Tham khảo từ: <https://tienthanh214.github.io/design%20pattern/design-pattern/>

1. **Strategy**

aka: Policy

Đóng gói một họ các thuật toán lại vào các class, các class này có chung interface. Nhờ tính đa hình, có thể dễ dàng thay đổi giữa các thuật toán kể cả trong run-time (bằng cách gán object interface bằng instance của concrete class nào đó cùng họ). Giúp việc mở rộng, phát triển các thuật toán mới không ảnh hưởng đến client sử dụng nó, giảm sự phụ thuộc lẫn nhau.

**Problem:**

Giả sử mình muốn viết con game nhập vai, trong game có nhiều loại vũ khí (súng, kiếm gỗ, thần kiếm, đũa phép thuật, blabla…). Và tất nhiên nhân vật có thể sử dụng vũ khí nào tùy ý. Trong quá trình chơi, nhân vật cũng có thể thay đổi vũ khí.

Tất nhiên là trong tương lai (nếu game thành công :3) thì mình sẽ tạo thêm đa dạng vũ khí hơn hoặc nâng cấp cho các vũ khí cũ. Rõ ràng là mình sẽ muốn làm cho sự thay đổi về vũ khí này trở nên dễ dàng và không ảnh hưởng nhiều đến Nhân vật.

**Solution:**

Đóng gói mỗi loại vũ khí trong một class riêng (Gun, Sword, MagicWand, …), chúng có chung interface là Weapon. Trong class Character mình sẽ lưu một object weapon có kiểu là Weapon để reference đến vũ khí nhân vật dùng.

Bằng kiến thức cơ bản về polymorphism, object weapon này có thể sẽ là bất kì loại vũ khí gì miễn nó là subclass của Weapon, và vì nó là biến nên có thể thay đổi bất kì lúc nào.