**Design Patterns in Java Tutorial**

1) Ejemplificar los siguientes patrones con código real que además es útil y describir uso y beneficios alcanzados:

1. Factory

* (De los mas usados en Java) (Creational Patterns = oculta la lógica de la creación, en vez de estanciarlos directamente).

1. Abstarct Factory

* Trabaja entorno a una superFactory que contiene Factories .
* Una interface es responsable en crear las Factories.

1. Adapter

(structural pattern = se especializa en la composicion de los objetos y de las clase),

Trabaja como Puente entre dos interfaces incompatibles.

1. Decorator

* Deja agregar nueva funcionalidad a un objeto existente sin alterar su estructura.

1. Proxy

* Representa la funcionalidad de otras clases.

1. Memento

* (Behavioral Patterns = especializado en la comunicación entre objetos)
* Te ayuda a restaurar el estado de un objeto.

1. Visitor

* Se utiliza una clase visitor que cambia el elemento de un algoritmo en tiempo de ejecucion.