

# Práctica 1

## Modelado y Programación

1. Menciona los principios de diseño esenciales del patrón Strategy y Observer.

Strategy: Define a una familia a de algoritmos, los encapsula y los hace intercambiables. Además los algoritmos son independientes de los clientes que los usan.

- Programar a una interfaz, no a una implementación.
- Favorecer la composición sobre la herencia.

Observer: Sujeto y observadores definen la relación “uno a muchos”, los observadores dependen del sujeto (si cambia el sujeto se le notifica a los observadores).

- Esforzarse por obtener diseños débilmente acoplados entre objetos que interactúen para que nos permitan construir sistemas orientados a objetos más flexibles.

2. Menciona una desventaja de cada patrón.

La desventaja que tiene Strategy es que la eficiencia se puede ver afectada por el número de objetos que se crean.

La desventaja que podría tener Observer sería cuando un objeto que sea observador y a la vez sujeto de otros objetos; se vería confuso y difícil corregir o encontrar un error si es que sucede uno.