

- **Patrón Bulder**

El patrón Bulder es un patrón de diseño creacional que nos permite crear objetos complejos, que sería complicado crearlos con una sola clase o con un solo método, construirlos paso a paso. Este patrón nos permite construir distintos tipos y representación de un objeto con el mismo código de construcción.

- **Patrón Facade/Fachada**

La finalidad de esta clase es proporcionarnos una interfaz simplificada a una biblioteca, a un framework o cualquier otro grupo complejo de clases. Fachada es un patrón de diseño estructural. Por ejemplo, si quisiéramos una única funcionalidad de un framework con muchas funcionalidades sería muy complejo ya que tendríamos una gran dependencia, en cambio con este patrón no tenemos estos problemas.

- **Patrón Memento**

Memento es un patrón de diseño de comportamiento el cual nos permite guardar el estado y restaurarlo cuando sea necesario, todo esto sin revelar los detalles de su implementación. Si pensamos en un editor de texto nos referimos a la posibilidad de una vez borrado alguna parte del texto poder deshacer los últimos cambios.