



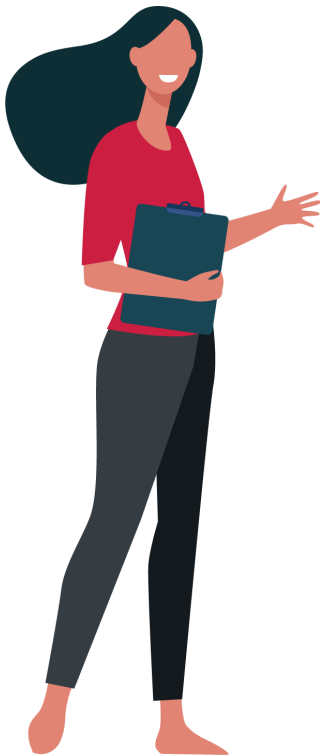
**Certified Tech Developer**

The Ultimate Degree

## Programación Orientada a Objetos

### Patrones de diseño

Prácticamente en todas las áreas se desarrollan estándares para realizar algún procedimiento. En informática no es diferente. Como su nombre indica, utilizar un patrón de diseño es correspondiente a utilizar una estructura de programación ya



conocida y consolidada en el mercado, cuya función está previamente definida. Un patrón de diseño, también conocido por el término original en inglés *design pattern*, describe una solución general reutilizable para un problema recurrente en el desarrollo de sistemas de *software* orientados a objetos. No es un código prefabricado, una versión final, sino un modelo de cómo resolver un determinado problema. Los patrones de diseño definen las relaciones e interacciones entre clases u objetos, sin especificar los detalles de los involucrados. Conceptualmente, un patrón de diseño debe definir: un nombre, el problema, la solución, cuándo aplicar esa solución y las consecuencias de hacerlo.