**STRATEGY PATTERN**

**DEFINICIÓN:**

Define una familia de algoritmos, encapsula cada uno de ellos y los hace intercambiables. Permite que el comportamiento de la clase pueda cambiar en tiempo de ejecución según las necesidades del cliente.

**EJERCICIO DE EJEMPLO:**

Una aplicación que muestra diferentes tipos de patos y su comportamiento (nadar, volar, graznar), el programa debe adaptarse para agregar futuras funcionalidades o comportamientos en los patos.

**Nota:**

Tomar en cuenta que existen patos de hule o madera que graznan de manera distinta y no vuelan o

simplemente no hacen ninguna de esas cosas.

**Antes de comenzar**:

Piensa la forma en la que solucionarías el problema y compárala con la solución implementada en este patrón de diseño.

Al terminar de leer intenta crear un dibujo de cómo se relaciona este patrón de diseño y compáralo con el diagrama de este patrón.