Patrones de diseño mas conocidos y/o más utilizados:

* **Singleton Pattern:**

Es un patrón de diseño creacional que nos permite asegurarnos de que una clase tenga una única instancia, a la vez que proporciona un punto de acceso global a dicha instancia.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

* **Decorator:**

**E**s un patrón de diseño estructural que te permite añadir funcionalidades a objetos colocando estos objetos dentro de objetos encapsuladores especiales que contienen estas funcionalidades.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Word

Descripción generada automáticamente

* **Mediator:**

Es un patrón de diseño de comportamiento que te permite reducir las dependencias caóticas entre objetos. El patrón restringe las comunicaciones directas entre los objetos, forzándolos a colaborar únicamente a través de un objeto mediador.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Word

Descripción generada automáticamente

* **Adapter**

Es un patrón de diseño estructural que permite la colaboración entre objetos con interfaces incompatibles.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Word

Descripción generada automáticamente

* **MVC (Model View Controller):**

En líneas generales, MVC es una propuesta de arquitectura del software utilizada para separar el código por sus distintas responsabilidades, manteniendo distintas capas que se encargan de hacer una tarea muy concreta, lo que ofrece beneficios diversos.

MVC se usa inicialmente en sistemas donde se requiere el uso de interfaces de usuario, aunque en la práctica el mismo patrón de arquitectura se puede utilizar para distintos tipos de aplicaciones. Surge de la necesidad de crear software más robusto con un ciclo de vida más adecuado, donde se potencie la facilidad de mantenimiento, reutilización del código y la separación de conceptos.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

* FLUX

Flux es una arquitectura que facilita la gestión y flujo de datos de una aplicación web. Propone que el camino de los datos tenga un **único sentido**y que exista una[**única fuente de verdad**](https://en.wikipedia.org/wiki/Single_source_of_truth). De este modo todo el flujo acaba llegando a un sitio que almacena el estado y que se encarga de actualizar las vistas que están suscritas a los cambios que en este tienen lugar.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente