

ED_T7_ACT3: Patrones GoF

Investiga en Internet sobre los patrones de diseño actuales **GoF (Gang of Four)** y crea una tabla según la clasificación que proponen los autores.

AMBITO	CREACIÓN	ESTRUCTURAL	COMPORTAMIENTO
Clase	<ul style="list-style-type: none">• Factory• Method	<ul style="list-style-type: none">• Adapter	<ul style="list-style-type: none">• Interprete• Metodo temp
Objeto	<ul style="list-style-type: none">• Abstracto• Factory• Builder• Prototype• Singleton	<ul style="list-style-type: none">• Adapter• Bridge• Composite• Decorator• Facade• Flyweight• Proxy	<ul style="list-style-type: none">• Chain of responsibility• Command• Iterator• Mediator• Memento• Observer• State• Strategy• visitor

En este caso, el ámbito del objeto estructural, corresponde al patrón de diseño, la clase corresponde a los objetos que hay que utilizar para que funciones del objeto