

Patrones de Diseño

1. Singleton

Singleton es un patrón de diseño que nos permite asegurarnos de que se esté creando una única instancia en una clase y que exista una referencia global en toda la aplicación. Se utiliza el Singleton cuando se necesita tener un control más estricto sobre las variables globales.

2. Factory

Factory es un patrón de diseño que permite la creación de objetos de una subclase o un subtipo determinado a través de una superclase llamada Factory. Es útil porque es posible crear un objeto directamente en la clase que requiere o en la que debería estar.

3. Abstract Factory

Abstract factory es un patrón de diseño que permite producir familias de objetos relacionados sin especificar sus clases concretas. La diferencia es que el factory solo puede crear una clase con ciertas descripciones, mientras que el abstract puede crear múltiples objetos con las mismas descripciones.

4. Builder

Builder es un patrón de diseño que nos permite construir objetos complejos paso a paso. Nos permite producir distintos tipos y representaciones de un objeto empleando el mismo código de construcción.

5. Prototype

Prototype es un patrón de diseño que nos permite copiar objetos existentes sin que el código dependa de sus clases. Nos es útil cuando necesitamos crear objetos basados en otros ya existentes o cuando se necesita crear estructuras de objetos muy grandes.

6. Adapter

Adapter es un patrón de diseño estructural que permite la colaboración entre objetos con interfaces incompatibles, esto gracias a que se crea una clase intermedia que funciona como un adaptador. Esto es útil cuando quieres trabajar con interfaces incompatibles.

Conclusión

En esta clase, primero que nada aprendí lo que era Dotnet, fue mi primera vez trabajando con eso y además, pude recordar un poco como era programar con C# gracias a los ejemplos que vimos en clase. Ya había escuchado de algunos patrones de diseño, pero no había visto ejemplos concretos o de la vida real, entonces esto me ayudó de verlo de otra forma y practicarlo.

Además, aprendí sobre hacer buenas prácticas y de igual forma que es lo que no se debe hacer y porque es tan importante hacer buenos patrones de diseño.