

README MODELADO Y PROGRAMACIÓN.

Alumno: Luis Alberto Hernández Aguilar (314208682) y Antonio Pérez Hernández (418003499).

Menciona los principios de diseño esenciales de los patrones Factory, Abstract Factory y Builder.
Menciona una desventaja de cada patrón.

- Patrón Factory: sirve para crear una jerarquía de clases, permitiendonos la creación de un subtipo determinado, ocultando así los detalles de creación del objeto.

Permite delegar la responsabilidad de la creación de los objetos, para que no sea el mismo programador el que decida que clase instanciará.

-Patrón Abstract Factory: busca agrupar un conjunto de clases que tiene un funcionamiento en común llamada jerarquía, las cuales son creadas mediante un Factory, este patrón es especialmente útil cuando requerimos tener ciertas jerarquía de clases para resolver un problema, por lo que podríamos decir en base al patrón Factory que Abstract Factory es una fabrica de fabricas.

Patrón Builder: Nos permite crear objetos que habitualmente son complejos utilizando otro objeto más simple que los construye paso por paso. el objeto fuente se compone de una variedad de partes que contribuyen individualmente a la creación de cada objeto complejo a través de un conjunto de llamadas a interfaces comunes de la clase Abstract Builder.