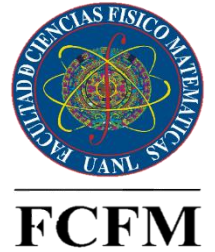


UANL



Facultad de Ciencias Fisico -Matematicas

Laboratorio Diseño Orientado a Objetos.

Maestro: Miguel Salazar

Nombre: Brenda Abigail Bautista Cano.

Grupo: 007

Salón: 409

Los PATRONES DE DISEÑO

¿Qué es?

R= Son soluciones predefinidas a problemas habituales dentro del mundo de la programación. Yo los desconozco casi todos y apenas he probado algunos por lo que los iré valorando cada uno de ellos a nivel personal.

¿Para qué sirven?

R= sirven para:

- Proporcionar catálogos de elementos reusables en el diseño de sistemas software.
- Evitar la reiteración en la búsqueda de soluciones a problemas ya conocidos y solucionados anteriormente.
- Formalizar un vocabulario común entre diseñadores.
- Estandarizar el modo en que se realiza el diseño.
- Facilitar el aprendizaje de las nuevas generaciones de diseñadores condensando conocimiento ya existente.

¿Cómo se documentan?

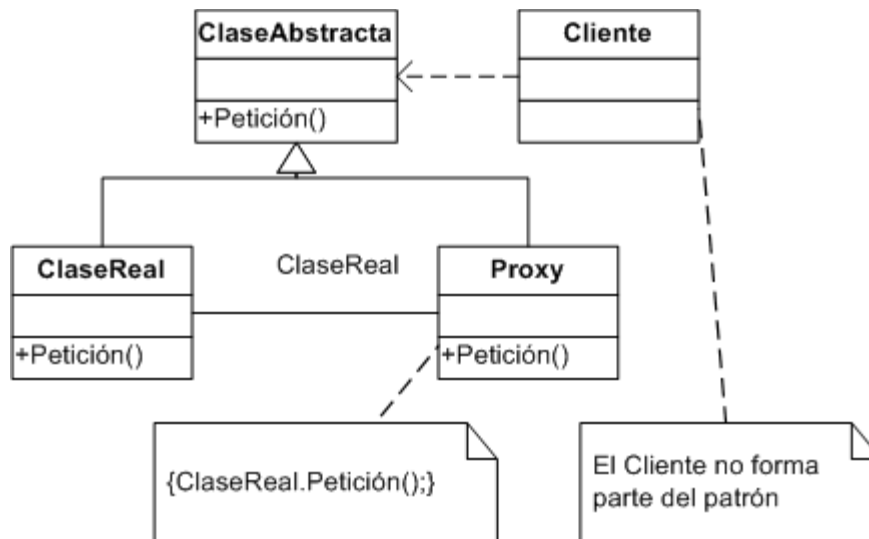
R= se documentan utilizando plantillas formales con unos campos estandarizados. Existen varias plantillas ampliamente aceptadas, aunque todas ellas deben al menos documentar las siguientes partes de un patrón:

- **Nombre:** describe el problema de diseño.
- **El problema:** describe cuándo aplicar el patrón.
- **La solución:** describe los elementos que componen el diseño, sus relaciones, responsabilidades y colaboración.

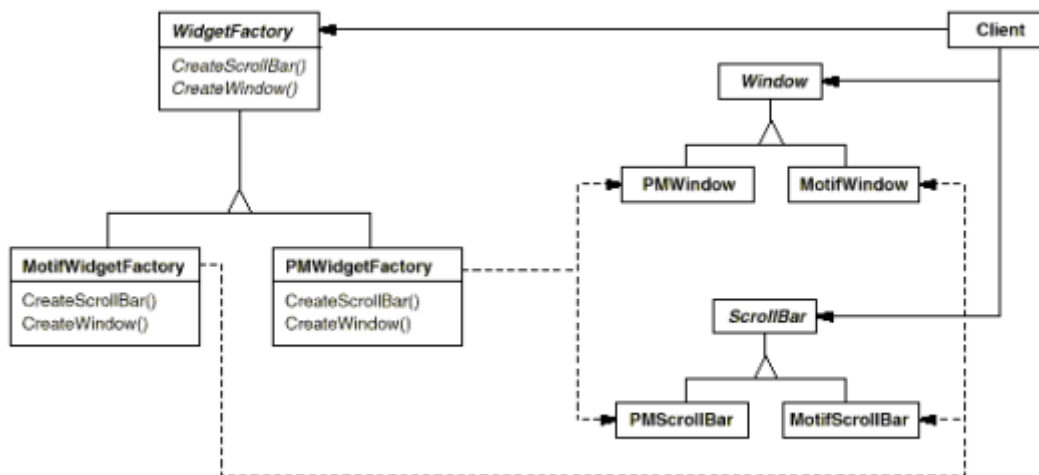
La plantilla más utilizada es la plantilla GOF

5 ejemplos:

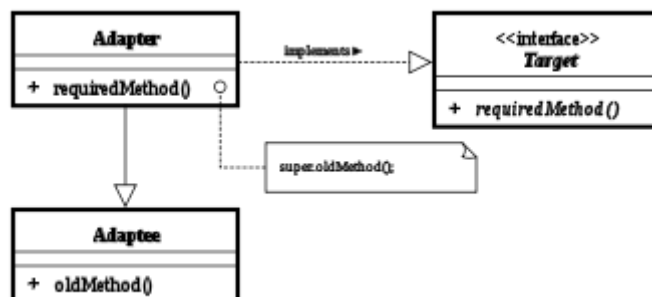
Patrón de diseño proxies



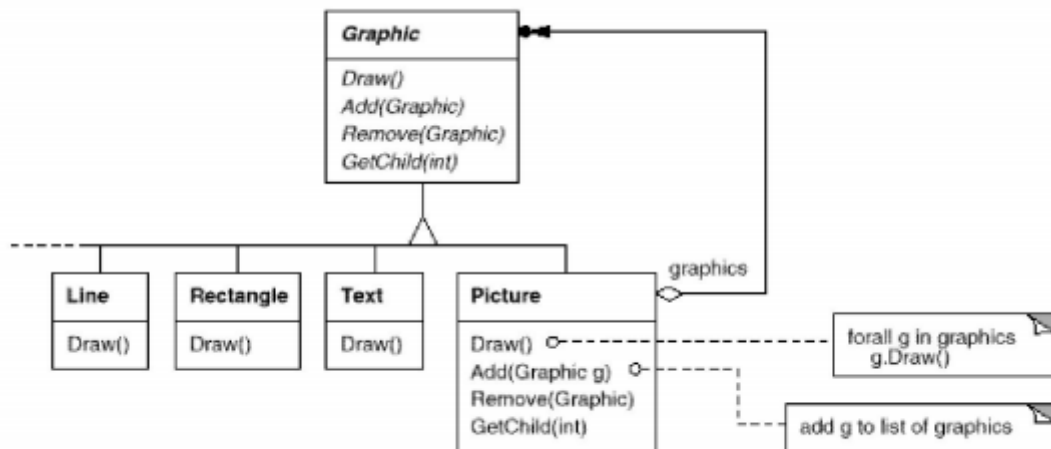
Patrón de diseño factorías



Patrón de diseño adaptadores



Patrón de diseño Composición



Patrón de diseño Broker

