

Índice

Prefacio	xi
Prólogo	xiii
Prólogo a la edición española	xv
Guía para los lectores	xvii

CAPÍTULO 1 **Introducción**

1.1. ¿Qué es un patrón de diseño?	3
1.2. Patrones de diseño en el MVC de Smalltalk	4
1.3. Descripción de los patrones de diseño	6
1.4. El catálogo de patrones de diseño	7
1.5. Organización del catálogo	9
1.6. Cómo resuelven los patrones los problemas de diseño	10
1.7. Cómo seleccionar un patrón de diseño	25
1.8. Cómo usar un patrón de diseño	26

CAPÍTULO 2 **Un caso de estudio: diseñando un editor de documentos**

2.1. Problemas de diseño	30
2.2. Estructura del documento	32

2.3. Formateado	36
2.4. Adornar la interfaz de usuario	39
2.5. Permitir múltiples estándares de interfaz de usuario	43
2.6. Permitir múltiples sistemas de ventanas	47
2.7. Operaciones de usuario	53
2.8. Revisión ortográfica e inserción de guiones	58
2.9. Resumen	68

Catálogo de Patrones de Diseño

CAPÍTULO 3 Patrones de Creación

Abstract Factory	79
Builder	89
Factory Method	99
Prototype	109
Singleton	119
Discusión sobre los patrones de creación	127

CAPÍTULO 4 Patrones Estructurales

Adapter	131
Bridge	141
Composite	151
Decorator	161
Facade	171
Flyweight	179
Proxy	191
Discusión sobre los patrones estructurales	201

CAPÍTULO 5 Patrones de Comportamiento

Chain of Responsibility	205
Command	215
Interpreter	225
Iterator	237
Mediator	251
Memento	261
Observer	269
State	279
Strategy	289
Template Method	299
Visitor	305
Discusión sobre los patrones de comportamiento	317

CAPÍTULO 6

Conclusión

6.1. Qué esperar de los patrones de diseño	322
6.2. Una breve historia	325
6.3. La comunidad de patrones	326
6.4. Una invitación	327
6.5. Una reflexión a modo de despedida	328
APÉNDICE A. Glosario	329
APÉNDICE B. Guía de la notación	333
B.1. Diagrama de clases	334
B.2. Diagrama de objetos	336
B.3. Diagrama de interacción	336
APÉNDICE C. Clases fundamentales	339
C.1. Lista	340
C.2. Iterador	342
C.3. IteradorLista	343
C.4. Punto	343
C.5. Rect	344
Bibliografía	345
Índice alfabético	351