



Patrones de diseño

Juan Daniel Salazar Coronado

Bridge



ESTÁ EN LA CLASIFICACIÓN
DE PATRONES
ESTRUCTURALES

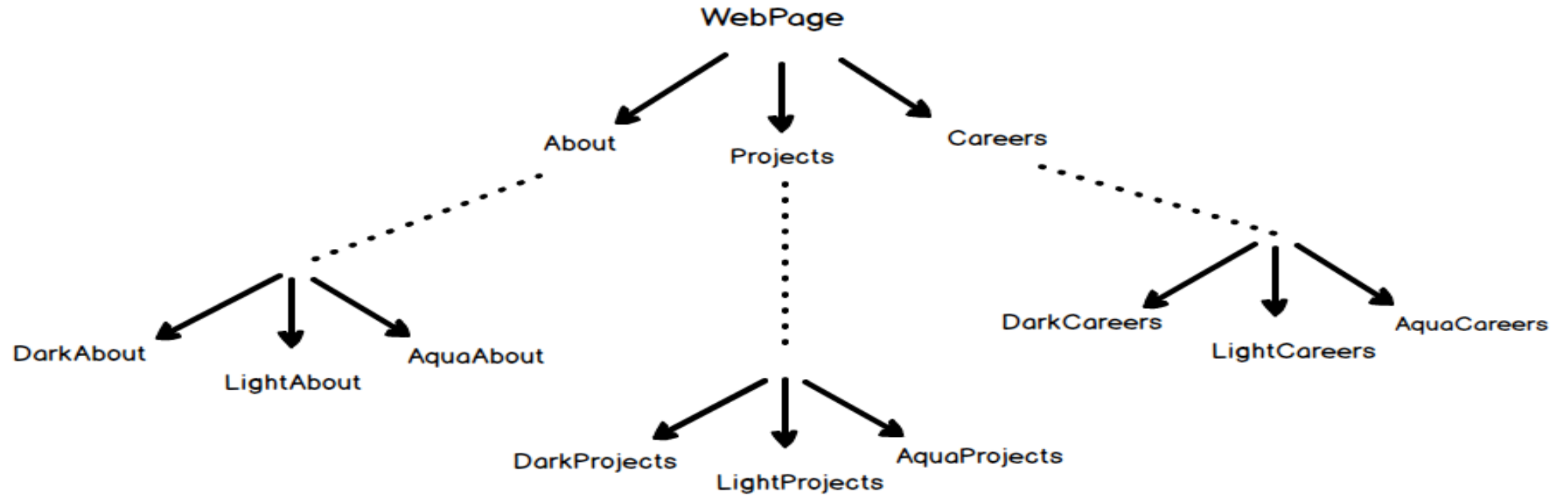


ES UN PATRÓN DE DISEÑO ESTRUCTURAL
QUE TE PERMITE DIVIDIR UNA CLASE
GRANDE O VARIAS CLASES RELACIONADAS
EN DOS JERARQUÍAS SEPARADAS, QUE
PUEDEN DESARROLLARSE SIN DEPENDER
DE LA OTRA.

