

1. Menciona los principios de diseño esenciales del patrón State, Template e Iterator. Menciona una desventaja de cada patrón.

De acuerdo a los principios SOLID

a) State

- Sustitución de Liskov
- Principio de segregación de interfaces.  
Dado que este principio se basa principalmente en dividir varias interfaces donde definen comportamientos más específicos es decir no obligar a ninguna clase a implementar métodos que no utiliza; State aplica de una manera eficiente este comportamiento dado que se tiene una interfaz con cada uno de los estados del objeto de contexto.
- State puede ser usado cuando necesitamos cambiar el estado de un objeto en tiempo de ejecución, teniendo diferentes subclases de algunas clases; Esta circunstancia es una ventaja y **desventaja** al mismo tiempo, porque tenemos clases con estados claros con cierta lógica y, por otro lado, el número de clases crece.

b) Template

- 
- 

c) Iterator

- 
- 

■ OBSERVACIONES IMPORTANTES