



INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN
Y COMPUTACIÓN 1 - SECCIÓN C

STRATEGY, UN PATRÓN DE DISEÑO

JEANNIRA SIC

AGENDA DE HOY

- ¿Qué son los patrones de diseño de software?
- ¿Por qué usar patrones de diseño?
- Tipos de patrones de diseño
- Patrón Strategy o estrategia
- Ejemplo práctico
- Actividad 1 para puntos extra
- Actividad 2 para puntos extra

¿QUÉ SON LOS PATRONES DE DISEÑO DE SOFTWARE?

ES UNA SOLUCIÓN GENERAL Y REUTILIZABLE APLICABLE A DIFERENTES PROBLEMAS DE DISEÑO DE SOFTWARE. SE TRATA DE PLANTILLAS QUE IDENTIFICAN PROBLEMAS EN EL SISTEMA Y PROPORCIONAN SOLUCIONES APROPIADAS A PROBLEMAS GENERALES A LOS QUE SE HAN ENFRENTADO LOS DESARROLLADORES DURANTE UN LARGO PERIODO DE TIEMPO, A TRAVÉS DE PRUEBA Y ERROR.

¿POR QUÉ USAR PATRONES DE DISEÑO?



Ahorrar tiempo y evitar volver a la etapa de desarrollo



Identificar condiciones de error y problemas en el código



Ayudan a estar seguro de la validez del código



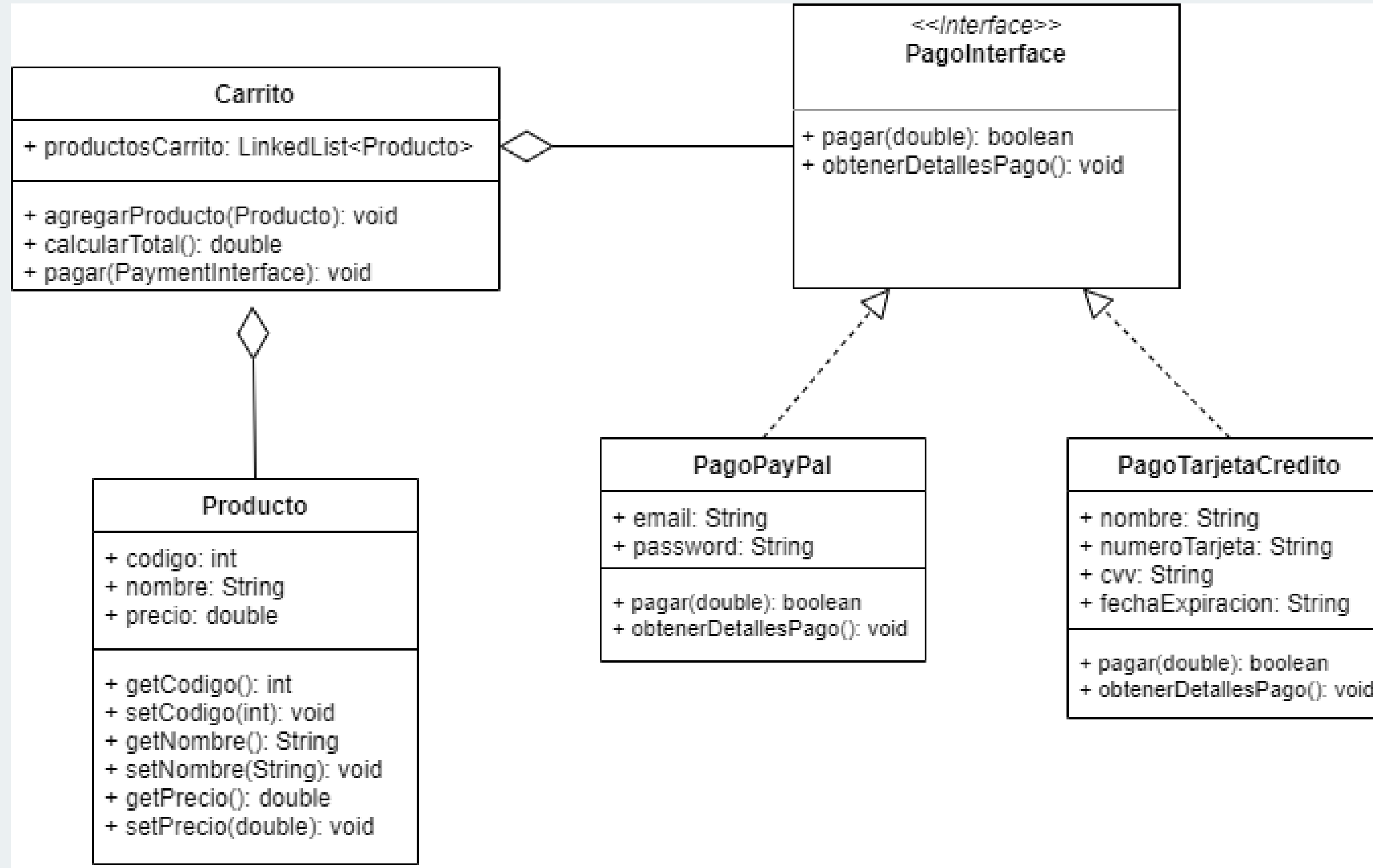
Tipos de patrones de diseño

STRATEGY

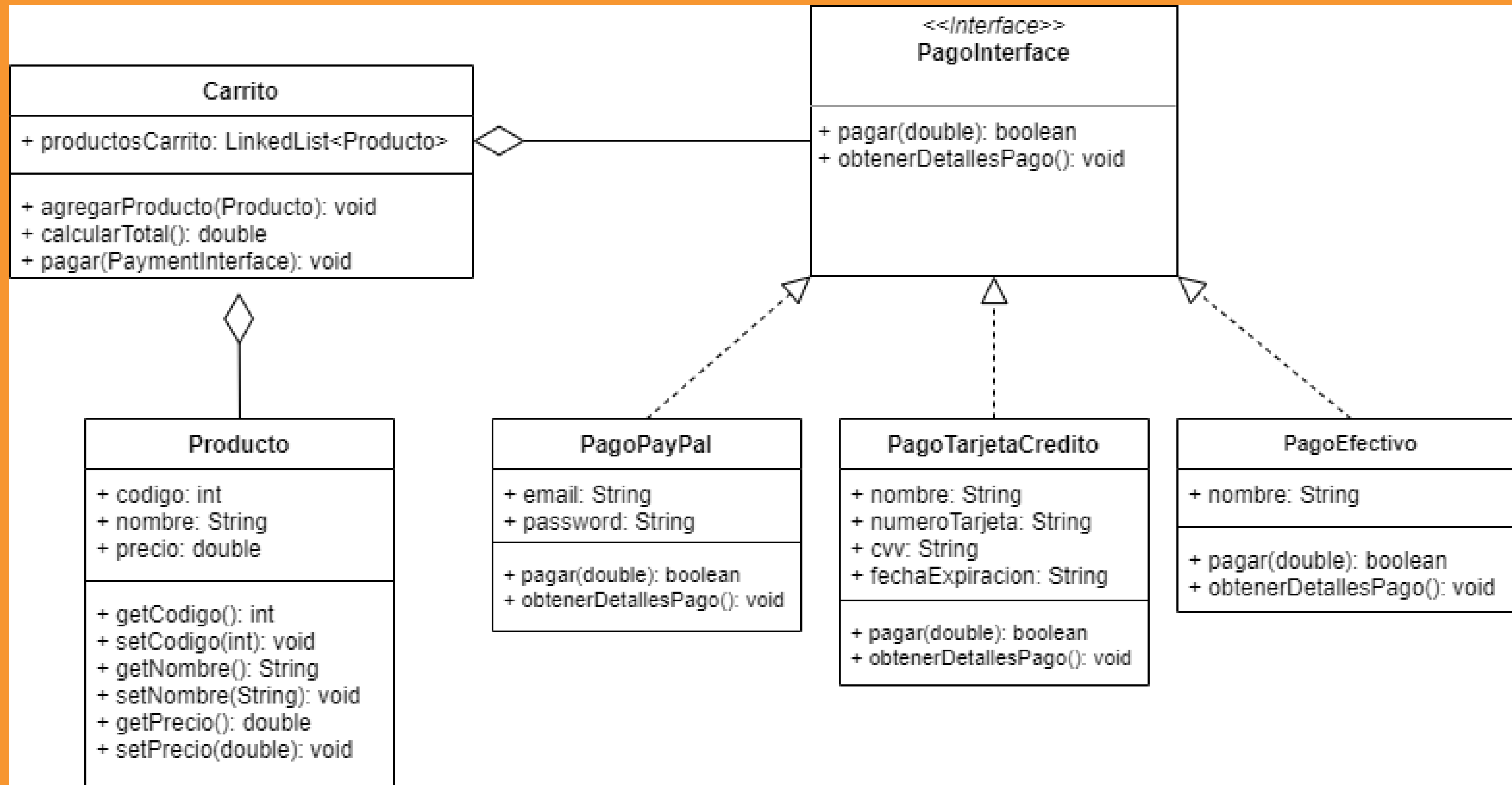
Se clasifica como patrón de comportamiento porque determina cómo se debe realizar el intercambio de mensajes entre diferentes objetos para resolver una tarea.



