Un patron describe un problema que sucede muchas veces y luego describe el nucleo de la solución con el fin de poder dar solución muchas veces sin necesidad de que siempre sea la misma solución.

interfaz humano computador

se encarga de estudiar el fenómeno de uso de productos interactivos con el objetivo de definir técnicas y metodologías que aseguren empíricamente que estos productos cumplen con los noveles de usabilidad requeridos

Los patrones de interacción tienen como objetivo resolver problemas de usabilidad

Un patrón tiene un formato bien definido, atributos frecuentes son:

nombre del patron

problema que resuelve

solucion propuesta

contexto

ejemplo

Los patrones tiene un fuerte laso unos con otros para un buen aprobé chamiento se debe evitar aplicar de manera aislada

La estructura de los patrones de Van wellie es:

Nombre del patrón: nombre estándar del patrón por el cual será reconocido en la comunidad (normalmente se expresan en inglés).

Clasificación del patrón: creacional, estructural o de comportamiento.

Intención: ¿Qué problema pretende resolver el patrón?

También conocido como: Otros nombres de uso común para el patrón.

Motivación: Escenario de ejemplo para la aplicación del patrón.

Aplicabilidad: Usos comunes y criterios de aplicabilidad del patrón.

Estructura: Diagramas de clases oportunos para describir las clases que intervienen en el patrón.

Participantes: Enumeración y descripción de las entidades abstractas (y sus roles) que participan en el patrón.

Colaboraciones: Explicación de las interrelaciones que se dan entre los participantes.

Consecuencias: Consecuencias positivas y negativas en el diseño derivadas de la aplicación del patrón.

Implementación: Técnicas o comentarios oportunos de cara a la implementación del patrón.

Código de ejemplo: Código fuente ejemplo de implementación del patrón.

Usos conocidos: Ejemplos de sistemas reales que usan el patrón.

Patrones relacionados: Referencias cruzadas con otros patrones

