



UTT

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE TIJUANA

GOBIERNO DE BAJA CALIFORNIA

Selection of Design Patterns

Alumno

Gomez Perez Manuel de Jesus

Grupo

10 B

Docente

Ray Bruett Parra Galaviz

Materia

Desarrollo movil integral

Decorator

El patrón Decorator es un patrón de diseño estructural que permite agregar funcionalidades adicionales a objetos, envolviéndolos en otros objetos especiales que contienen dichas funcionalidades.

Aplicabilidad:

1. Utiliza Decorator cuando necesites agregar comportamientos adicionales a un objeto en tiempo de ejecución sin modificar el código que lo utiliza.
2. Permite estructurar la lógica de negocio en capas, crear un decorador para cada capa y combinar estas lógicas dinámicamente. Todos los objetos resultantes comparten una interfaz común, lo que simplifica su uso.
3. Es ideal cuando resulta complicado o inadecuado extender el comportamiento de un objeto mediante herencia.
4. En lenguajes que usan la palabra clave `final` para evitar la extensión de clases, el patrón Decorator permite reutilizar el comportamiento existente mediante envolturas personalizadas.

Justificación

Aunque no tengo experiencia previa con patrones de diseño, seleccioné Strategy y Decorator porque son complementarios y prácticos. Strategy me resulta familiar, ya que su enfoque de encapsular algoritmos y permitir su cambio dinámico se asemeja a la programación orientada a objetos. Por su parte, Decorator es muy popular en frameworks como NestJS, y me interesa aprenderlo porque ofrece una manera flexible de extender funcionalidades sin alterar la estructura original del objeto. Ambos patrones son útiles para abordar desafíos modernos de diseño.