

Patrones de Diseño

Yofer Nain Catari Cabrera

October 9, 2020

Abstract

Los patrones de diseño son soluciones típicas a problemas que ocurren comúnmente en el diseño de software. Son como planos prefabricados que puede personalizar para resolver un problema de diseño recurrente en su código.

No puede simplemente buscar un patrón y copiarlo en su programa, como puede hacerlo con las funciones o bibliotecas disponibles en el mercado. El patrón no es un código específico, sino un concepto general para resolver un problema en particular. Puede seguir los detalles del patrón e implementar una solución que se adapte a las realidades de su propio programa.

Los patrones a menudo se confunden con algoritmos, porque ambos conceptos describen soluciones típicas a algunos problemas conocidos. Si bien un algoritmo siempre define un conjunto claro de acciones que pueden lograr algún objetivo, un patrón es una descripción de más alto nivel de una solución. El código del mismo patrón aplicado a dos programas diferentes puede ser diferente.

I. INTRODUCCION

L A

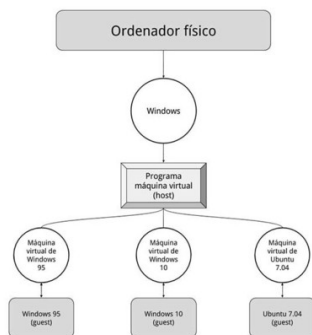
II. OBJETIVOS

-
-
-
-
-

III. DESARROLLO

i. ¿.....?

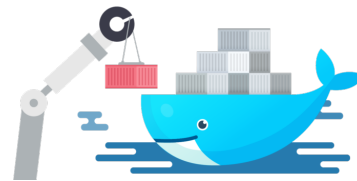
.....



ii. ¿.....?

.....
.....
.....

-
-
-
-
-



Ventajas

-

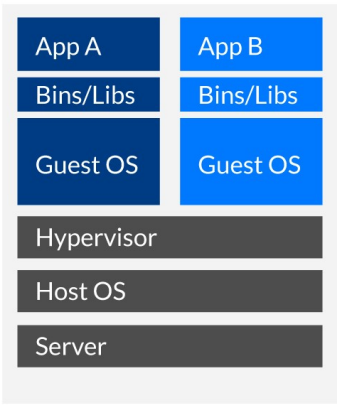
Desventajas

-

iii.
.....?

.....
.....

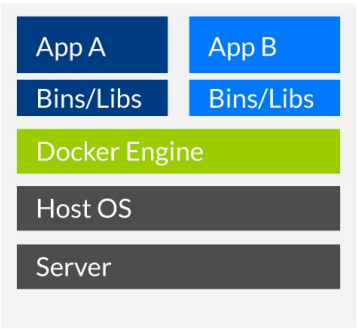
-
-App
-App



REFERENCES

[Martin, 2011] Martin, M.M, y J.U (2011). Virtualización, una solución para la eficiencia, seguridad y administración de intranets *El profesional de la informacion*, 350. Contenedor de aplicaciones: Docker (2015)

-
-App



- _____

- _____

- _____

- _____

IV. CONCLUSIONES

_____.