PATRONES DE DISEÑO

SOMOS Y FORMAMOS EXPERTOS EN T.I

Metodología

100% PRACTICO

Duración

20 HRS.

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?

2.2 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 Iteractor

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

TecGurus
Somos y formamos expertos en T.I.

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