

<<Code Slayers>>

Integrantes:

Aguirre Morales Gael Alejandro 319165704

Romero Cruz Fernando 310314256

Sanchez Nava Rodrigo 319222571

==Principios esenciales Strategy==

-Se crean distintas familias de algoritmos

-Se independizan unas de las otras, por lo que se pueden agregar nuevos algoritmos o modificar los ya realizados sin necesidad de cambiar el código y otras estrategias(familias)

-Permite alterar el comportamiento del objeto en tiempo de ejecución al asociarlo con diferentes subobjetos

-Permite asilar el código, datos internos de varios algoritmos del resto de código.

->Desventaja: Si solo se tiene un par de algoritmos que rara vez cambian, no hay razón para complicar demasiado el programa con nuevas clases e interfaces que vienen con el patrón.

==Principio esenciales Observer==

-La lista de suscripción es dinámica, por lo que los suscriptores pueden unirse o abandonar la lista cuando deseen.

-Puedes introducir nuevas clases suscriptoras sin necesidad de cambiar el código de la notificadora

-Se puede establecer relaciones entre objetos durante el tiempo de ejecución

->Desventaja: Los suscriptores no son notificados en un orden aleatorio

NOTA LA PRÁCTICA SE EJECUTA DESDE EL MAIN.