21/08/2019

Patrones de diseño

Patrones creacionales:

-Singleton:

-Abstract Factory (Concrete factory): Familia de objetos dependientes o relacionados mediante la especificación de clases concretas(líneas de ensamblaje).

Patrones estructurales:

-Facade: Única interfaz para un conjunto de interfaces en un sistema complejo.

-Adapter Crear una comunicación entre objetos que de otra manera fuera posible.

Patrón de comportamiento:

-Observer (concrete observer): El objeto si sufre un cambio lo reporta a los demás observador(no da detalles),Objeto que dependa de otro objeto.

Patrones de Arquitectura

“”Tecnología que vamos a implementar para solucionar un problema”

MVC (Modem view controller): Modelo:Almacenamiento, base de datos.

Vista: Envía las órdenes al controller

Controller: decide que es lo que va a hacer con los datos