

ASP A3.3: Explica que es un patrón de diseño

Iris Pérez Aparicio
2º DAM
Campus FP Emprende Humanes

Un patrón de diseño es una especie de modelo o guía que se usa en programación para resolver problemas que se repiten a menudo al desarrollar software. No es un código en sí, sino una forma de organizar el trabajo para que el programa sea más fácil de entender, mantener y ampliar.

Por ejemplo, el patrón Singleton se usa cuando queremos que solo exista una instancia de una clase (como una conexión a la base de datos). El Observer permite que varios objetos cambien automáticamente cuando otro se actualiza, y el Factory Method sirve para crear objetos sin tener que especificar la clase exacta.

En mi caso, el que más he utilizado es el MVC (Modelo-Vista-Controlador), sobre todo en proyectos web. Este patrón divide el programa en tres partes:

- ↳ El Modelo maneja los datos y la lógica.
- ↳ La Vista muestra la información al usuario.
- ↳ El Controlador conecta ambas partes, recibiendo las acciones del usuario y actualizando los datos o la interfaz.

Gracias a esta estructura, el código queda más ordenado y es más fácil trabajar en equipo o hacer cambios sin romper otras partes del proyecto.