Santiago Andrés Gélvez Galvis – 202212387

Diseño y Programación Orientado a Objetos.

Taller #5 – Patrones

1. Información general del proyecto:
2. ¿Para qué sirve?
3. ¿Cuál es la estructura general del diseño?
4. ¿Qué grandes retos enfrenta?
5. Información y estructura del fragmento del proyecto donde aparece el patrón:
6. Información general sobre el patrón:
7. ¿Qué patrón es?
8. ¿Para qué se usa usualmente?
9. Información del patrón aplicado al proyecto:
10. ¿Por qué tiene sentido haber utilizado el patrón en ese punto del proyecto?

¿Qué ventajas tiene?

1. ¿Qué desventajas tiene haber utilizado el patrón en ese punto del proyecto?
2. ¿De qué otras formas se le ocurre que se podrían haber solucionado, en este caso particular, los problemas que resuelve el patrón?