



PATRONES DE DISEÑO CREACIONALES



¿QUE ES?

Como su nombre lo indica son un conjunto de instrucciones predeterminadas que funcionan como guía para facilitar la elaboración y creación de objetos de manera sencilla y eficiente

CLASIFICACIÓN

Estos tipos de patrones se clasifican principalmente en:

VENTAJAS PRINCIPALES

Manejar este tipo de patrones tiene muchas ventajas, principalmente proporcionan flexibilidad ya que facilitan la edición sin llegar a cambiar la totalidad del código haciendo de la creación de objetos un proceso sencillo manteniendo el funcionamiento y durabilidad del software

SINGLETON

Es un concepto que se asegura de que la clase solo tenga una instancia proporcionando un acceso global a esta.

FACTORY METHOD

En este caso no se usa un constructor, se usa un método especial que se encarga de crear el objeto separando el proceso de creación y uso.

ABSTRACT FACTORY

Este tipo de patrón ayuda a crear objetos relacionados sin la necesidad de especificar el tipo de objeto que se está creando

BUILDER

Es bastante útil ya que permite crear un objeto complejo paso a paso y a diferencia de otros patrones puede tener varios constructores para diferentes tipos de productos