1. Patrones creacionales
   1. Implementar el patrón instancia única (singleton)
   2. Implementar el patrón método de factoría (Factory method)
2. Patrones estructurales
   1. Implementar un patrón modelo, vista, controlador (MVC)
   2. Implementar un patrón adaptador (Object Adapter)
   3. Implementar un patrón estético (Decorator)
3. Patrones de comportamiento
   1. Implementar una cadena de responsabilidad (Chain of Responsability)
   2. Implementar un patrón orden (command)
   3. Implementar un patrón Observador (Observer)