Design Pattern: são soluções comuns que ocorrem em sistemas orientados a objetos.

Padrão GoF: são 23 tipos e divididos em 3 tipos (Padrão de criação, estruturais e comportamental)

Strategy: Faz parte do padrão comportamental, esse padrão é responsável por identificar e implementar padrões de comunicação entre objetos para aumentar a flexibilidade em como uma comunicação será conduzida. Basicamente eles estabelecem responsabilidades entre objetos ou são responsáveis pelo encapsulamento do comportamento de um objeto e a delegação de chamadas a outro objeto.

* Strategy: É uma interface comum para todas as subclasses, ou para todos os algoritmos que são suportados.
* ConcreteStrategy: A classe concreta que implementa a Strategy.
* Context: É aquele que vai acessar um dos algoritmos das subclasses de interface Strategy