



# PATRONES

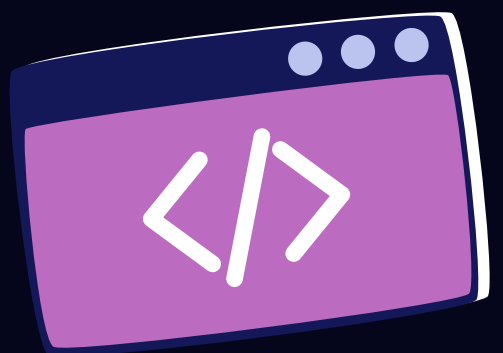
## *de Diseño*

Los patrones de diseño son soluciones estándar que facilitan la creación de software robusto y bien estructurado, simplificando el trabajo de los desarrolladores y promoviendo las buenas prácticas de programación.

### Patrones Creacionales

Facilitar la creación de objetos de manera que el proceso sea flexible y reutilizable.

En una panadería, solo dices el tipo de pan que deseas (baguette, croissant), y el panadero sigue un proceso específico para hacerlo sin que tú conozcas los detalles.



### Patrones Estructurales

Organizar y combinar objetos y clases en estructuras complejas de una forma eficiente y flexible.

Una casa se construye ensamblando distintas piezas. Los módulos pueden combinarse y reorganizarse de varias maneras para crear la casa.

### Patrones de Comportamiento

Establecer cómo los objetos interactúan y se comunican para realizar tareas específicas.

En un restaurante, cada miembro del equipo (chef, mesero, lavaplatos) tiene su tarea y sabe cuándo actuar, colaborando para servir la comida sin interferir entre ellos.

