

# Patrón template method

**DigitalHouse** >  
Coding School



**Certified Tech  
Developer**

The Ultimate Degree

“

Imaginemos que en nuestro sistema varias clases hacen lo mismo, pero tienen algunos detalles diferentes. ¿Puede ser que entre estas clases tengamos código repetido? Veamos cómo reducirlo.

”



# Propósito y solución

## Propósito



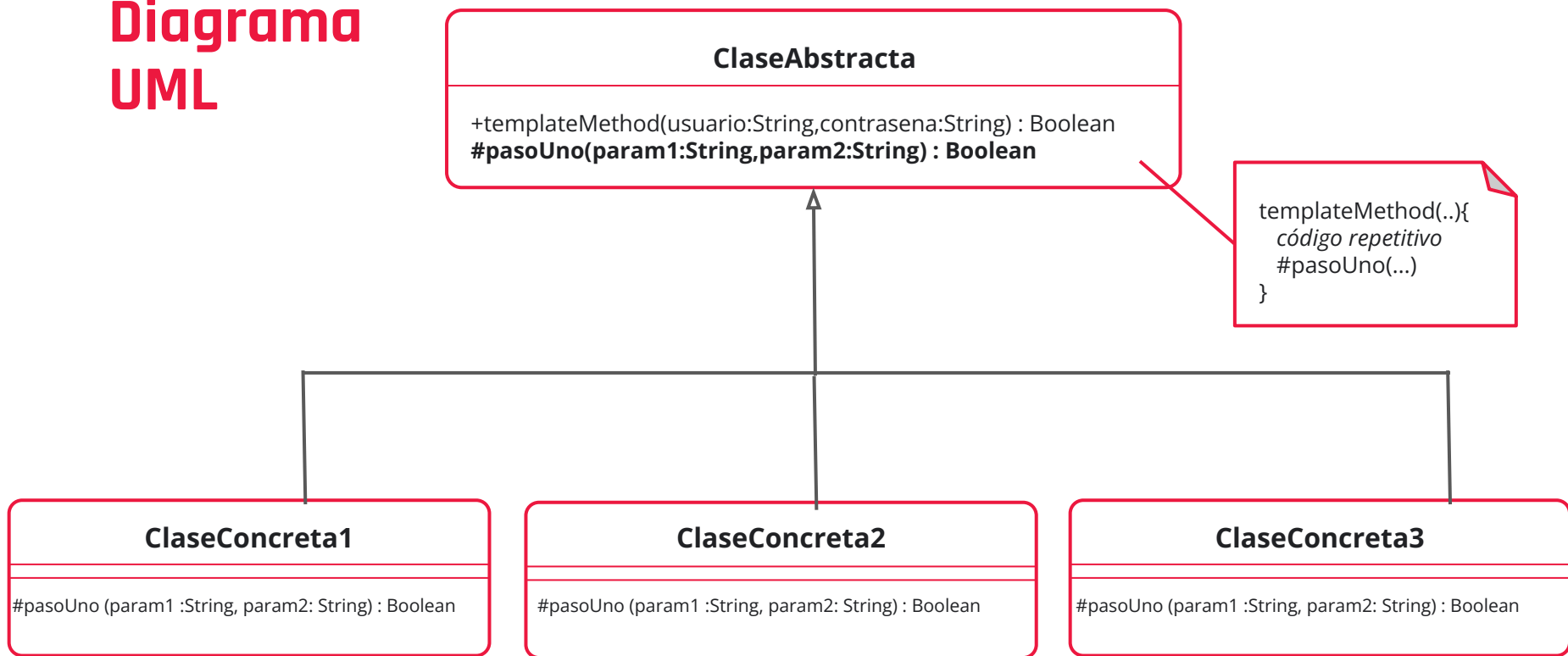
Es un patrón de diseño de comportamiento que define el esqueleto de un algoritmo en la superclase, pero permite que las subclases sobrescriban pasos del algoritmo sin cambiar su estructura.

## Solución



El método esqueleto está conformado por el código que estas clases tienen en común, permitiendo que algunas partes puedan ser modificadas por la subclase que implemente el mismo, logrando ubicar en un solo lugar el código repetido.

# Diagrama UML



# Ventajas

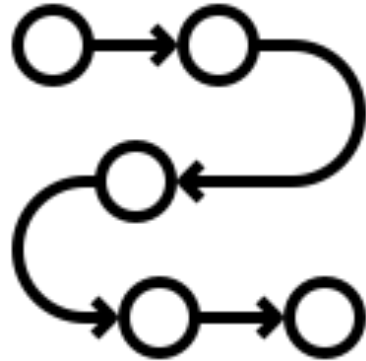


Los clientes pueden sobrescribir ciertas partes de un algoritmo grande para que les afecten menos los cambios que tienen lugar en otras partes del algoritmo.

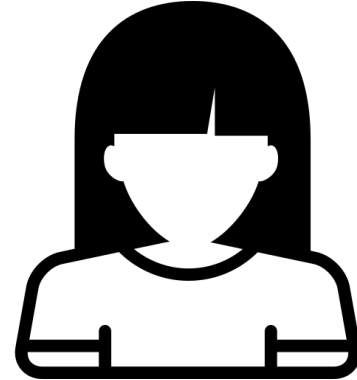


Se puede colocar el código duplicado dentro de una superclase.

# Desventajas



Los métodos “esqueleto”  
tienden a ser más difíciles de  
mantener cuantos más pasos  
a implementar tengan



Algunos clientes pueden  
verse limitados por el  
esqueleto proporcionado por  
el algoritmo.

**DigitalHouse** >  
Coding School



**Certified Tech  
Developer**

The Ultimate Degree