Última Entrega de Diseño y Arquitectura

Singleton: Las clases tienen una sola instancia, al igual que solo un punto de acceso.

Factory Method: Definir interfaz para crear un objeto. Las subclases pueden deciridr las clases que instanciar.

Abstract Factory: Interfaz que crea una familia de objetos dependientes y/o relacionados sin espicificar clases concretas

Builder: Permite construir objetos complejos paso a paso, pueden ser de distintos tipos y/o representaciones de un objeto.

Prototype: Da la opción de copiar objetos existentes utilizando un prototipo y crear nuevos objetos usando este prototipo

Adapter: Permite que clases relacionadas puedan trabajar entre ellas, siempre y cuando las interfaces sean compatibles.

Composite: Da la opción de componer objetos en estructuras de árbol y trabajar con ellos de manera individual.

Decorator: Da la opción de agregarle objetos a otros objetos, con el objetivo de añadir funcionalidades a estos.

En clase pude aprender sobre los diferentes patrones de diseño, al igual que pude ver cómo son utilizados en ejemplos, y gracias a las entregas pasadas pude proporcionar mis propios ejemplos. Me gustó saber que existen estas opciones y que tienen un nombre en específico. También aprendí a utilizar dotnet y cómo funciona.