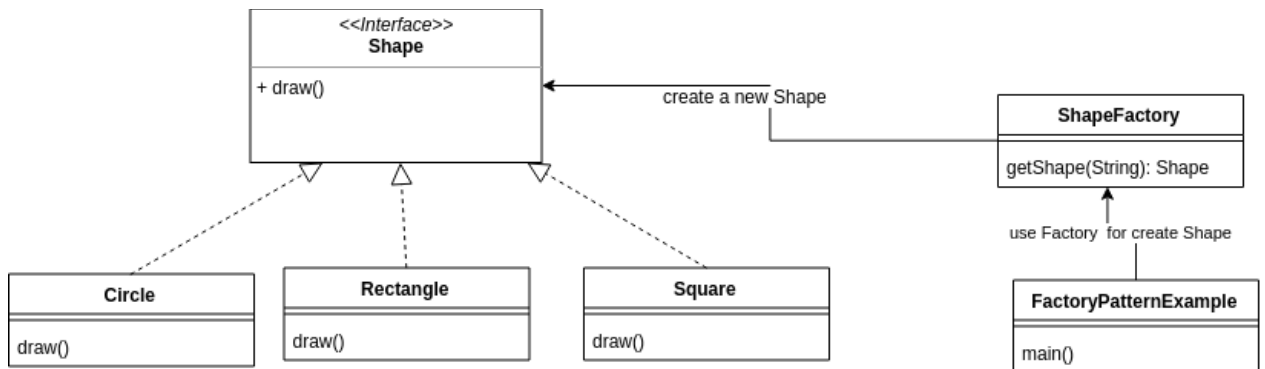


## Patrón de diseño Factory

El patrón Factory consiste en utilizar una clase abstracta (clase que no puede ser instanciada, pero puede ser utilizada por otra clase como “molde”), pero deja que las subclases decidan qué clase instanciar. Sirve para crear un solo producto y se utiliza en diseños sencillos.



## ¿Cuándo utilizar Factory?

- 1) Cuando no se sabe qué tipo de objetos va a trabajar la aplicación.
- 2) Delegar la responsabilidad a las subclases de que objeto crear.
- 3) Ahorra recursos del sistema, reutilizando objetos en vez de crear uno nuevo cada vez.

## Patrón Singleton

Es una metodología que restringe la instanciación de una clase a solo una única instancia.

Es muy útil cuando se necesita una sola instancia de una clase para poder coordinar acciones entre distintos sistemas. Ej: Si nuestro sistema solo tiene una base de datos, usamos Singleton. Si nuestro sistema solo usa una API's, usamos Singleton.

Hay lenguajes que no necesariamente utilizan Singleton, pero pueden comportarse como tal. Ej: Node Js, que puede implementar un objeto y exportarlo, esto se comportará igual que un Singleton.

