

### Práctica 9

#### Patrones

Responda las siguientes preguntas e indique las fuentes de información que utilizó.

- 1) ¿Cómo podría definir lo que es un Patrón?
- 2) ¿Cuál es su utilidad?
- 3) ¿Qué características tiene?
- 4) Describa brevemente cuáles serían sus motivaciones para utilizar un patrón.
- 5) ¿Qué es lo que diferencia a un Patrón de un Framework?
- 6) ¿Qué tipos de Patrones existen?
- 7) ¿Cómo se clasifican los patrones de diseño?
- 8) Describa en qué contexto se utilizan en general los patrones de diseño.
- 9) Seleccione un patrón y presente un ejemplo en el que se pueda observar su uso a través de un diagrama de clases.
- 10) Seleccione un patrón y describa alguna situación de la vida cotidiana en la que se podría aplicar.