

Patrones de Diseño en Java

Juan Diego Segura
Josué Vargas Álvarez



Factory Method

Tipo: Creacional

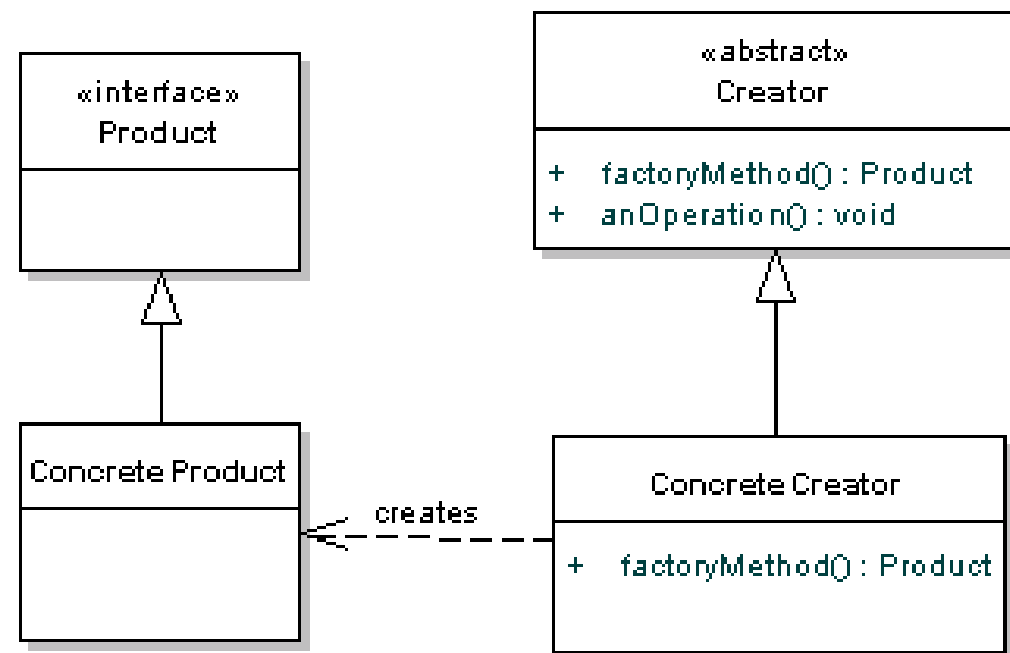
Nivel: Clase

Descripción

Define una interfaz con un método para crear objetos.

Cada subclase le corresponde crear objetos de un tipo específico.

El método retorna una instancia de una clase específica.



Propósito

Definir un método estándar para crear un objeto, distinto a un constructor.

La decisión de cual tipo específico de objeto crear le corresponde a las subclases.

Usos

- Si se desea flexibilidad en un programa. Es decir dejar algunas decisiones, como crear objetos, para más adelante.
- Cuando todas las posibles clases a utilizar comparten una misma superclase.
- Cuando no se sabe qué tipo específico de objeto utilizar.

Singleton

Tipo: Creacional

Nivel: Objeto

Descripción

Cuando se maneja una única instancia u objeto de una clase en la aplicación.

No es posible instanciar más de un objeto.

Propósito

Mantener solo una instancia de una clase en la aplicación, y definir un método que le permita a las demás clases acceder a esa instancia.

Uso

Cuando se requiere solo de una instancia de una clase en el programa, pero esa instancia debe estar disponible para todas las clases.

Desventajas

- Todas las clases pueden acceder la instancia, aunque no la necesiten.
- Existe solo una instancia de la clase, es decir un objeto.
- Cualquier clase puede acceder ese objeto y modificarlo.