

# TEMA: **PATRON DE DISEÑO COMPOSITE**

INTEGRANTES:

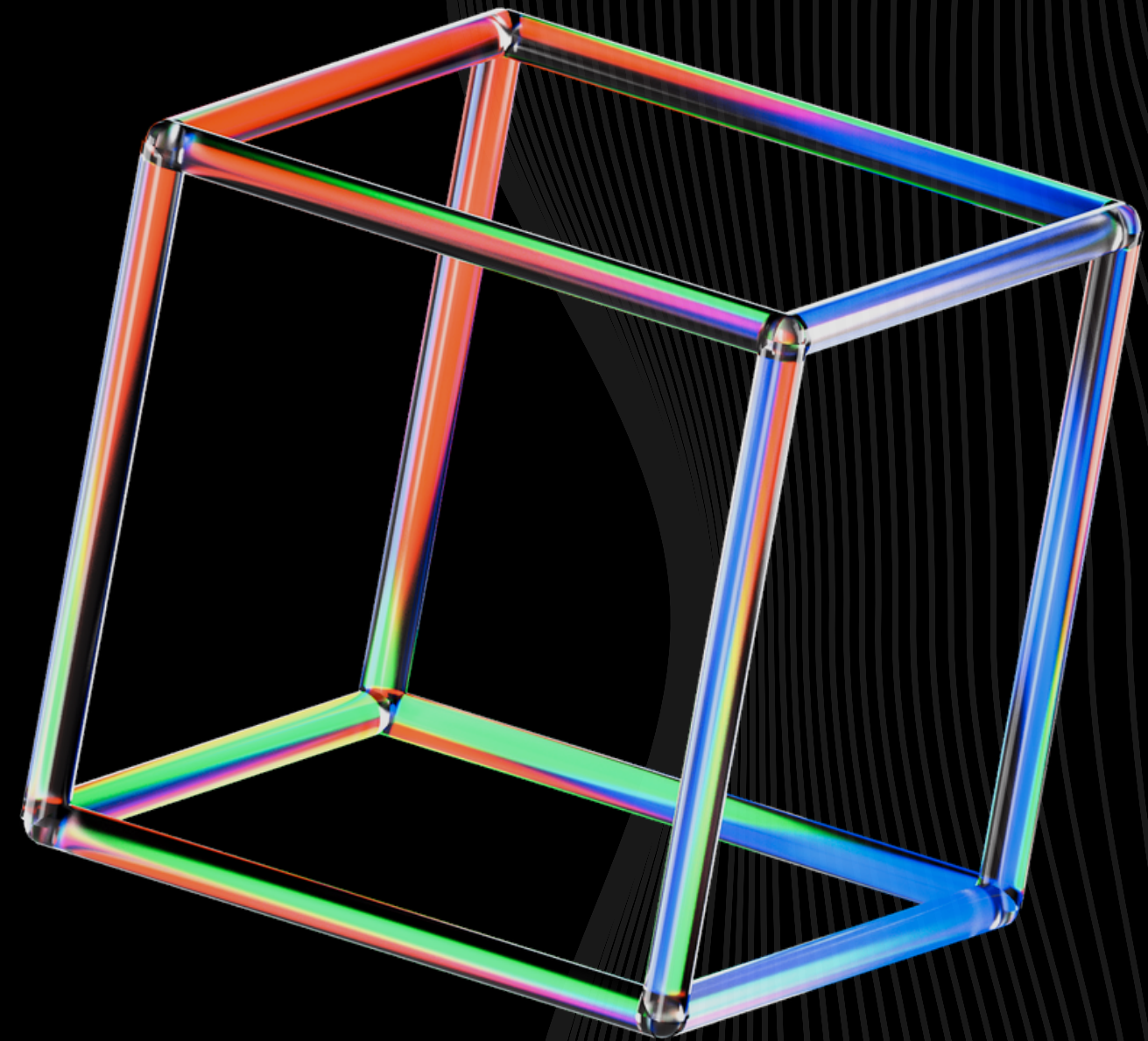
- BARRIOS PUCHOC LUIS
- CUELLAR FERNANDEZ ROUSS

2022



# ¿Qué es?

**Composite** es un patrón de diseño estructural que permite componer objetos en una estructura en forma de árbol y trabajar con ella como si fuera un objeto único. Con la finalidad de representar jerarquías., permitiendo a los usuarios manipular objetos individuales y composiciones de objetos de una manera uniforme



