

PATRONES DE DISEÑO CREACIONALES

PROGRAMACION II
Kevin S. Minú Méndez
Unimonstrate 2024

PATRONES DE DISEÑO CREACIONALES

Se
definen
como

son soluciones estándar para problemas comunes relacionados con la **creación de objetos** en el desarrollo de software. Estos patrones proporcionan formas de manejar el proceso de creación de objetos, promoviendo la flexibilidad y reutilización de código, al mismo tiempo que permiten desacoplar las clases que crean instancias de las que las utilizan.

EJEMPLOS DE CADA UNO:

1. https://onlinegdb.com/Wqq8_wnu
2. <https://onlinegdb.com/U6BHgCKRc>
3. <https://onlinegdb.com/DqUTCJkDD>
4. <https://onlinegdb.com/zEmilbkEi>

TIPOS:

1. Singleton

Garantiza que una clase solo tenga una instancia y proporciona un punto de acceso global a ella.

2. Factory Method

Define una interfaz para crear objetos, pero permite a las subclases decidir qué clase instanciar.

3. Abstract Factory

Proporciona una interfaz para crear familias de objetos relacionados o dependientes sin especificar sus clases concretas.

4. Builder

Separa la construcción de un objeto complejo de su representación, permitiendo diferentes configuraciones.