

# PATRONES DE DISEÑO EN UNITY





# ¿A QUIÉN VA DIRIGIDO?

**CUALQUIER PERSONA CON UN NIVEL BÁSICO-INTERMEDIO CON UNITY Y C# QUE QUIERA MEJORAR SU NIVEL, SU ARQUITECTURA DE CÓDIGO Y SER CAPAZ DE CREAR MEJORES VIDEOJUEGOS.**

# ¿QUÉ SON LOS PATRONES DE DISEÑO?

**SON SOLUCIONES A PROBLEMAS COMUNES QUE SE REPITEN EN TODOS LOS VIDEOJUEGOS. ESTAS SOLUCIONES SUELEN CUMPLIR LOS PRINCIPIOS SOLID Y NOS AYUDAN A ESTABLECER UNA BUENA ARQUITECTURA DE CÓDIGO.**

# ¿QUÉ APRENDERÁS? 😎

- **DICCIONARIOS**
- **COLAS**
- **LAMBDA**
- **INTERFACES**
- **SOLID**
- **SINGLETON PATTERN**

- **OBSERVER PATTERN**
- **OBJECT POOLING PATTERN**
- **STATE PROGRAMMING PATTERN**
- **MVP - MODEL VIEW PRESENTER PATTERN**
- **FACTORY PATTERN**
- **COMMAND PATTERN**

# ¿CÓMO FUNCIONA EL CURSO? 🤔

- **100% ONLINE**
- **6 HORAS DE VÍDEO + CÓDIGO DESCARGABLE**
- **CONTENIDO ACCESIBLE PARA SIEMPRE**
- **ACCESO A LA COMUNIDAD DE STEGA**
- **CONSULTA DE DUDAS**
- **AYUDA Y TUTORIZACIÓN PARA PONER EN PRÁCTICA LOS PATRONES DE DISEÑO APRENDIDOS EN EL DESARROLLO DE TU VIDEOJUEGO**