

Iteradores

Vilchis Salazar Jose Antonio

Patrones de diseño

En computación, un patrón de diseño es, en general, una solución eficiente a un problema recurrente dado un contexto en el diseño de software. Un patrón de diseño no es un diseño finalizado, si no, una descripción que debe ser implementada dada una situación en particular.

Patrones de diseño: Iterador

En programación orientada a objetos, el patrón de diseño iterador es un patrón de diseño que utiliza un iterador para recorrer los elementos de un contenedor, el iterador permite separar la implementación del contenedor de la manera en que los elementos de dicho contenedor son obtenidos.

Iterador

```
1 package java.util;  
2  
3 public interface Iterator {  
4  
5     boolean hasNext();  
6  
7     Object next();  
8  
9     void remove();  
10 }
```
