

# Patrones de diseño



# Tipos



**Creacionales**

**Estructurales**

**Comportamiento  
s**

# Creacionales





# Creacionales



- **Abstraer:** evitan que tengamos que entender cómo se crea un objeto de nuestra app

# Creacionales

- **Abstraer:** evitan que tengamos que entender cómo se crea un objeto de nuestra app

**Singleton**

**Factory**

**Builder**

# Estructurales





# Estructurales



- **Convierten:** Son las piezas que nos permiten compatibilizar dos interfaces que son completamente incompatibles.

# Estructurales

- **Convierten:** Son las piezas que nos permiten compatibilizar dos interfaces que son completamente incompatibles.

**Adapter**

**Mapper**



# Comportamiento





# Comportamiento



- **Gestionan el dato:** Son los que nos permiten definir qué hacemos con el dato en la aplicación

# Comportamiento

- **Convierten:** Son las piezas que nos permiten compatibilizar dos interfaces que son completamente incompatibles.

**Observer**

**Iterator**

**State**

**NO QUIERO MÁS TEORÍA**



**VAMOS A LAS VISTAS**



# KEEPCODING

## Tech School

Madrid | Barcelona | Bogotá

**Alberto García Muñoz**