Actividad: Otros patrones de diseño

Objetivos

* Investigar sobre los patrones de diseño.

Descripción

Describe tres patrones de diseño diferentes a los que hemos estudiado en el tema. Debes indicar de qué tipo son, así como el problema que resuelven, la solución y las consecuencias de aplicar cada uno de ellos. Realizar una implementación de ejemplo en Java.

**Extensión máxima:** 10 páginas (Calibri 12, interlineado 1,5).

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Otros patrones de diseño | Descripción | Puntuación máxima  (puntos) | Peso  % |
| Primer patrón | Descripción, tipo, problema resuelto y consecuencias | 33.3 | 33.3 % |
| Segundo patrón | Descripción, tipo, problema resuelto y consecuencias | 33.3 | 33.3 % |
| Tercer patrón | Descripción, tipo, problema resuelto y consecuencias | 33.3 | 33.3 % |
|  |  | **10** | **100 %** |