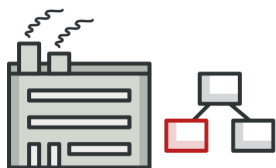


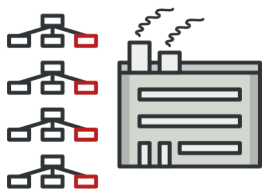
Patrones creacionales

Los patrones creacionales proporcionan varios mecanismos de creación de objetos que incrementan la flexibilidad y la reutilización del código existente.



Factory Method

Proporciona una interfaz para la creación de objetos en una superclase, mientras permite a las subclasses alterar el tipo de objetos que se crearán.



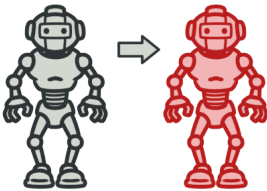
Abstract Factory

Permite producir familias de objetos relacionados sin especificar sus clases concretas.



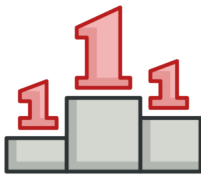
Builder

Permite construir objetos complejos paso a paso. Este patrón nos permite producir distintos tipos y representaciones de un objeto empleando el mismo código de construcción.



Prototype

Permite copiar objetos existentes sin que el código dependa de sus clases.



Singleton

Permite asegurarnos de que una clase tenga una única instancia, a la vez que proporciona un punto de acceso global a dicha instancia.