**Class Pattern by Lester Howard**

Establece que todos los objetos existentes se van a crear a partir de clases utilizando la palabra clave ”new” y que solamente debería de existir una instancia por clase, en este caso menciono de JavaScript para colocarlo como referencia. Existen 4 modos para la creación: literal object, object constructor, prototipos y clases. Es muy importante definir cuál método resulta más conveniente para estandarizar el proyecto.

En un programa pueden existir diversas clases, y supongamos las de un carro de compras, una que muestre la interfaz y otra que se encarga del funcionamiento, que corresponde a interactuar con un arreglo de productos añadir, eliminar, sumar las cantidades, entre otras y mientras que actúo con el arreglo llamo a mi clase interfaz y le programo para que muestre los resultados en similitud a las acciones que se realizan con el arreglo de la clase que le corresponda.

*Source: https://techburst.io/class-objects-blueprint-patterns-in-javascript-4bde7c8b9d22*