
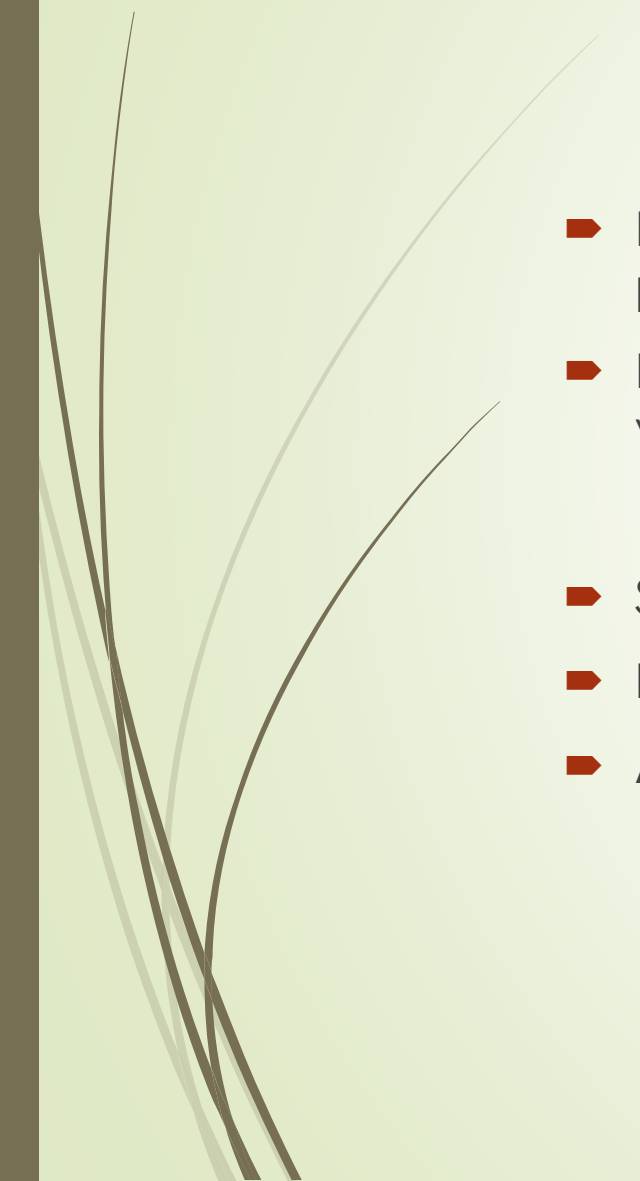

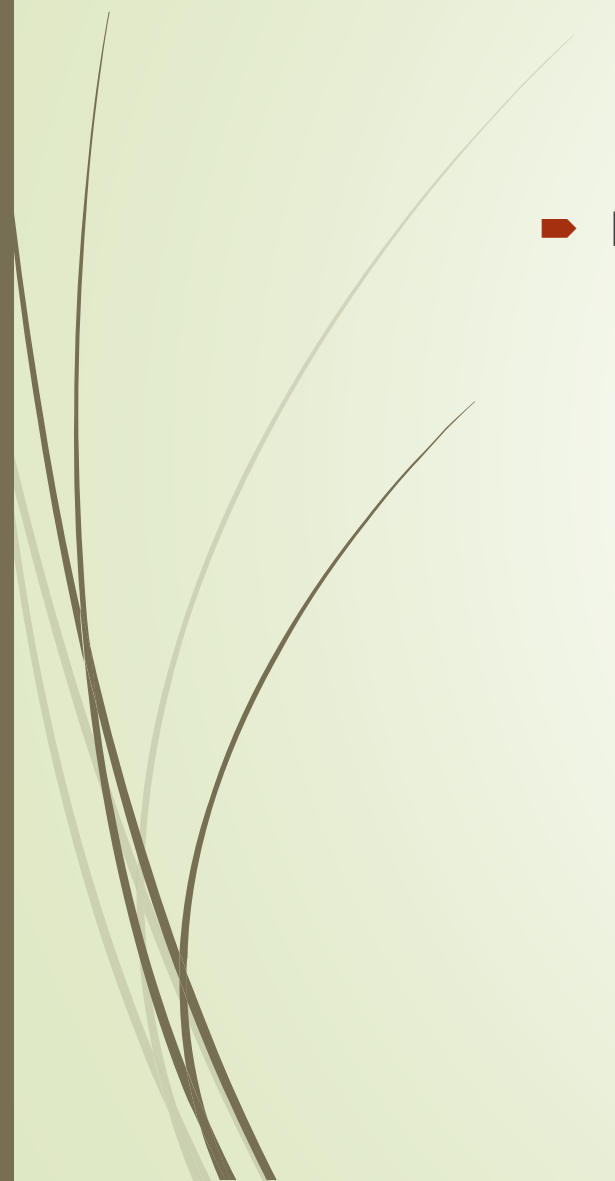

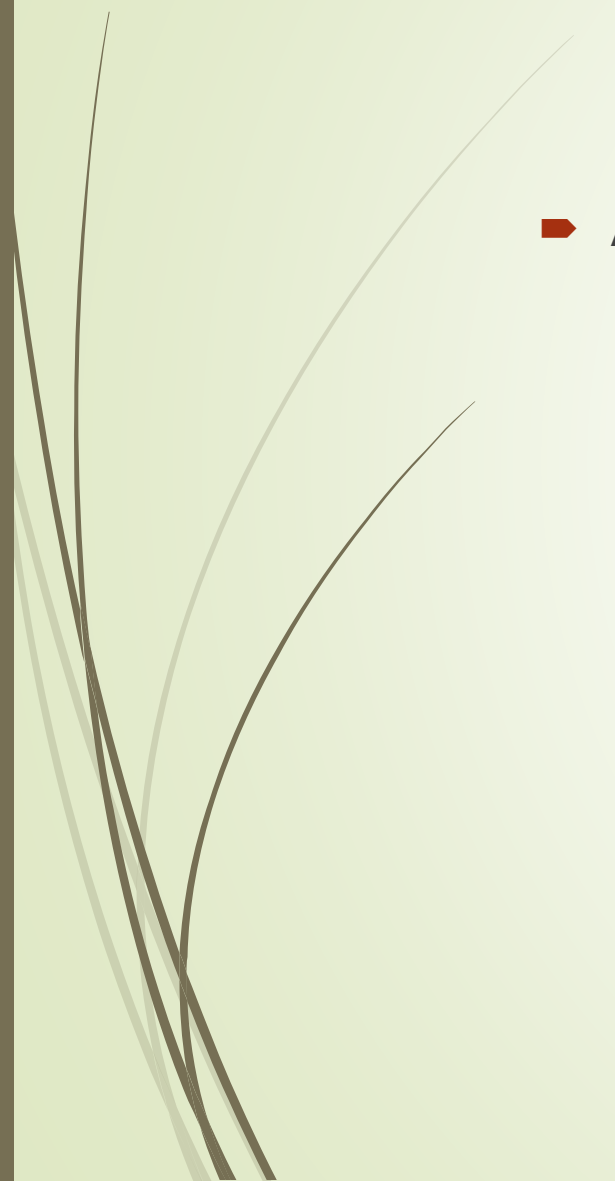


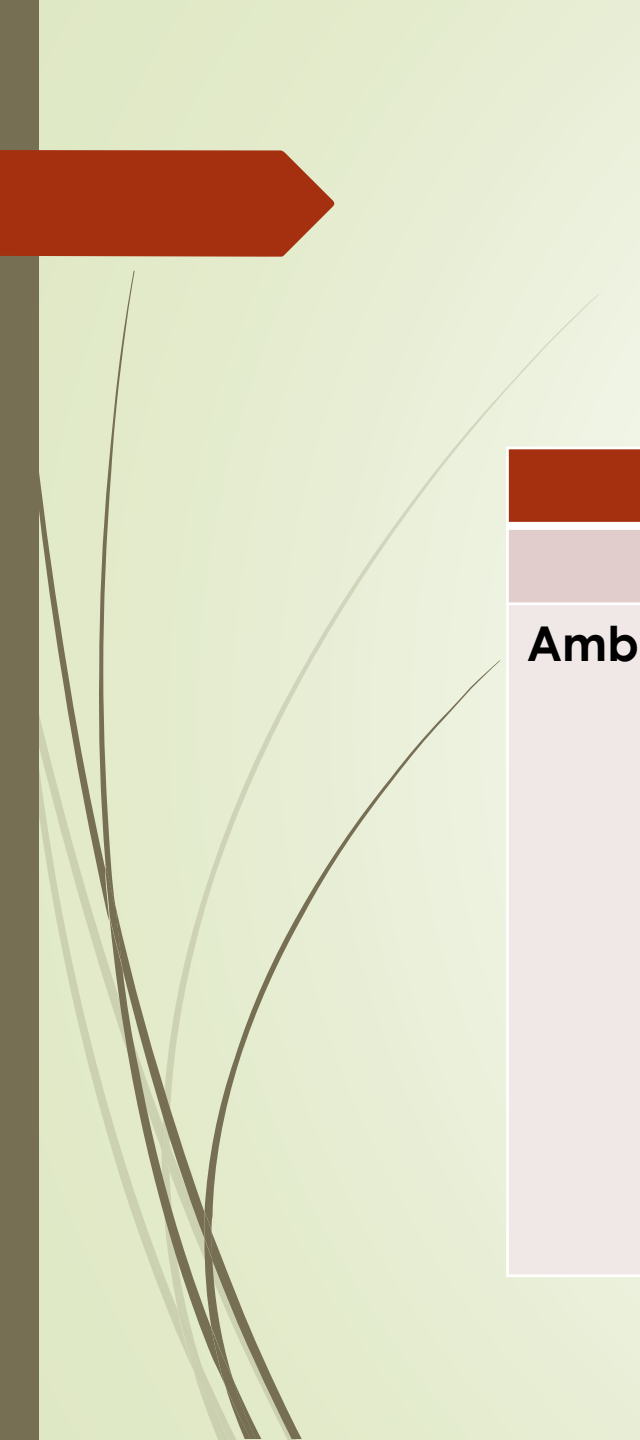


Patrones de diseño

- 
- 
- Los **patrones de diseño** (design patterns) son soluciones habituales a problemas comunes en el diseño de software.
 - La banda de los cuatro (GoF) Erich Gamma, Richard Helm, Ralph Johnson y John Vlissides en 1994
 - Se organizan por propósito y ámbito
 - **Propósito:** refleja que hace un patrón
 - **Ámbito:** especifica a quién aplica el patrón

- 
- 
- **Propósito:** refleja que hace un patrón. Pueden ser:
 - **De creación:** relacionados con el proceso de creación o instanciación de objetos
 - **Estructural:** relacionados con la composición de clases y objetos
 - **De Comportamiento:** relacionados con el modo en que las clases y objetos interactúan y el modo en que se reparten las responsabilidades

- 
- 
- **Ámbito:** especifica a quién aplica el patrón. Pueden ser:
 - **Clases:** Se ocupan de las relaciones entre clases y subclases. Las relaciones entre clase se establecen a través de la herencia de modo que son relaciones estáticas establecidas en tiempo de compilación.
 - **Objetos:** Se ocupan de las relaciones entre objetos que son relaciones dinámicas y pueden cambiar en tiempo de ejecución.



Propósito				
		Creación	Escritura	Comportamiento
Ambito	Clase	Factory Method	Adapter (clases)	Interpreter Template Method
	Objeto	Abstract Factory Builder Prototype Singleton	Adapter (objetos) Bridge Composite Decorator Facade Flyweight Proxy	Chain of Responsibility Command Iterator Mediator Memento Observer State Strategy Visitor