

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

LA mayoría de los patrones se describen de manera muy formal para que las personas puedan reproducirlos en muchos contextos. Estas son las secciones que suelen estar presentes en una descripción de patrón:

La intención del patrón describe brevemente tanto el problema como la solución. La motivación explica además el problema y la solución que el patrón hace posible. La estructura de clases muestra cada parte del patrón y cómo están relacionadas. El ejemplo de código en uno de los lenguajes de programación populares hace que sea más fácil captar la idea detrás del patrón. Algunos catálogos de patrones enumeran otros detalles útiles, como la aplicabilidad del patrón, los pasos de implementación y las relaciones con otros patrones.

II. OBJETIVOS

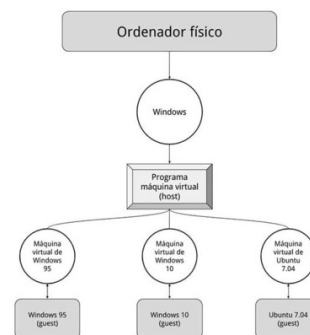
- Los patrones son soluciones típicas a problemas comunes en el diseño orientado a objetos. Cuando una solución se repite una y otra vez en varios proyectos, alguien finalmente le pone un nombre y describe la solución en detalle. .

- el concepto de patrones de diseño e la programación patrones que resuelven varios problemas de diseño orientado a objetos

III. DESARROLLO

i. ¿.....?

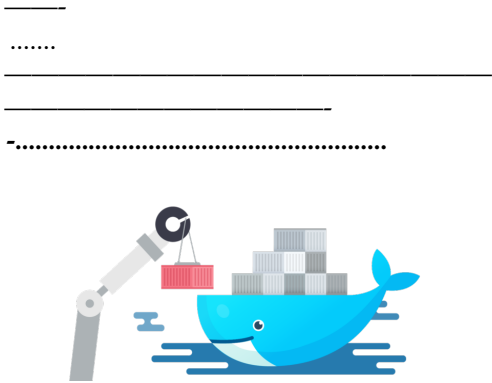
.....



ii. ¿.....?

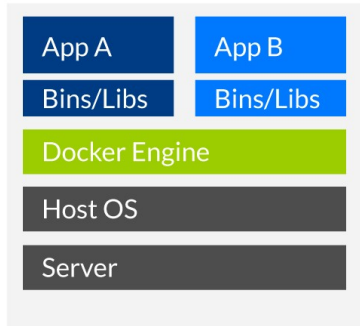
.....
.....
.....

-



Ventajas

Desventajas



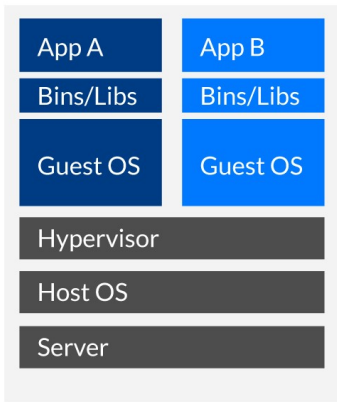
- _____
- _____
- _____
- _____

iii. _____
_____?

IV. CONCLUSIONES

_____.

- _____
-App _____
-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)