



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN**  
**FACULTAD DE CIENCIAS FÍSICO MATEMÁTICAS**  
**Lic. En Seguridad en Tecnologías en Información**



## Tarea

### Patrones de Diseño

### Diseño Orientado a Objetos

Alumno: Jesus Eduardo Alvarado Ramos.

Matricula: 1726329

Grupo: 007

San Nicolás, N.L, México lunes 13 de marzo del 2017

## Patrones de Diseño

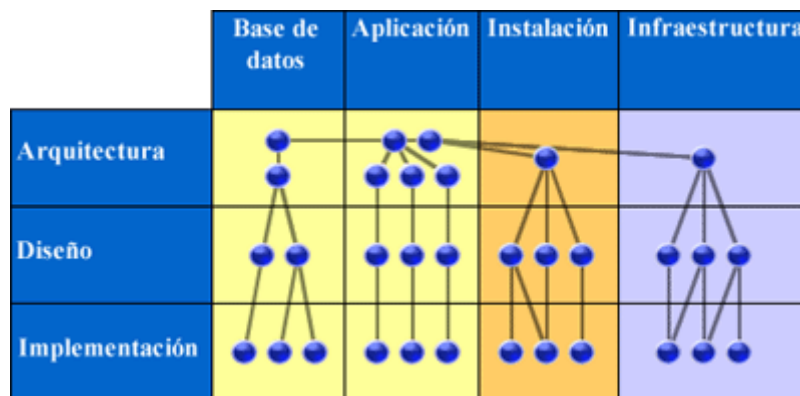
### 1.- ¿Qué es?

Es una manera de resolver algún problema en los que formas una serie o patrones para llegar a alguna solución, los patrones de diseño son la base para la búsqueda de soluciones a problemas comunes en el desarrollo de software.

### 2.- ¿Para qué sirven?

Con un patrón de diseño puedes ahorrar más tiempo, con un patrón de diseño puedes verificar la validez del código que creas o uses, estableces un lenguaje común con el que puedes ayudar a otras personas,

### 3.- ¿Cómo se documentan?



Menciona 5 ejemplos:

**Patrón MVC (Modelo-Vista-Controlador):** proviene del principio de que dos aplicaciones se pueden dividir en tres áreas separadas:

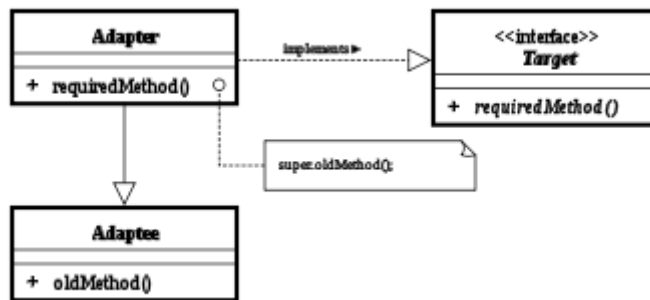
**Modelo:** los datos utilizados en la aplicación

**Vista:** cómo se representan los datos al usuario

**Controlador:** cómo se procesa la información en la interfaz del usuario

**Proxy:** es el patrón que define el objeto intermediario que pide un objeto remoto y que es transparente para el usuario.

## Adapter:



El patrón Adapter (Adaptador) se utiliza para transformar una interfaz en otra, de tal modo que una clase que no pudiera utilizar la primera, haga uso de ella a través de la segunda.

## Composite:

El patrón Composite sirve para construir objetos complejos a partir de otros más simples y similares entre sí, gracias a la composición recursiva como. Un panal de abejas

