

Práctica 1

Modelado y Programación

Nombres:

- Barra Maldonado André ----- 420004547
- Rueda Tokuhara Daiki Benedek ---- 420003533

El método main está contenido en Simulacion.java y el programa empieza al correr el archivo Simulacion.java.

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

El principio de diseño esencial del patrón **Strategy** es el programar a una interfaz en vez de a una implementación, esto hace que podamos crear objetos de la superclase sin necesitar ninguna implementación específica del objeto.

Una desventaja es que todas las estrategias deben implementar la misma interfaz, y al hacer esto es posible que existan métodos que no necesiten usar.

El principio de diseño esencial del patrón **Observer** es esforzarse por obtener diseños débilmente acoplados entre objetos que interactúen, al hacer esto hacemos que la dependencia entre los objetos sea mínima y no se afectan entre sí al crear nuevos objetos o modificarlos.

Una desventaja es que puede afectar el uso de la memoria si los observadores son demasiado grandes.