**Documentación Entrega 4**

Para realizar la entrega se realizó una solución que posee los patrones command y strategy.

Con el command se pudo reificar la generacion o modificacion de dos listas de equipos( equipoA y equipoB) El comportamiento algorítmico de como ordenar reside en las subclases ParesImpares,Posiciones., etc

El strategy se eligió stateless ya que permite enviar por parametro el jugador a aplicar el criterio y reificar su comportamiento algoritmico, este comportamiento no se le agregó al jugador ya que no es parte de su responsabilidad saber calcular su promedio, promedio del ultimo partido, etc.

A futuro se puede agregar cualquier otro criterio sin duplicar código, y la complejidad disminuye gracias a aplicar conceptos como el polimorfismo. Por ejemplo al cambiar un criterio de ordenamiento de la lista se puede utilizar a todos los diferentes tipos de criterios de la misma forma(a traves del mensaje aplicar(Jugador jugador)

Se utilizó tambien un composite para representar los criterios mixtos, así se pudo tratar polimorficamente a un criterio complejo y a uno simple, en donde aparece una estructura arborea.