

1. Menciona los principios de diseño esenciales del patrón Strategy y Observer. Menciona una des-ventaja de cada patrón.

*a)* Strategy

- Ventajas

Patrón de diseño que cumple con el polimorfismo.

No es necesario crear todos los objetos disponibles correspondientes ,el comportamiento de una clase cambia en tiempo de ejecución ahorrando así espacio en memoria

- Desventajas

*b)* Observer

- Ventajas

- Desventajas