

Patrones creacionales

Los patrones creacionales son un conjunto de patrones de diseño en ingeniería de software que se centran en cómo crear objetos y estructuras de objetos de manera eficiente y flexible. Aquí te explico algunos de los patrones creacionales más comunes:

1. Singleton (Singleton): Garantiza que una clase tenga solo una instancia y proporciona un punto de acceso global a esa instancia.
2. Factory Method (Método de fábrica): Define una interfaz para crear un objeto, pero permite a las subclasses modificar el tipo de objetos que se crearán.
3. Abstract Factory (Fábrica abstracta): Proporciona una interfaz para crear familias de objetos relacionados o dependientes sin especificar sus clases concretas.
4. Builder (Constructor): Se utiliza para construir un objeto complejo paso a paso. Permite la creación de diferentes representaciones de un objeto utilizando el mismo proceso de construcción.
5. Prototype (Prototipo): Permite la creación de nuevos objetos clonando un objeto existente, evitando así la necesidad de crear subclasses de objetos complejos.

Estos patrones creacionales son útiles para separar la lógica de creación de objetos de su implementación, lo que facilita la modificación y mantenimiento del código, así como la reutilización de componentes en diferentes partes de una aplicación.