

Actividad sobre patrones GOF

En la siguiente sesión trabajaremos con estos patrones GOF:

- **Creacionales:** factory method, abstract factory, singleton, builder.
- **Estructurales:** decorator, adapter, facade, composite, proxy.
- **De comportamiento:** observer, command, template method, state, strategy.

Antes de la sesión debéis revisar la documentación sobre estos patrones con el objetivo de saber reconocer, entre un conjunto de problemas, qué patrón es el más adecuado para solucionar cada problema.

Podéis encontrar información sobre estos patrones en los siguientes recursos, además de muchos otros disponibles en internet:

- Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software
- <http://www.oodeesign.com>