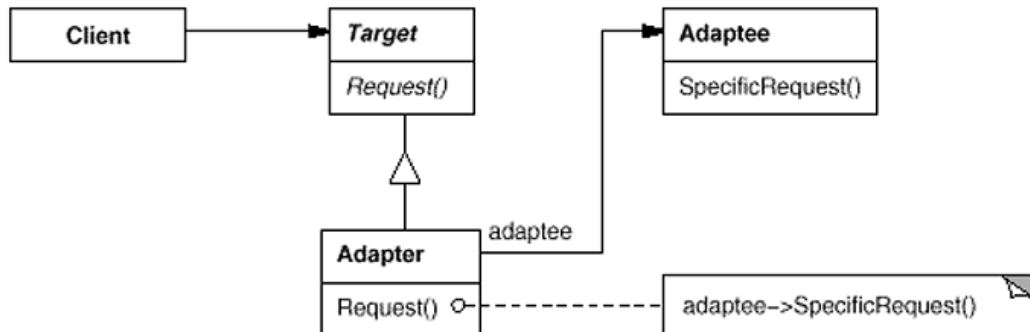
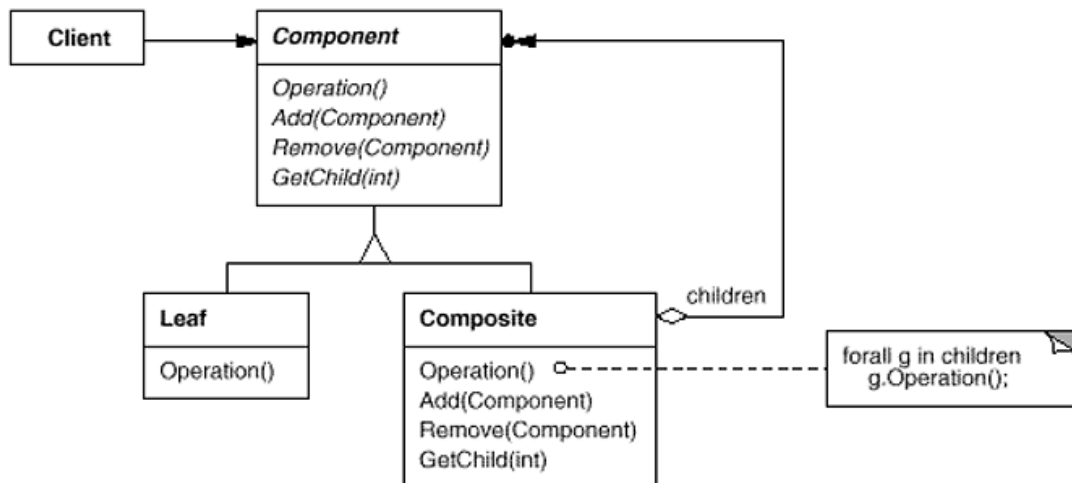


PATRONES ESTRUCTURALES

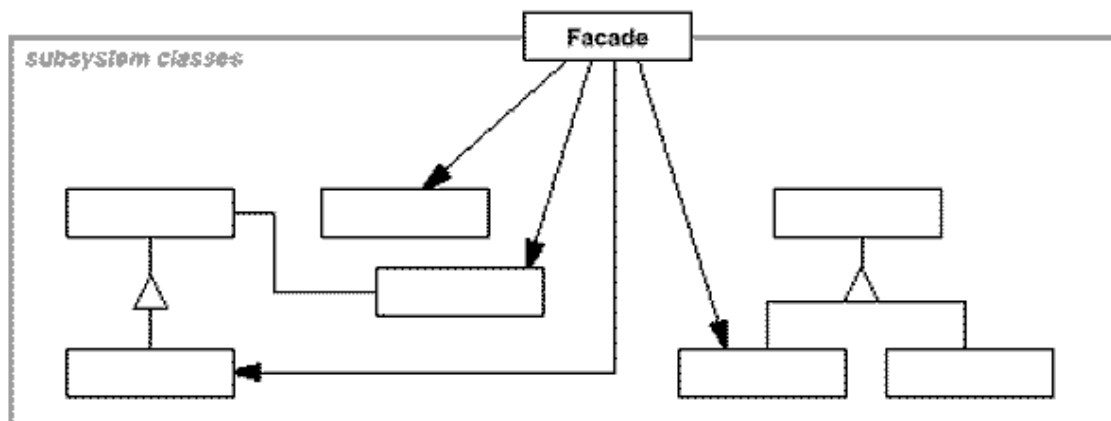
Adapter: oficia de intermediario entre dos clases cuyas interfaces son incompatibles de manera tal que puedan ser utilizadas en conjunto.



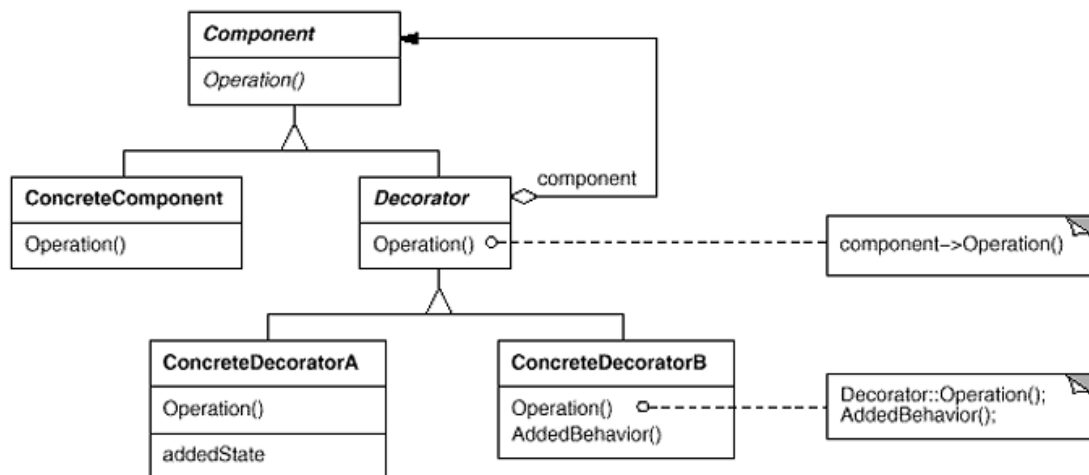
Composite: compone objetos en estructuras de árboles para representar jerarquías parte-todo. Permite que los clientes traten de manera uniforme a los objetos individuales y a los complejos.



Facade: proporciona una interfaz simplificada para un conjunto de interfaces de subsistemas. Define una interfaz de alto nivel que hace que un subsistema sea más fácil de usar.



Decorator: agrega o limita responsabilidades adicionales a un objeto de forma dinámica, proporcionando una alternativa flexible a la herencia para extender funcionalidad.



Proxy: provee un sustituto o representante de un objeto para controlar el acceso a éste. Este patrón posee las siguientes variantes:

- Proxy remoto: se encarga de representar un objeto remoto como si estuviese localmente.
- Proxy virtual: se encarga de crear objetos de gran tamaño bajo demanda.
- Proxy de protección: se encarga de controlar el acceso al objeto representado.

