

1. Menciona los principios de diseño esenciales del patrón Strategy y Observer. Menciona una desventaja 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 Si hay muchas estrategias alternativas, el número de objetos será considerable.

Los clientes deben tener cierta comprensión de cada estrategia, y el cliente decide qué clase de estrategia usar.

b) Observer

- Ventajas

Tiene un alto grado de independencia entre el sujeto y los observadores. Los cambios entre el Sujeto u Observadores no afectan a otro.

Permite agregar observadores sin modificar el sujeto o los observadores.

- Desventajas No se especifica el receptor de una actualización. Las informaciones de cambios transmitidas pueden ser irrelevantes para ciertos observadores.