superclase base invoca los métodos de las subclases.



# Cuando usar

- Este patrón se vuelve de especial utilidad cuando es necesario realizar un algoritmo que sea común para muchas clases, pero con pequeñas variaciones entre una y otra.
- Se busque controlar las ampliaciones de las subclases, convirtiendo en métodos plantillas aquéllos métodos que pueden ser redefinidos.
- A la hora de reutilizar código.

# Estructura

