

**PATRONES DE DISEÑO**  
**SOMOS Y FORMAMOS EXPERTOS EN T.I**



**Metodología**

**100% PRACTICO**



**Duración**

**20 HRS.**

## ACERCA DEL CURSO

### OBJETIVOS PRINCIPALES

- Conocer los patrones de diseño creacionales, estructurales y de comportamiento.
- Modelar el patrón de diseño utilizando UML para entenderlo.
- Implementar los patrones en código Java.

### OBJETIVOS SECUNDARIOS

- Reforzar el uso de programación orientada a objetos y modelado.

### PREREQUISITOS

- Conocer algún lenguaje de programación orientado a objetos.
- Entender principios básicos de modelado UML (diagrama de clases y secuencia)

[¿Cuál es mi nivel en programación? clic aquí](#)

# ¡NUNCA DEJES DE APRENDER!

## 1. Introducción

- 1.1 ¿Qué es un patrón de diseño?
- 1.2 Ventajas de usar patrones de diseño

## 2. Patrones Creacionales

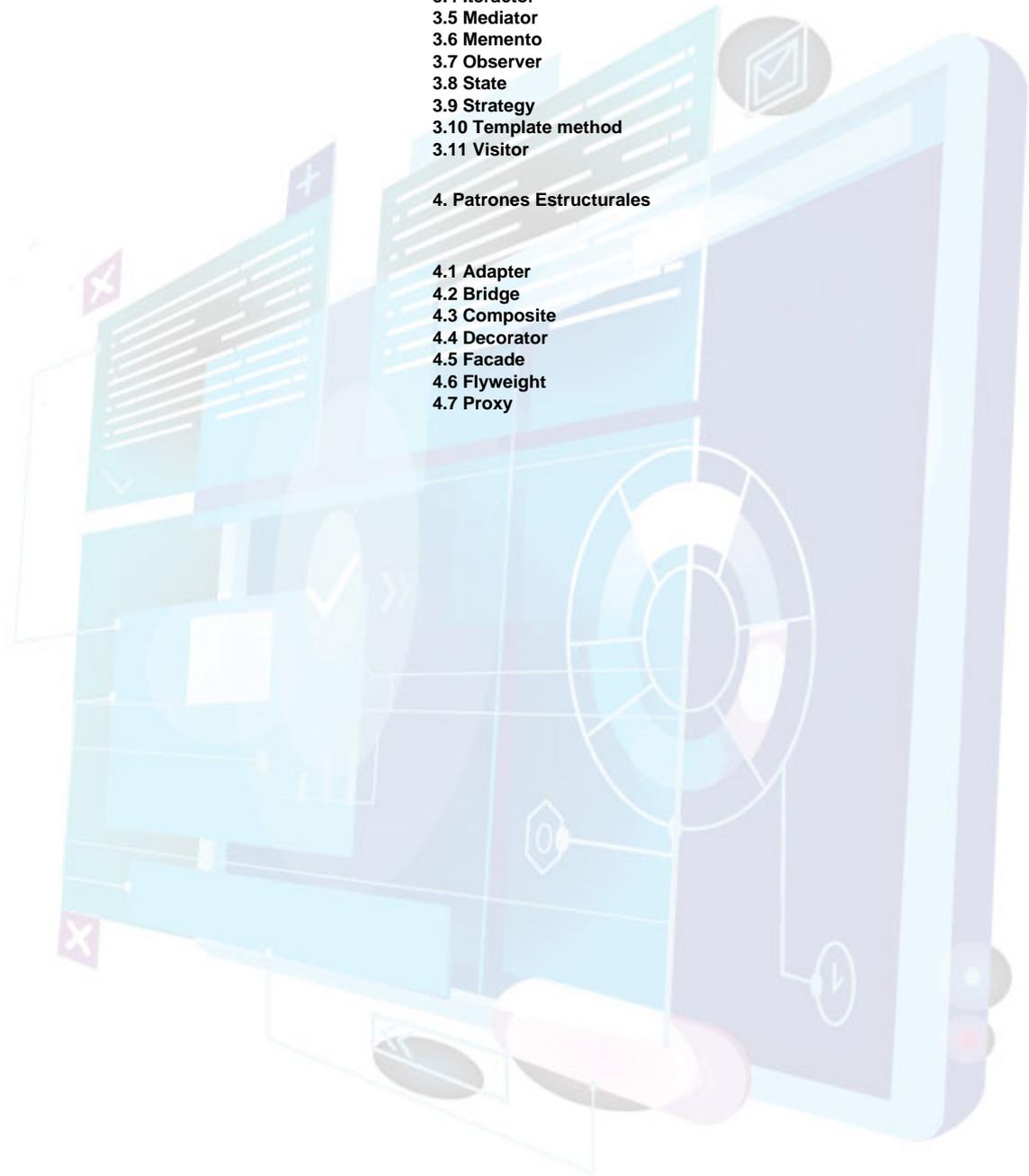
- 2.1 Factory Method
- 2.2 Abstract Factory
- 2.3 Builder
- 2.4 Prototype
- 2.5 Singleton

## 3. Patrones de Comportamiento

- 3.1 Chain of Responsibility
- 3.2 Command
- 3.3 Interpreter
- 3.4 Iterator
- 3.5 Mediator
- 3.6 Memento
- 3.7 Observer
- 3.8 State
- 3.9 Strategy
- 3.10 Template method
- 3.11 Visitor

## 4. Patrones Estructurales

- 4.1 Adapter
- 4.2 Bridge
- 4.3 Composite
- 4.4 Decorator
- 4.5 Facade
- 4.6 Flyweight
- 4.7 Proxy



## CERTIFICADO DIGITAL

Obtén una constancia que avala tu preparación, si cumples con la asistencia a tu capacitación y elaboras el proyecto final de cada curso, bootcamp o diplomado.

Registrado por la Secretaria del Trabajo y Previsión Social (México).



*¡Te esperamos!*

 55 5211 6931

 +52 55 6186 8835

 TecGurusNet