



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



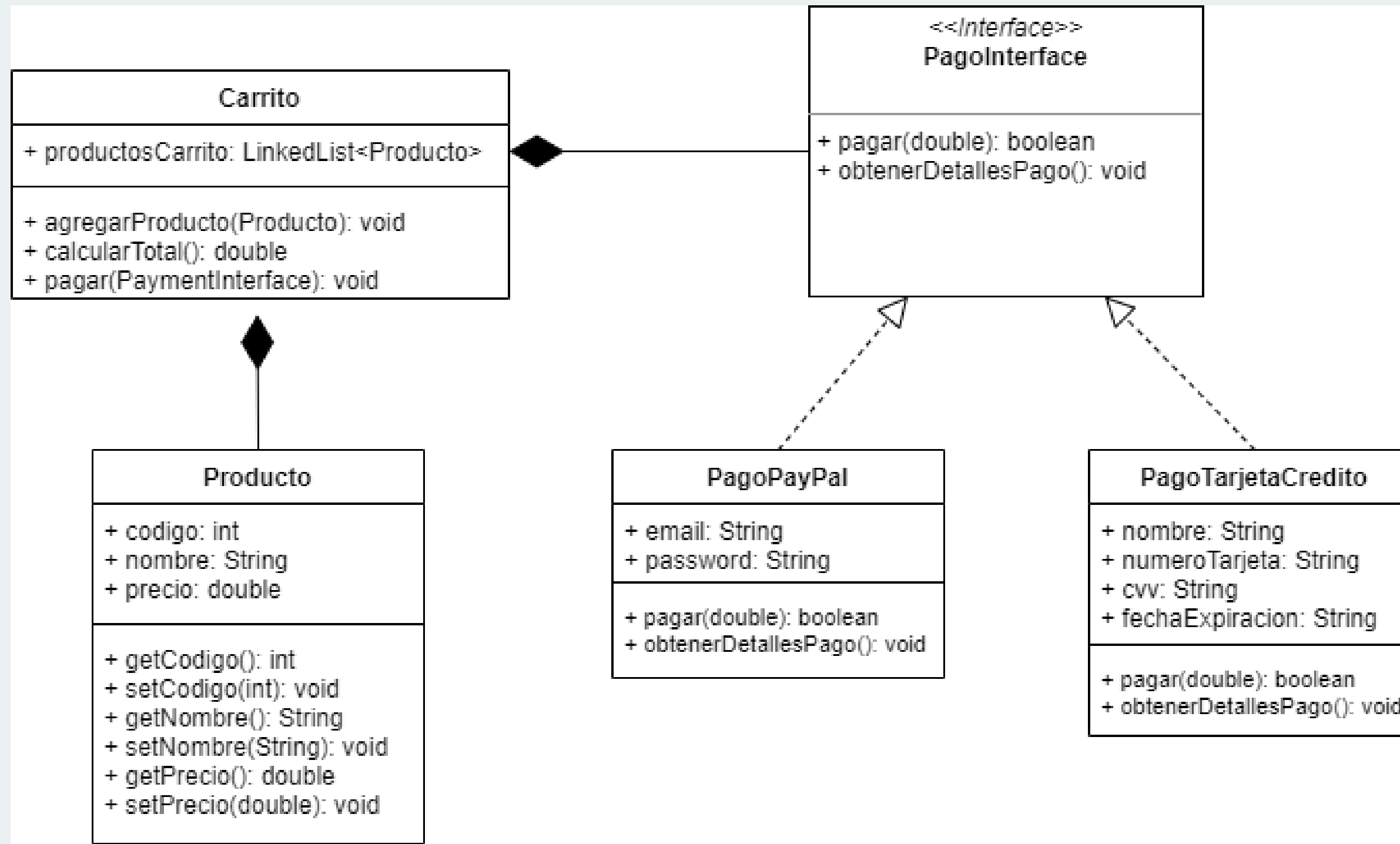
**Tipos de patrones de diseño**

# STRATEGY

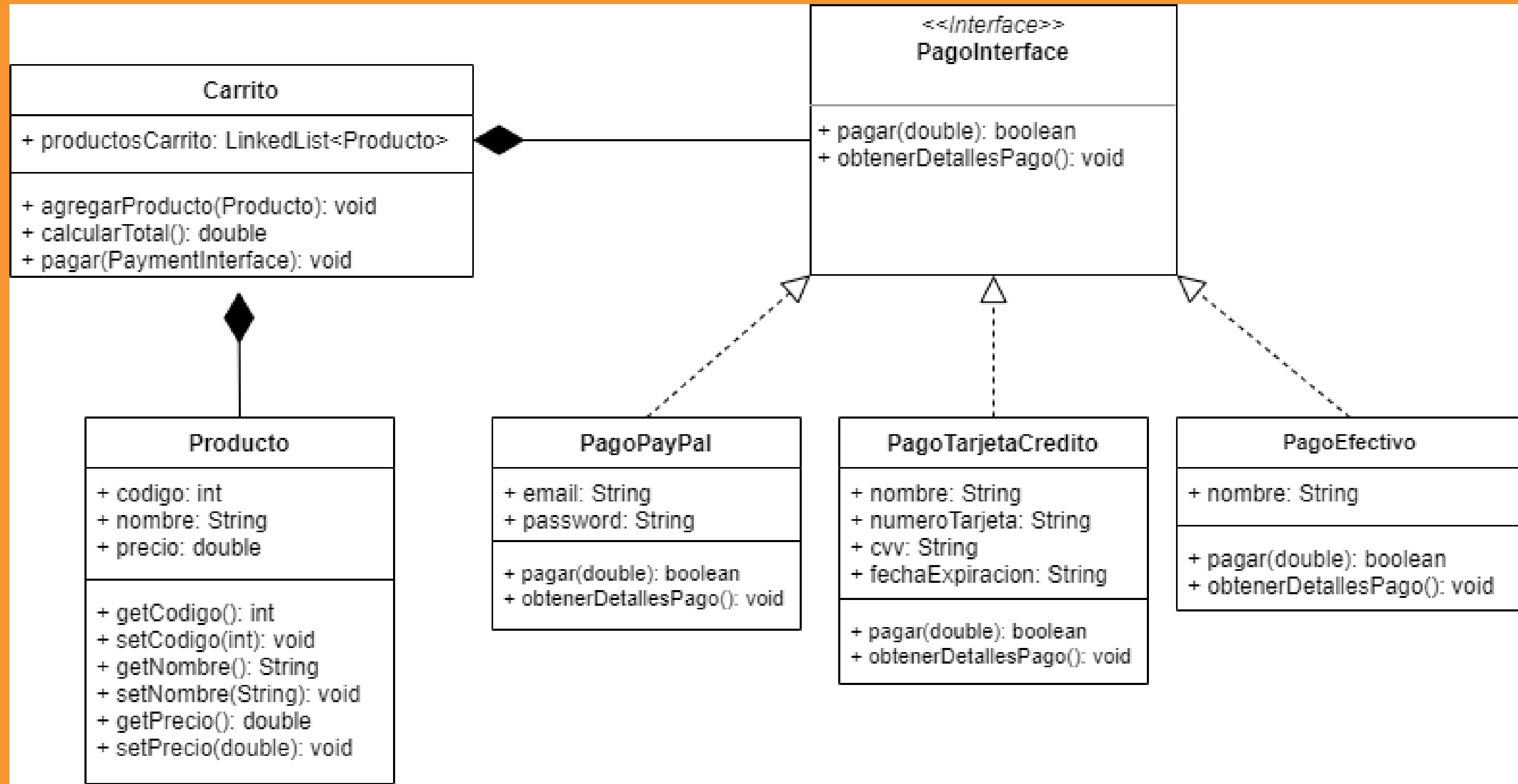
Se clasifica como patrón de comportamiento porque determina cómo se debe realizar el intercambio de mensajes entre diferentes objetos para resolver una tarea.



