

Entendido, aquí está el glosario organizado según el orden que proporcionaste:

Término	Descripción
Singleton	Define una instancia única.
Creator	Declara el Factory Method para crear objetos en un patrón Factory Method.
ConcreteCreator	Implementa el Factory Method para crear objetos concretos en un patrón Factory Method.
Product	Define la interfaz de objetos creados por el Factory Method en un patrón Factory Method.
ConcreteProduct	Implementa la interfaz de Product en un patrón Factory Method o Abstract Factory.
AbstractFactory	Interfaz que declara los métodos para crear familias de objetos relacionados.
ConcreteFactory	Implementa las interfaces de AbstractFactory para crear objetos concretos en un patrón Abstract Factory.
AbstractProduct	Define la interfaz de un tipo de objeto en un patrón Abstract Factory.
ConcreteProduct	Define la interfaz de objetos creados por un ConcreteFactory en un patrón Abstract Factory.
Director	Construye un objeto utilizando la interfaz de Builder en un patrón Builder.
Builder	Interfaz que declara los pasos para construir un producto complejo.
ConcreteBuilder	Implementa la interfaz de Builder para construir partes específicas de un producto.
Product	Define la interfaz de objetos creados por el Builder en un patrón Builder.
Prototype	Declara una interfaz para clonarse a sí mismo.
ConcretePrototype	Implementa la operación de clonación en un patrón Prototype.
Target	Define la interfaz específica del dominio que utiliza el Cliente en un patrón Adapter.
Client	Cliente que interactúa con objetos en el sistema.
Adaptee	Define una interfaz existente que necesita ser adaptada.
Adapter	Adapta la interfaz de Adaptee para que sea compatible con Target.
Abstraction	Abstracción que contiene una referencia a Implementor y puede delegar algunas operaciones a él.
Implementor	Declara una interfaz para el comportamiento implementado por las clases ConcreteImplementor en un patrón Bridge.
RefinedAbstraction	Extiende la interfaz de Abstraction en un patrón Bridge.

Término	Descripción
ConcreteImplementor	Implementa la interfaz de Implementor en un patrón Bridge.
Component	Declara la interfaz para objetos en una estructura Composite.
Leaf	Representa un objeto indivisible en una estructura Composite.
Composite	Estructura que contiene componentes hijos, que pueden ser hojas o subcompuestos.
Component	Declara la interfaz para objetos en una estructura Composite.
ConcreteComponent	Implementa la interfaz de Component en un patrón Composite.
Decorator	Envuelve objetos Component para agregar responsabilidades adicionales.
ConcreteDecorator	Implementa la interfaz de Decorator para agregar responsabilidades adicionales en un patrón Decorator.
Facade	Proporciona una interfaz unificada para un conjunto de interfaces en Subsystem.
Subsystem classes	Conjunto de clases que conforman un subsistema en un patrón Facade.
Flyweight	Define una interfaz para compartir entre muchos objetos pequeñas porciones de estado en un patrón Flyweight.
ConcreteFlyweight	Implementa la interfaz de Flyweight y almacena el estado compartido en un patrón Flyweight.
UnsharedConcreteFlyweight	Implementa la interfaz de Flyweight pero no comparte su estado en un patrón Flyweight.
FlyweightFactory	Gestiona objetos Flyweight y asegura que se comparten adecuadamente.
Subject	Define una interfaz para agregar, eliminar y notificar observadores en un patrón Observer.
RealSubject	Define el objeto real que el Proxy representa y controla el acceso a él en un patrón Proxy.
Proxy	Controla el acceso a RealSubject y puede realizar tareas adicionales antes o después de la solicitud en un patrón Proxy.
Handler	Declara una interfaz para manejar solicitudes en un patrón Chain of Responsibility.
ConcreteHandler	Manejador concreto que decide si procesa la solicitud o la pasa al siguiente en la cadena en un patrón Chain of Responsibility.
Client	Cliente que emite solicitudes en un patrón Command.
Command	Declara una interfaz para ejecutar una operación.
ConcreteCommand	Implementa Execute invocando las operaciones correspondientes en Receiver en un patrón Command.

Término	Descripción
Client	Cliente que utiliza un Invoker para solicitar que el comando ejecute una operación en un patrón Command.
Invoker	Solicita que el comando ejecute una operación en un patrón Command.
Receiver	Sabe cómo realizar las operaciones asociadas con llevar a cabo una solicitud en un patrón Command.
AbstractExpression	Define la interpretación de las operaciones en un patrón Interpreter.
TerminalExpression	Representa una expresión primitiva en un patrón Interpreter.
NonterminalExpression	Representa una expresión que puede ser interpretada en un patrón Interpreter.
Context	Mantiene el estado global para el intérprete en un patrón Interpreter.
Client	Utiliza el Interpreter para evaluar expresiones.
Iterator	Proporciona un método para acceder a los elementos de Aggregate sin exponer su representación interna.
ConcreteIterator	Implementa la interfaz de Iterator en un patrón Iterator.
Aggregate	Interfaz que declara un método para crear un iterador.
ConcreteAggregate	Implementación concreta de Aggregate en un patrón Iterator.
Mediator	Define una interfaz para la comunicación entre objetos Colleague, evitando que se comuniquen directamente.
ConcreteMediator	Implementa la interfaz de Mediator y coordina las interacciones entre los objetos Colleague en un patrón Mediator.
Colleague	Objeto que colabora con otros objetos a través de un mediador en un patrón Mediator.
Originator	Crea y restaura instantáneas (Mementos) de su estado interno en un patrón Memento.
Memento	Almacena y restaura el estado interno de un objeto en un patrón Memento.
Caretaker	Almacena y recupera Mementos en un patrón Memento.
Subject	Define una interfaz para agregar, eliminar y notificar observadores en un patrón Observer.
ConcreteSubject	Implementa la interfaz de Subject y mantiene una lista de observadores en un patrón Observer.
Observer	Define una interfaz de actualización que los objetos ConcreteObserver implementan para recibir notificaciones de cambios en el Subject en un patrón Observer.

Término	Descripción
ConcreteObserver	Implementa la interfaz de Observer y recibe notificaciones de cambios en el Subject en un patrón Observer.
Context	Mantiene una referencia a un objeto State y delega el comportamiento relacionado con el estado a ese objeto en un patrón State.
State	Define una interfaz para encapsular el comportamiento asociado con un estado particular de un Context en un patrón State.
ConcreteState	Implementa el comportamiento asociado con un estado en un patrón State.
Participants	Lista de participantes en un patrón de diseño.
Context	Mantiene una referencia a un objeto State y delega el comportamiento relacionado con el estado a ese objeto en un patrón State.
Strategy	Define una interfaz común para todas las estrategias concretas en un patrón Strategy.
ConcreteStrategy	Implementa una estrategia específica en un patrón Strategy.
AbstractClass	Clase abstracta que define un esqueleto de algoritmo, dejando algunos pasos para que las subclasses los implementen.
ConcreteClass	Clase concreta que implementa los pasos específicos en un patrón Template Method.
Visitor	Define una operación que visita los elementos de una estructura de objetos en un patrón Visitor.
ConcreteVisitor	Implementa la interfaz de Visitor y realiza operaciones específicas en elementos concretos en un patrón Visitor.
Element	Define una operación que puede ser visitada por un objeto Visitor en un patrón Visitor.
ConcreteElement	Implementa la interfaz de Element en un patrón Visitor.
ObjectStructure	Mantiene una colección de elementos a visitar en un patrón Visitor.