

PARTE I – STRATEGY

Conceito

- É um padrão que permite que um comportamento de uma classe seja alterado em tempo de execução.
- Deve ser usado quando um algoritmo qualquer deve ser escolhido em tempo de execução.
- Categoria comportamental. Estar nesta categoria porque é um padrão mais voltado as responsabilidades entre os objetos e suas atribuições, e também na maneira de como os objetos vão se comunicar.
- Implementamos através de composição e herança
- Esse padrão irá possuir uma interface (Strategy) e várias outras classes que irão implementar essa interface. Cada classe que implementar a interface, irá implementar cada um, a sua maneira, quem nem na questão 1. Tem o classe Sort que é a interface e tem as outras que implementam essa interface, todas elas implementam o sort mas cada uma tem seu modo próprio de ordenar. E quando for instanciar(o que seria o Context no caso) para poder ordenar, da pra mudar em tempo de execução qual maneira eu quero ordenar.