# EJEMPLO PRÁCTICO

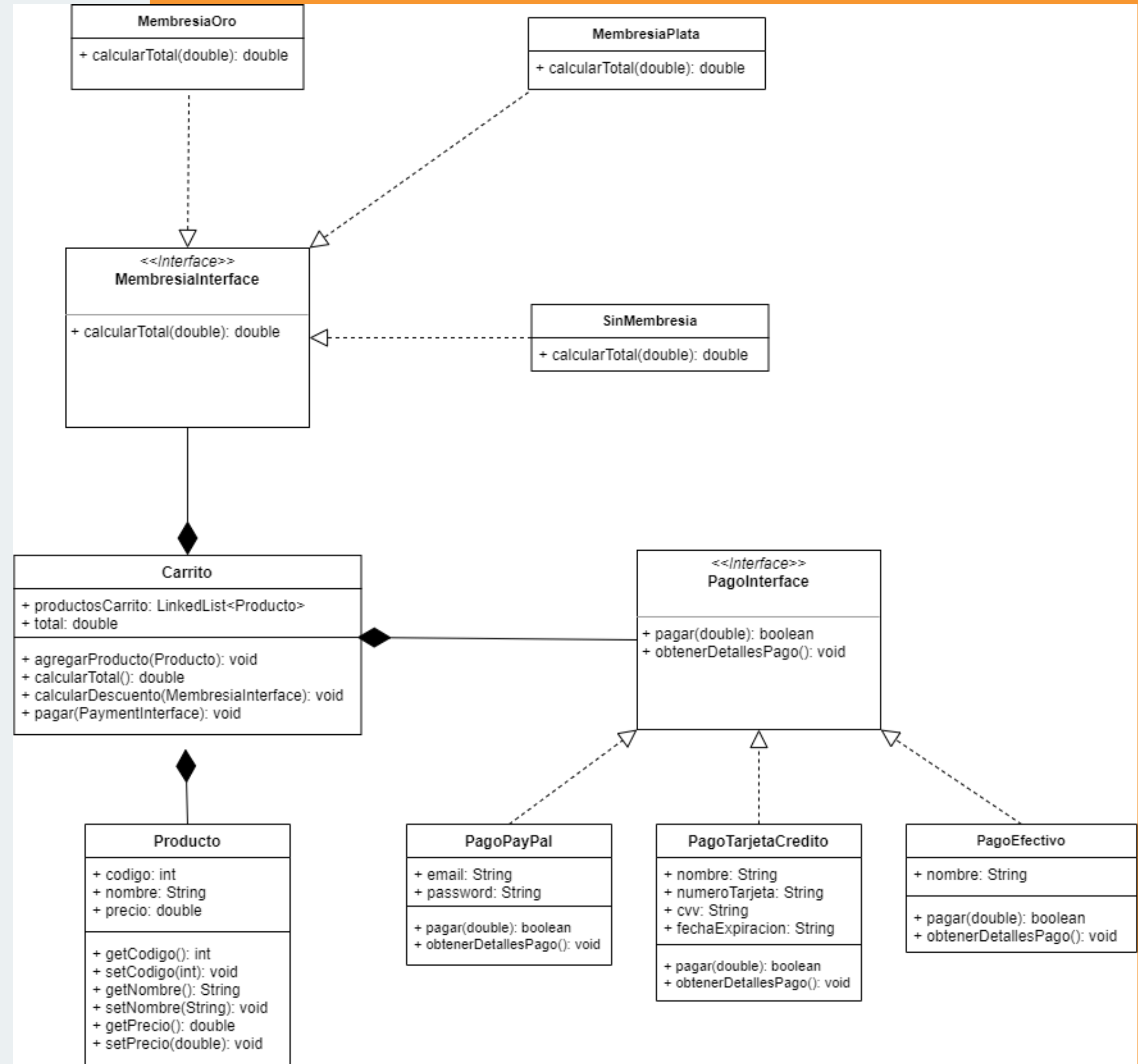


# ACTIVIDAD 1





# 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