

Patrones de diseño

son soluciones habituales a problemas que ocurren con frecuencia en el diseño de software.

un concepto general para resolver un problema particular.

¿En que consiste?

El patron cosiste en describirse con mucha formalidad para que se pueda redropucir en muchos contxtos.



Clasificación de los patrones

Los patrones creacionales

Proporcionan mecanismos de creación de objetos que incrementan la flexibilidad y la reutilización de código existente.

Los patrones estructurales

Explican cómo ensamblar objetos y clases en estructuras más grandes a la vez que se mantiene la flexibilidad y eficiencia de la estructura.



Los patrones de comportamiento

Se encargan de una comunicación efectiva y la asignación de responsabilidades entre objetos.

