

# Práctica 1

Raúl Nuño Valdés, 317204580

11 de octubre de 2020

## 1. Parte teórica

### 1. Menciona los principios de diseño esenciales del patrón Strategy

Se define una familia de algoritmos que comparten métodos, cada uno en una clase aparte, de forma que pueden usar los mismos objetos como parametros, pero dan un resultado adecuado para la situación.

### 2. Menciona una desventaja de Strategy

Se debe saber en todo momento que tipo de estrategia se va a usar para no dar un resultado erroneo.

### 1. Menciona los principios de diseño esenciales del patrón Observer

Se deben tener dos tipos de objetos, un observador y un observable. El observable comunicará eventos a los observadores de manera que tengan siempre la misma información.

### 2. Menciona una desventaja de Observer

No se sabe cuándo se enviará alguna información ni cuánto de información se dará. De igual forma, los observadores no reciben la información al mismo tiempo.

## 2. Notas de la práctica

Se compila desde `./practica` con `javac -d bin -cp src src/main/Main.java` y se ejecuta con `java -cp bin main/Main`

Se entrega con la carpeta `src` dentro de la carpeta `practica` por comodidad.

La documentacion de javadoc esta en la carpeta `./javadoc`

Los resultado se ven con un `S.O.P` y están ordenados por "Persona, día x", donde x es un número del 1 al 5.