

PATRON DE ESTRUCTURA COMPUESTO	PATRONES ESTRUCTURALES BRIDGE
Es un patrón de diseño estructural que te permite conocer objetos en estructuras de árbol y trabajar con esas estructuras como si fueran objetos individuales. Este patrón de estructura compuesto simplifica el código al tratar todos los elementos de la estructura de manera uniforme.	Es un patrón de diseño estructural utilizado para dividir una clase grande o un conjunto de clases estrechamente relacionadas en dos jerarquías separadas (abstracción e implementación), de manera que las dos puedan ser modificadas por separado sin necesidad de modificar la otra.
PATRON DE COMPORTAMIENTO CADENA DE RESPONSABILIDAD	PATRON DE COMPORTAMIENTO VISITANTE
El patrón consiste en una cadena de manejadores los cuales se encargan de recibir una solicitud y decidir si estas son procesadas o si se pasan al siguiente manejador. Su solución consiste en la definición de clases llamadas manejadores dentro de cada uno se coloca un método con la implementación de la comprobación. Cada manejador debe tener una referencia al siguiente manejador formado una cadena.	Patrón de solución para separar un algoritmo de la estructura del objeto en el que se ejecuta, el problema que resuelve es el delicado manejo de las clases, mitigar los errores al manejo de código, manejo de muchas operaciones sobre objetos de la estructura. La solución que propone es sobre las clases que forman la estructura de objetos no cambian, pero las operaciones sobre ellas si, con una clase visitante () manejar los objetos.