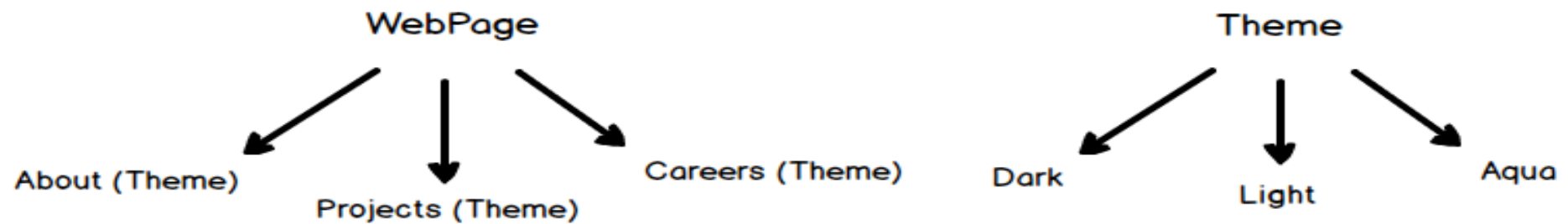


TAMBIÉN ES CONOCIDO
COMO HANDLE/BODY

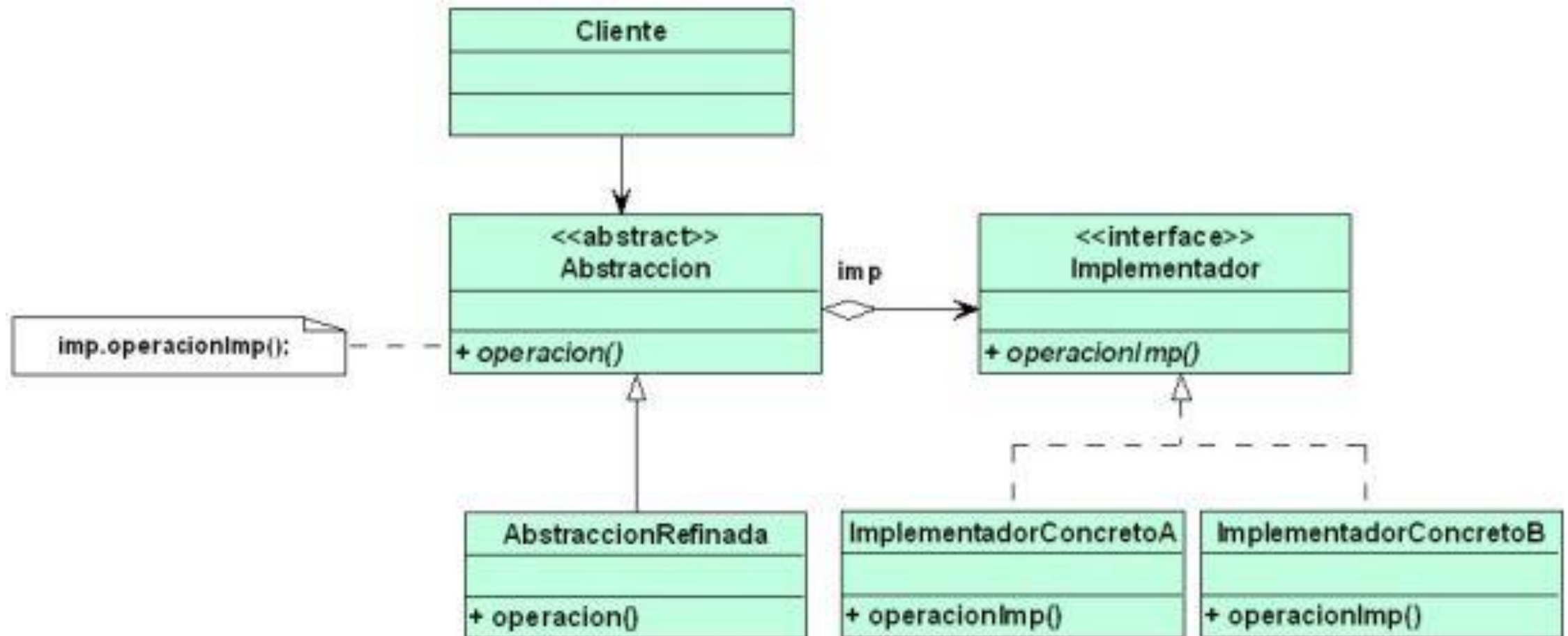
Without Bridge



With Bridge



Estructura de Bridge



Participantes

- Cliente: Como siempre, se encargará de utilizar las abstracción de la que trata el problema.
- Abstracción: Contiene una referencia a un objeto que implemente la interfaz Implementador el cual servirá para definir la funcionalidad de la misma. Puede ser una clase abstracta o una interfaz.
- Implementador: Interfaz que define las operaciones necesarias para implementar la funcionalidad de Abstracción.
- AbstracciónRefinada: Clase que hereda o implementa (según sea clase abstracta o interfaz respectivamente) de Abstracción. Extiende su funcionalidad basándose en el atributo que almacena al Implementador.
- ImplementadorConcreto: Implementación concreta de la funcionalidad definida por el Implementador. Puede haber varias implementaciones para la misma funcionalidad.

Aplicaciones y usos conocidos

Este patrón se usa cuando:

- Se desea evitar un enlace permanente entre la abstracción y su implementación. Esto puede ser debido a que la implementación debe ser seleccionada o cambiada en tiempo de ejecución.
- Para compartir una implementación entre múltiples objetos, sin que lo noten los clientes.

Usos conocidos:

- El patrón Bridge se utiliza ampliamente en los sistemas gráficos de ventanas, así como aplicación de las bibliotecas y kits de desarrollo.