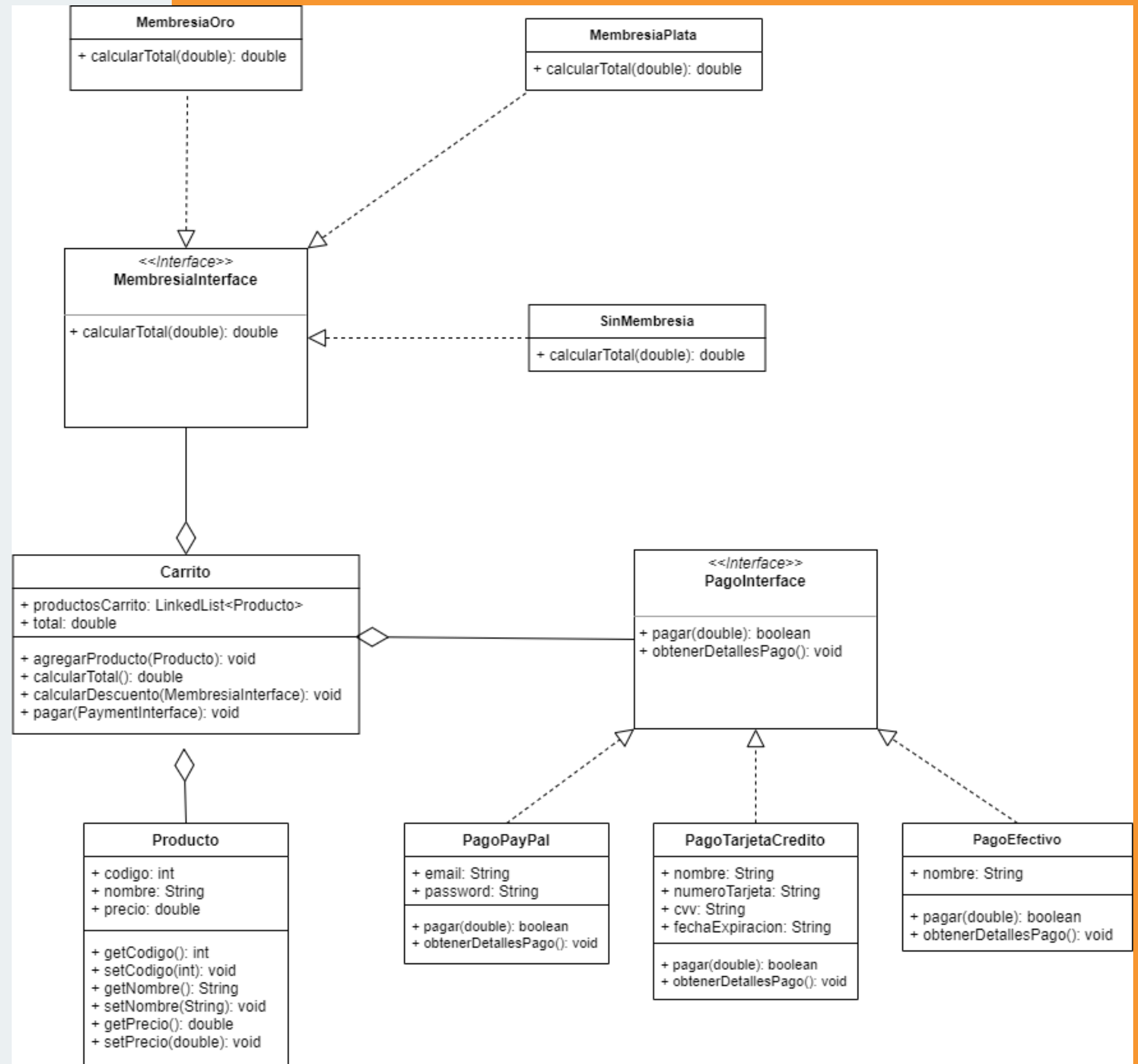
EJEMPLO PRÁCTICO



ACTIVIDAD 1



ACTIVIDAD 2





¿PREGUNTAS?

¡Gracias por su atención!

GITHUB

jeannirasic/IPC1_C_Conferencia: Repositorio de la conferencia de IPC1 C (github.com)

DIRECCIÓN DE CORREO ELECTRÓNICO

jeannirasic@gmail.com