# Strategy

## Descripción / Explicación

## Strategy es un patrón de diseño de comportamiento que te permite definir una familia de algoritmos, colocar cada uno de ellos en una clase separada y hacer sus objetos intercambiables.

## Explicación del contexto

Para implementar este algoritmo se ha realizado el algoritmo necesario para enviar un pedido online. Para ello, una vez realizado el pedido tenemos tres formas para pedir el envío: recogida en tienda física, en un establecimiento de Correos o que se envíe al propio domicilio. Para esto usamos el patrón strategy, ya que, nos permite elegir la forma en la que queremos hacer el envío. Primero tenemos la clase CalcularEnvio con los métodos necesarios para calcular el envío y luego tenemos la clase EnvioStrategy de la que implementan las tres formas para enviar el pedido. Cada una de estas clases dado el precio del pedido nos calcula cuánto va a costar el envío.

## UML

Imagen que contiene Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente