Quiz: Proxy vs Facade

Logotipo, nombre de la empresa

Descripción generada automáticamente

Juan Carlos Castro Guevara

Michael Steven Pinzón Solano

Daniel Alejandro Olarte Ávila

Shelsy Natalia Rodríguez Barajas

Ciencias de la computación e inteligencia artificial

Patrones de Diseño de Software

Juan Sebastián Leyva Casas

Universidad Sergio Arboleda

2021-03

Facade es un patrón de diseño estructural que proporciona una interfaz simplificada a una biblioteca, un framework o cualquier otro grupo complejo de clases.

Proxy es un patrón de diseño estructural que te permite proporcionar un sustituto o marcador de posición para otro objeto. Un proxy controla el acceso al objeto original, permitiéndote hacer algo antes o después de que la solicitud llegue al objeto original.

Diferencias entre Proxy Pattern y Facade Pattern

* El propósito del proxy es agregar comportamiento mientras El propósito de la fachada es simplificar, lo que en realidad puede implicar eliminar el comportamiento.
* El objeto proxy representa un objeto individual mientras que el objeto Facade representa un subsistema de objeto.
* El objeto del cliente no puede acceder al objeto de destino directamente mientras que el objeto del cliente tiene la capacidad de acceder al objeto del subsistema.
* El objeto proxy proporciona control de acceso al objeto de destino único, mientras que el objeto Facade proporciona una interfaz simplificada de nivel superior a un subsistema de objetos / componentes.