

Patrones de diseño

1.- <i>¿Qué es un patrón de diseño?</i>	pag 2
2.- <i>¿Cuáles son las ventajas?</i>	pag 2
3.- <i>Patrón de creacionales</i>	pag 2
4.- <i>Patrones estructurales</i>	pag 3
5.- <i>Patrones de comportamiento</i>	pag 4
7.- <i>Bibliografía</i>	pag 5

1-. ¿QUÉ ES UN PATRÓN DE DISEÑO?

Un patrón de diseño, es un conjunto de técnicas para solucionar problemas en lo que respecta al desarrollo de software u otros ámbitos del diseño de interfaces.

2-. ¿CUÁLES SON LAS VENTAJAS?

Los patrones son un juego de herramientas que definen un lenguaje común que ayuda a tu equipo a comunicarse con más eficiencia y enseña a resolver todo tipo de problemas utilizando principios del diseño orientado a objetos. Proporcionan un vocabulario común entre desarrolladores

3-. ¿PATRONES DE CREACIONES?

Los patrones de creación proporcionan diversos mecanismos de creación de objetos, que aumentan la **flexibilidad y la reutilización del código existente de una manera óptima a la situación**. Esto da más flexibilidad para decidir qué objetos deben crearse para un caso de uso dado.

4-. ¿PATRONES ESTRUCTURALES?

Estos patrones explican cómo ensamblar objetos y clases en estructuras más grandes, mientras se mantiene la flexibilidad y eficiencia de la estructura.

5-. PATRONES DE COMPORTAMIENTO

Estos patrones tratan con algoritmos y la asignación de responsabilidades entre objetos.

Bibliografía:

—> <https://profile.es/blog/patrones-de-diseno-de-software/>

—> <https://refactoring.guru/es/design-patterns/catalog>