

ESTRUCTURA

EJEMPLO - ADAPTER

- Solucionan problemas de composición o agregación de clases y objetos.
- Integrar clases incompatibles.
- Integra librerías externas sin reescribir código
- Facilita la reutilización y extensión de código existente.
- Principales aplicaciones en drivers, APIs de terceros



PATRONES DE DISEÑO

CLASIFICACION GOF

COMPORTAMIENTO

EJEMPLO - OBSERVER

- Patron enfocado en la interacción entre clases y objetos.
- Algoritmos de encapsulación y responsabilidades.
- Se encuentra en sistema de eventos e interfaces graficas.

CREACIONALES

EJEMPLO - SINGLETON

- Única Instancia
- Acceso Global
- Evita duplicación de recursos
- Control centralizado
- Acoplamiento fuerte
- Limitaciones para testear en algunos entornos.
- Se encuentra comúnmente en gestores de configuración o servicios de logging

