

## Breve explicação sobre o entendimento do princípio Don't Repeat Yourself (DRY)

Este princípio tem como base a não repetição de código realizando o mesmo objetivo. O código duplicado faz com que não exista a garantia que todas as instâncias repetidas serão modificadas caso uma alteração ocorra. Pode piorar o desempenho da aplicação.

No exemplo proposto por mim há duas utilizações distintas do princípio no mesmo exemplo. Uma quando cria-se a abstração do tipo `AtaqueStrategy`, respeitando assim outros princípios, utilizando uma classe abstrata e não uma interface, assim permitindo que as classes filhas herdem os métodos já implementados, além dos atributos.

Segunda quando cria-se a superclasse `Pokemon`, assim permitindo que as classes filhas herdem o comportamento.