

1. Rellenar la siguiente tabla:

	Interfaces	Clases abstractas
Situación en la que se originan		
Creador		
Raíz de la jerarquía		
Importancia		
Operaciones		
Impacto de los cambios		

2. Define el principio de dependencia de inversión y pon un ejemplo de él.
3. Decorator. Diferencias entre el Decorator y el Strategy y State.
4. Práctica Ball Game. Proponer dos soluciones con dos patrones distintos, dibujar el diagrama, qué ventajas tiene un patrón frente al otro, y escribir como quedaría la clase Ball Game en ambos casos.