

Modelo presentación del patrón de diseño.

1. **Nombre del Patrón:**
 - Presenta el nombre del patrón de diseño.
2. **Descripción:**
 - Explica brevemente en qué consiste el patrón de diseño, cuál es su propósito y cómo resuelve un problema específico en el diseño de software, el tipo.
3. **Usos:**
 - Destaca en qué situaciones es apropiado aplicar este patrón de diseño.
 - Menciona los escenarios comunes en los que este patrón puede ser útil para mejorar la estructura y la flexibilidad del código.
4. **Ejemplos:**
 - Proporciona ejemplos concretos de cómo se implementa el patrón en la práctica.
 - Puedes utilizar ejemplos de situaciones reales o casos de uso en proyectos de software conocidos.
 - Incluye un diagrama de clases que ilustre la implementación del patrón en el ejemplo.
5. **Ventajas:**
 - Enumera las ventajas y beneficios de utilizar este patrón de diseño.
 - Destaca cómo el uso del patrón puede mejorar el modularidad, la reutilización de código, la mantenibilidad y otros aspectos del desarrollo de software.
6. **Desventajas:**
 - Discute las posibles limitaciones o desventajas de aplicar este patrón.
 - Considera aspectos como la complejidad añadida, posibles problemas de rendimiento o el aumento del acoplamiento en ciertos casos.
7. **Ejemplos en la Vida Real:**
 - Muestra ejemplos de cómo este patrón de diseño se utiliza en aplicaciones y sistemas del mundo real.
 - Puedes mencionar ejemplos de software popular que empleen este patrón y explicar cómo contribuye a su diseño y arquitectura.
8. **Preparación en Grupos:**
 - Destaca que la presentación debe ser preparada en grupos de 2 personas.
 - Cada grupo deberá diseñar una portada y una diapositiva final con agradecimientos.
9. **Formato de la Presentación:**
 - Indica que la presentación puede realizarse utilizando herramientas como PowerPoint, Canva u otras que permitan la creación de diapositivas.
 - La presentación debe seguir el formato proporcionado por la herramienta seleccionada.
10. **Número de Diapositivas:**
 - Se espera que la presentación tenga entre 5 y 8 diapositivas para desarrollar el tema.
11. **Selección de Patrones:**

Selecciona uno de los patrones de diseño presentes en el siguientes enlaces:

- [Refactoring Guru - Patrones de Diseño](#) o en la página de Guru.
- <https://java-design-patterns.com/patterns/callback/#applicability>