

Transformation. All in one.

software **one**

18/04/2023

Java - Patrones



Java

Patrones de Diseño

Un patrón de diseño es básicamente una forma reutilizable de resolver un problema común en el desarrollo de software. Si la forma de solucionar este problema se puede extraer, explicar y reutilizar en múltiples ámbitos y en muchas ocasiones, en ese caso nos hemos encontrado con un patrón de diseño.

Los patrones de diseño en Java son, en definitiva, soluciones a problemas recurrentes y que se ha documentado que funcionan y los resuelven.

Java

Ventajas de los patrones de diseño en Java

Usar un patrón de diseño tiene algunas ventajas. Permiten usar una solución que se sabe que funciona y evitan que los programadores tropiecen con problemas que ya se han resuelto.

Además, los patrones de diseño también sirven como ayudas para la comunicación en el proceso de desarrollo.

Java

Tipos de patrones de diseño en Java

Los patrones de diseño en Java se pueden clasificar en varios grupos fundamentales. Cada uno de ellos con subgrupos y patrones específicos. En cada caso, sus funcionalidades y utilidades son distintas. Por lo que para poder dominarlos es necesario que te especialices en Java.

Podemos dividir los patrones de diseño en tres grupos fundamentales:

- Conductual
- Creacional
- Estructural

Java

Patrones de comportamiento

Los patrones de comportamiento describen interacciones entre objetos y se centran en cómo los objetos se comunican entre sí. Pueden reducir los diagramas de flujo complejos a simples interconexiones entre objetos de varias clases.

Existen los siguientes patrones de comportamiento:

Chain of responsibility

Interpreter

Mediator

Observer

Strategy

Visitor

Command

Iterator

Memento

State

Template method

Java

Patrones de creación

Los patrones de creación se utilizan para crear objetos para una clase adecuada que sirva como solución a un problema. Generalmente se usan cuando se encuentran disponibles instancias de varias clases diferentes:

- Abstract Factory
- Builder Patterns
- Factory Method
- Prototype
- Singleton

Java

Patrones estructurales

Los patrones estructurales forman estructuras más grandes a partir de elementos únicos, generalmente de diferentes clases.

- Adapter
- Bridge
- Composite
- Decorator
- Facade
- Flyweight
- Proxy

Thank You

Get in Touch

+001 123 45 678 99

info@softwareone.com

7788 One City, One Country

The logo for SoftwareOne, featuring the word "software" in white lowercase letters inside a black circle, followed by the word "one" in large, bold, black lowercase letters.

softwareone