

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología

Unidad Valle de las Palmas



Meta 3.1 Identificar los patrones de diseño y su clasificación

Patrones de Software

José Humberto Moreno Mejía

SEPTIEMBRE 2024

# Patrones de Diseño: Clasificación

Los patrones de diseño son soluciones reutilizables a problemas comunes en el desarrollo de software orientado a objetos. Estos se clasifican en tres grandes categorías: Creacionales, Estructurales y de Comportamiento. A continuación, se muestra una representación visual de cómo se organizan estos patrones.

## Patrones Creacionales

### Singleton

Controla una única instancia de una clase.  
Punto de acceso global.

### Factory Method

Delegación de creación de objetos.  
Subclases modifican objetos creados.

### Abstract Factory

Interfaz para familias de objetos.  
No especifica clases concretas.

## Patrones Estructurales

### Adapter

Permite interfaces incompatibles.  
Facilita colaboración de clases.

### Composite

Estructuras jerárquicas.  
Relación parte-todo.

### Facade

Interfaz simplificada.  
Oculta la complejidad.

## Patrones de Comportamiento

### Observer

Notifica cambios de estado.  
Actualiza dependientes automáticamente.

### Strategy

Familia de algoritmos intercambiables.  
Separación de lógica.

### Command

Encapsula solicitudes.  
Parametrización de acciones.