

# Patrones de Diseño ➔

Presented by

**Orlando Ezequiel Salazar Cruz**

# ¿Qué es diseñar software?

Consiste en dividir el sistema en partes más pequeñas, asignar a cada una una función específica y establecer cómo se relacionan entre sí para que trabajen de manera conjunta.



# ¿Para qué sirven los patrones de diseño?

Ayudan a organizar el sistema en módulos claros, definir sus relaciones y permitir cambios sin afectar su funcionamiento.



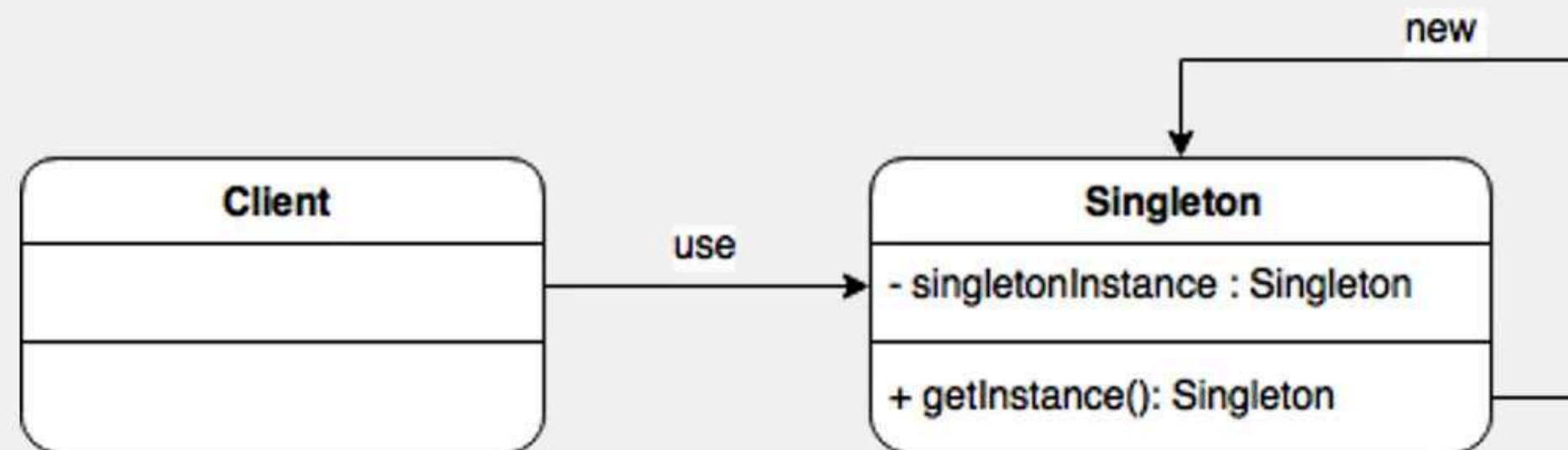
# ¿Qué es un patrón de diseño?

Es una solución probada y reutilizable para problemas comunes de software, creada por expertos y aplicable sin importar el lenguaje o la tecnología.



# Singleton

*Singleton pattern – Class diagram*



Crea una única instancia de la clase la primera vez que se necesita y devuelve siempre esa misma instancia cuando se solicita.

# ¿Por qué aprender patrones de diseño?

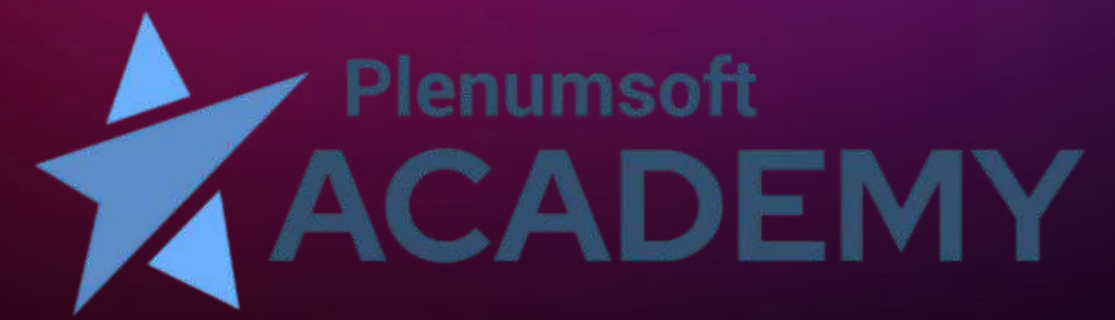
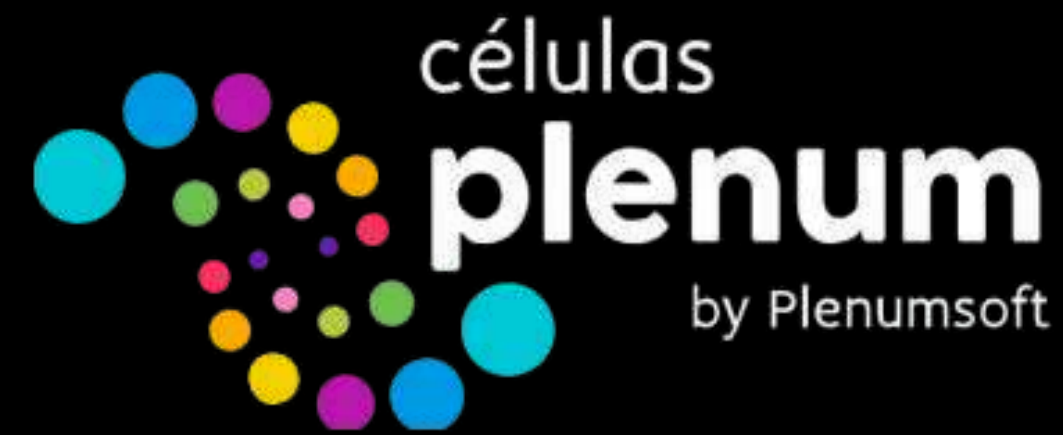
Permite resolver problemas comunes de forma robusta, evitar crear soluciones desde cero y mejorar como desarrollador al conocer los patrones clásicos y su utilidad.



# ¿Cómo documentar un patrón de diseño (según el estándar de Gamma)?

Se especifica su nombre, propósito y motivación, se indican los casos de uso, su estructura y participantes, cómo interactúan, las consecuencias de aplicarlo, detalles de implementación.





**Gracias por**  
**Escuchar**