# Ejemplo / Aplicación



## Root:

Tiene como función principal ser la clase padre del esquema para darle forma al árbol. En pocas palabras vendría a ser la raíz



## Leaf:

Vendrían a ser subclases de la clase raíz en el esquema. Se podría decir que hace función a las ramas del esquema



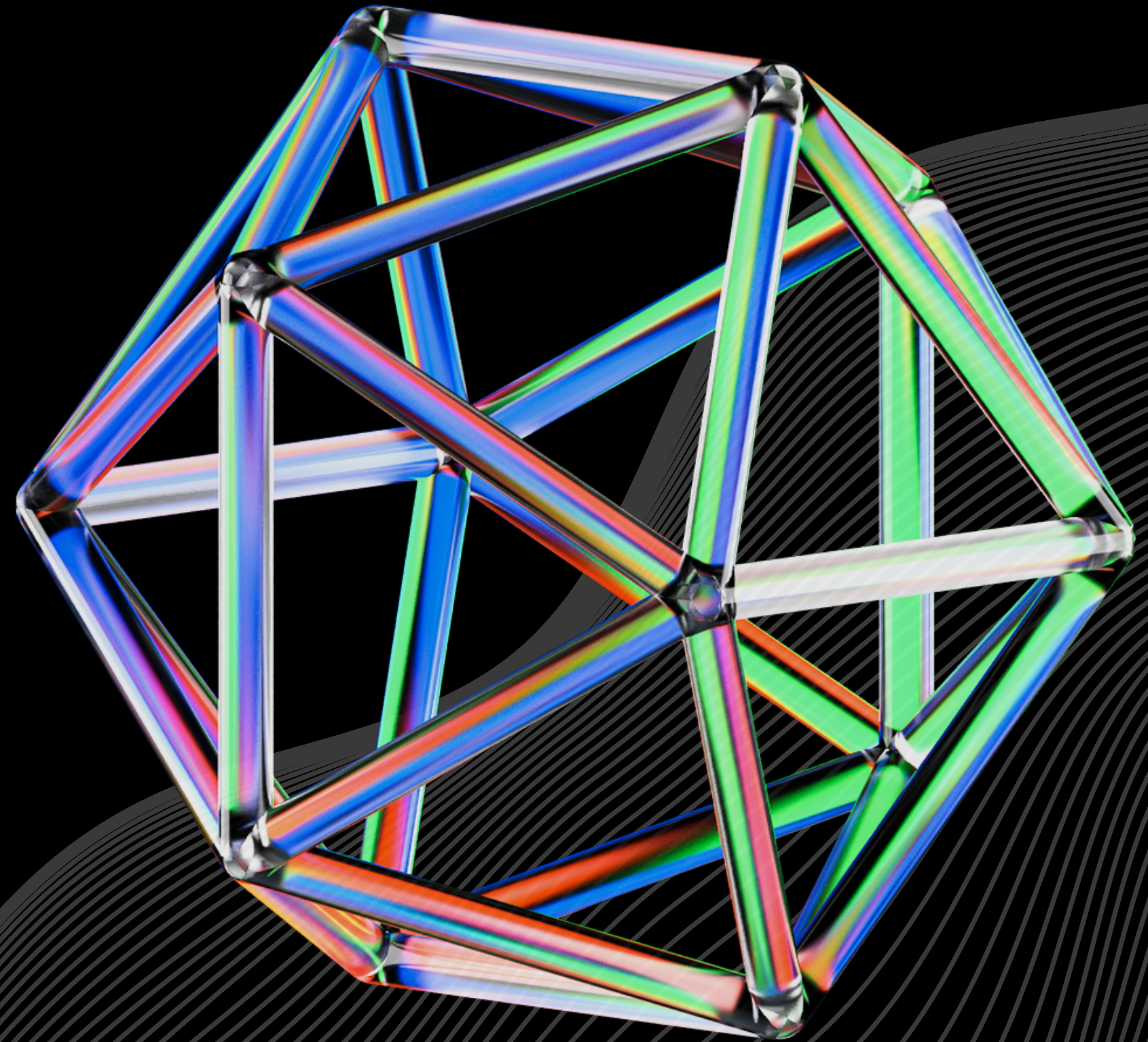
## Composite

Por último el composite actúa como su fuera las hojas del esquema es una subclase de la subclase de la raíz



Tema:

# Builder Patterns



# ¿Qué es?

Builder Patterns es un patron de diseño creado para proporcionar una solución flexible frente a varios problemas en el tema de creación de objetos. Lo que se busca en este diseño es separar la construcción de un objeto complejo para su representación

