Parcial 1 Programación 10

Alumno: Ismael Abraham Toc Obregón

Carné: 160402006

**Serie 1**

* **¿Qué es Gof?**

Es un patrón de diseño describe un problema que se repite una y otra vez y describe una solución genérica a ese problema, de forma que podamos utilizar dicha solución en todas y cada una de las ocasiones en que afrontemos el problema descrito.

* **¿Como se categorizan los patrones de diseño de gof?**

Se categorizan en Creacionales, Estructurales, Comportamiento

* **Describa, ejemplifique y grafique el tema “programación asincrónica”**

Es cuando permite que sucedan múltiples cosas al mismo tiempo. Al iniciar una acción, el programa continúa ejecutándose. Cuando la acción termina, el programa es informado y tiene acceso al resultado.

Servicio

Cliente

Cliente

* **Describa, ejemplifique y grafique el tema “programación sincrónica”**

Es cuando se llama a una función que realiza una acción de larga duración, sólo vuelve cuando la acción ha finalizado y puede devolver el resultado. Esto detiene el programa durante el tiempo que dure la acción.

Servicio

Cliente