



Instituto Tecnológico De Iztapalapa
Tlapalamatl Robles Mayte Aketzaly

Número De Control: 181080167

Grupo: ISC-5AV

Carrera: ISC

Materia: Fundamentos De Ingeniería
De Software

Profesor: M.C. Abiel Tomás Parra
Hernández

Semana 15





INTRODUCCIÓN A LOS PATRONES DE DISEÑO

Que es un patrón de diseño

La solución a un problema de diseño, el cual debe haber comprobado su efectividad resolviendo problemas similares en el pasado, también tiene que ser reutilizable, por lo que se deben poder usar para resolver problemas parecidos en contextos diferentes

PATTERN LENGUAJE

Vocabulario: nombre del patrón que amplía el vocabulario

Gramática: descripción del problema en términos simples

Sintaxis: descripción del problema utilizando el vocabulario previamente definido

LA IMPORTANCIA DE LOS PDD

Demuestra la madurez de un programador de software

Evitar la rueda

Agiliza el desarrollo de software

Se basa en las mejores prácticas de programa

Permite utilizar un vocabulario común

- imponer ciertas alternativas de diseño frente a otras
- imponer la solución definitiva a un problema de diseño
- eliminar la creatividad inherente al proceso de diseño

Los patrones de diseño son sus 3 categorías:

- Creacionales: Controlan la forma en la que los objetos son creados.
- Estructurales: Define la forma en que las clases deben de estructurarse.
- Comportamiento: define la forma en la que los objetos deben de comportarse en run time.

LO QUE NO SE BUSCA CON LOS PDD

- Imponer ciertas alternativas de diseño frente a otras
- Imponer la solución definitiva a un problema de diseño
- Eliminar la creatividad al proceso de diseño

Que es necesario para aprender patrones de diseño

- Encapsulamiento
- Abstracción
- Herencia



- Polimorfismo

