

Introducción a Patrones GoF

Los Patrones GoF (Gang of Four) son soluciones reutilizables y probadas para problemas comunes en el diseño de software orientado a objetos. Se dividen en tres categorías principales: creacionales como Singleton y Factory Method, que se enfocan en la creación de objetos; estructurales como Adapter y Decorator, que tratan sobre la composición de clases y objetos; y comportamiento como Observer y Strategy, que definen la comunicación entre objetos. Estos patrones mejoran la modularidad, flexibilidad y mantenibilidad del código, facilitando el desarrollo de software escalable y bien estructurado.