



TECNOLÓGICO  
NACIONAL DE MÉXICO



EDUCACIÓN  
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

**Tecnológico Nacional de México**

**Instituto Tecnológico de Tijuana**

**SEMESTRE:**

Agosto-Diciembre 2023

**CARRERA:**

Ingeniería en Sistemas Computacionales

**MATERIA:**

Patrones De Diseño De Software

**Nombre del trabajo**

1.2 Estructura o Plantilla general de patrones de diseño

**UNIDAD A EVALUAR:**

Unidad 1

**NOMBRE Y NÚMERO DE CONTROL DEL ALUMNO:**

González Guzmán María José #19211650

**NOMBRE DEL MAESTRO (A):**

Jose De Jesus Parra Galaviz

Fecha de entrega: 02 de septiembre del 2023



TECNOLÓGICO  
NACIONAL DE MÉXICO



## Estructura o plantilla de patrones de diseño

La plantilla proporciona una estructura uniforme a la información, lo que facilita aprender, comparar y usar patrones de diseño.

**Nombre del Patrón y Clasificación:** El nombre del patrón transmite de manera sucinta la esencia del patrón. Un buen nombre es vital, ya que se convertirá en parte de tu vocabulario de diseño.

**Intención:** Una declaración breve que responde a las siguientes preguntas: ¿Qué hace el patrón de diseño? ¿Cuál es su justificación e intención? ¿Qué problema o cuestión de diseño particular aborda?

**También Conocido Como:** Otros nombres conocidos para el patrón, si los hay.

**Motivación:** Un escenario que ilustra un problema de diseño y cómo las estructuras de clases y objetos en el patrón resuelven el problema. El escenario te ayudará a comprender la descripción más abstracta del patrón que sigue.

**Aplicabilidad:** ¿En qué situaciones se puede aplicar el patrón de diseño? ¿Cuáles son ejemplos de diseños deficientes que el patrón puede abordar? ¿Cómo puedes reconocer estas situaciones?

**Estructura:** Una representación gráfica de las clases en el patrón utilizando una notación basada en la Técnica de Modelado de Objetos (OMT) [RBP+91]. También utilizamos diagramas de interacción [JCJO92, Boo94] para ilustrar secuencias de solicitudes y colaboraciones entre objetos. El Apéndice B describe estas notaciones en detalle.

**Participantes:** Las clases y/o objetos que participan en el patrón de diseño y sus responsabilidades.

**Colaboraciones:** Cómo colaboran los participantes para llevar a cabo sus responsabilidades.

**Consecuencias:** ¿Cómo respalda el patrón sus objetivos? ¿Cuáles son los compromisos y resultados de usar el patrón? ¿Qué aspecto de la estructura del sistema te permite variar de manera independiente?



TECNOLÓGICO  
NACIONAL DE MÉXICO



EDUCACIÓN  
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

**Implementación:** ¿Qué obstáculos, sugerencias o técnicas debes tener en cuenta al implementar el patrón? ¿Existen problemas específicos del lenguaje?

**Código de Ejemplo:** Fragmentos de código que ilustran cómo podrías implementar el patrón en C++ o Smalltalk.

**Usos Conocidos:** Ejemplos del patrón encontrados en sistemas reales. Incluimos al menos dos ejemplos de diferentes dominios.

**Patrones Relacionados:** ¿Qué patrones de diseño están estrechamente relacionados con este? ¿Cuáles son las diferencias importantes? ¿Con qué otros patrones debería utilizarse este?

(Gamma et al., 1994)

## Bibliografía

- Gamma, E., Helm, R., Johnson, R., & Vlissides, J. (1994). *Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software*. Addison-Wesley.