**TEMPLATE PATTERN**

**DEFINICIÓN:**

Este patrón define el esqueleto de un algoritmo en un método, permitiendo que algunos pasos a sus subclases.

El Método de plantilla permite que las subclases redefinan ciertos pasos de un algoritmo sin cambiar su estructura.

**EJERCICIO DE EJEMPLO:**

Una cafetería tiene una receta para preparar sus cafés y tes (ambos con cafeína), por lo que quiere un sistema que los prepare las recetas sin alterarlas.

**la receta es:**

1-Hervir agua.

2-Usar el agua caliente para extraer él te o el café.

3-Vaciar la bebida resultante en una taza.

4-Agregar crema o limón según la bebida.

**Analicemos el problema:** si analizamos la receta vemos que muchos pasos se repiten solo con pequeñas variaciones, por esto es útil el patrón Témplate (Modelo).

**ANTES DE COMENZAR:**

Piensa la forma en la que solucionarías el problema y compárala con la solución implementada en este patrón de diseño.

Al terminar de leer intenta crear un dibujo de cómo se relaciona este patrón de diseño y compáralo con el diagrama de este patrón.