**PROGRAMACION POR COMPONENTES**

La programación por componentes se puede definir cómo una forma de programación modular el cual enfatiza en la descomposición de sistemas y formando componentes con ellos.

**PATRON SINGLETON**

El patrón singleton consiste en crear una instancia única e irrepetible el cual persiste a través de todo el aplicativo, además, da un acceso global a ciertas variables y/o componentes.

**PATRON OBSERVER**

El patrón observer sirve para notificar a las dependencias (observador) acerca de alguna alteración o cambio en la escena usada por el usuario (observado) de manera eficiente y sencilla.

**PATRON OBJECT POOL**

El patron object pool nos sirve para optimizar la inicialización de objetos en el entorno gráfico, así mismo, sirve para optimizar la destrucción de los objetos con el fin mismo de agilizar los procesos del aplicativo en si mismo.