# Entender el Problema

Design Patterns

* Strategy
* State
* Decorator
* Template

Enterprise Design Patterns

* Specification
* Model View Presenter

**IDEAS**

* Proyectar las preguntas.
  + ¿Cuál es el problema de diseño de la implementación actual?
  + ¿El diseño soporta bien el caso? XQ
* Sacar preguntas de Head First (Imprimirlas o ponerlas en la pizarra)
* Fácil una balota de preguntas para que respondan
  + Herencia/Composition
  + Design Patterns

# Encontrar la solución

Concept Card Expert

* Cada persona de la mesa de trabajo elige un tema.
* Busca a las personas que le toco el mismo tema.
* Trabajan juntos (15 min)
  + Revisan el material
  + Escriben hechos en la parte de atrás de sus index Cards
  + Resumenes
* Regresan a sus mesas y explican de que trato el patrón.
  + Leen los resúmenes y hechos.
  + Todos toman notas.
  + Finalizan con una frase resumen: “Yo utilizaría el XXX cuando..”

Encuentran la solución más adecuada al problema.

Revisar la solución con el profesor.

Diagrama de clases (antes y después)

Otros cosas para plasmar la solución?

# Compartir la Solución

* Los grupos se vuelven a reunir y se deben explicar el caso (problema y solución).
  + Preparar el material
  + Explicar
  + Regresar a sus sitios

# Aplicar la Solución (Refactoring)

* Herramientas Automatizadas
* Patrones para escalar