

# Modelado y Programación – Practica 1

## INTEGRANTES:

David Pérez Jacome, 316330420

## Para la compilacion de la practica y generamos el .jar

```
ant practica1.jar
```

## Ejecutamos con:

```
java -jar practica1.jar
```

## Teoría

1. Menciona los principios de diseño esenciales del patrón Strategy y Observer. Menciona una desventaja de cada patrón.

Strategy: Se define una familia de algoritmos encapsulados individualmente y los hace intercambiables. Permite que el algoritmo varíe independientemente del cliente que lo use.

Desventaja: Menor eficiencia. Aumenta el número de objetos creados.

Observer: Define una relación de uno a muchos entre un conjunto de objetos. Cuando el estado del objeto cambia, los observadores dependientes son notificados.

Desventaja: Actualizaciones inesperadas. Se podrían producir actualizaciones en cascada muy ineficientes.

## README: ANOTACION

La única parte que no se implementó fue la de utilizar el descuento cuando el usuario ya utilizó Amazon.