| **DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDAD DIDÁCTICA** | |
| --- | --- |
| **Nombre de la Actividad** | **Repaso de características representativas en patrones de diseño.** |
| **Objetivo de la actividad** | **Afianzar las características más importantes de algunos patrones de diseño de *software*.** |
| **Tipo de actividad sugerida** | **Arrastrar y soltar el nombre del patrón de diseño con la característica que lo identifica.** |
| **Archivo de la actividad**  **(Anexo donde se describe la actividad propuesta)** | **Anexo Actividad didáctica 1** |

**Desarrollo de la actividad:**

La actividad planteada consiste en organizar dos columnas, en una se deben poner algunos nombres de patrones de diseño orientado a objetos, y en otra columna aparte, las características. El objetivo es que el aprendiz haga la unión entre nombre del patrón y su característica, de esta manera podrá hacer un repaso general del desarrollo de este componente formativo.

**Patrón Característica**

| *Singleton* |  |  |  | Genera una vista de alto nivel al cliente, mediante la cual se simplifica el control y envío de mensajes a diferentes subsistemas. |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Fachada |  |  |  | Garantiza la existencia de una única instancia de una clase particular. |
| Fábrica abstracta |  |  |  | Facilita la instanciación de una familia de objetos relacionados. |
| Comando |  |  |  | Facilita la reutilización y extensión de funcionalidades, sin hacer uso de relaciones de herencia. |
| *Delegate* |  |  |  | Permite aislar los objetos que realizan una petición de los objetos encargados de ejecutarla. |