

- ¿Cuáles son las estrategias?
- ¿Está el código de las diferentes ataques mezclado? ¿El código del ataque con espada es independiente del código del ataque con arco? .Relaciona esto con algún principio SOLID.

Los ataques son independientes entre si, hacen lo justo que tienen que hacer, son simples y no necesitan de nadie (SRP)

- ¿Para que vale la interface Ataque?

Para ser el "padre" de los ataques sin ser herencia (Segregación de interfaz)

- ¿Qué clase o clase se encarga del papel de contexto?
- ¿En que se parece y en que se diferencia el contexto de tu proyecto al contexto del Patrón teórico del boletín?
- ¿Quién es el Cliente?
- ¿Como cambia el cliente de estrategia?
- ¿Para cambiar de estrategia, tiene que conocer el cliente detalles de implementación de la estrategia?
- ¿Si creamos un nuevo tipo de ataque para un nuevo cliente, por ejemplo App2, es necesario modificar el cliente antiguo? Relaciona esto con algún principio SOLID.

Para nada en absoluto, no hay que modificar ningún cliente. Principio de Sustitución de Liskov