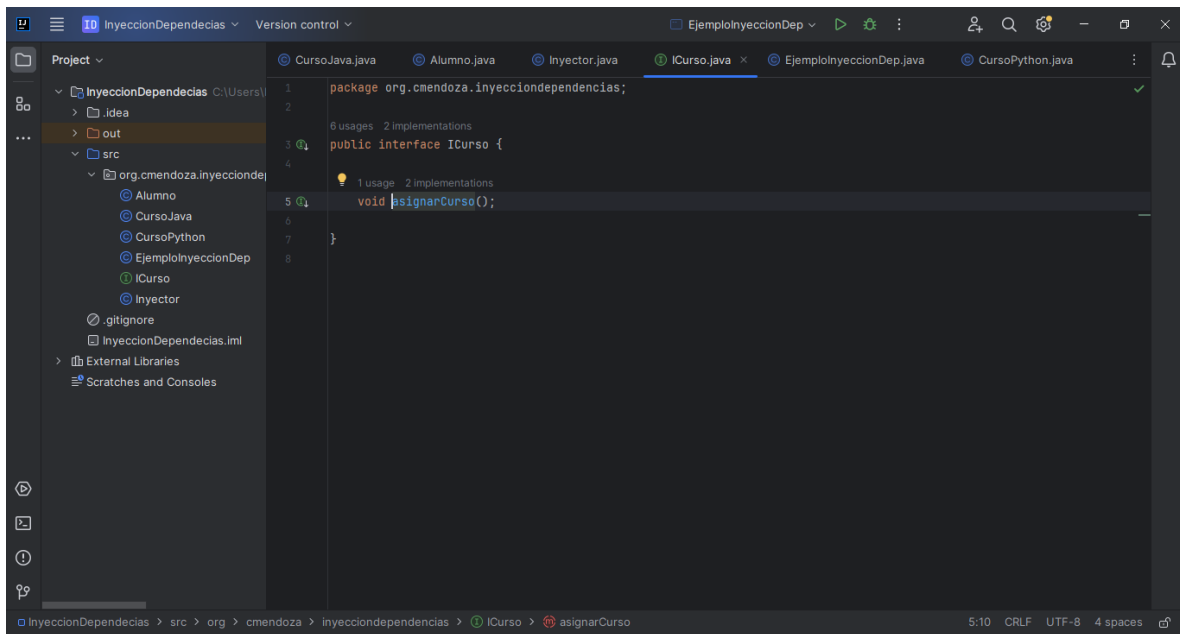


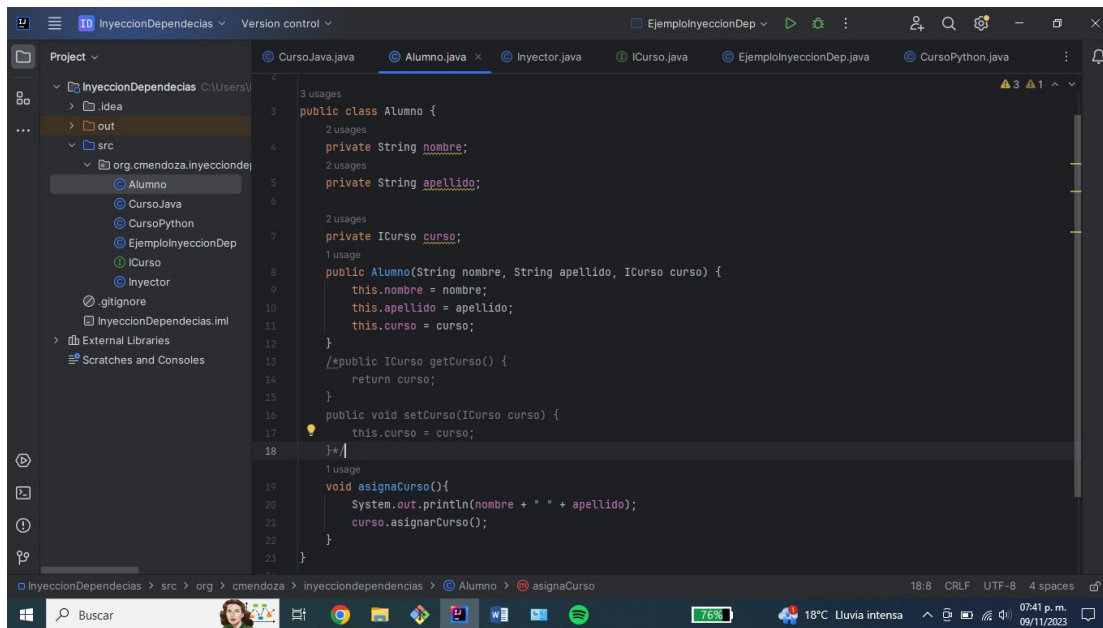
La siguiente documentación muestra el desarrollo de un programa que trata de inyección de dependencias; A continuación, se describe:

Se creó una interfaz la cual contiene un método que se llama asignarCurso();

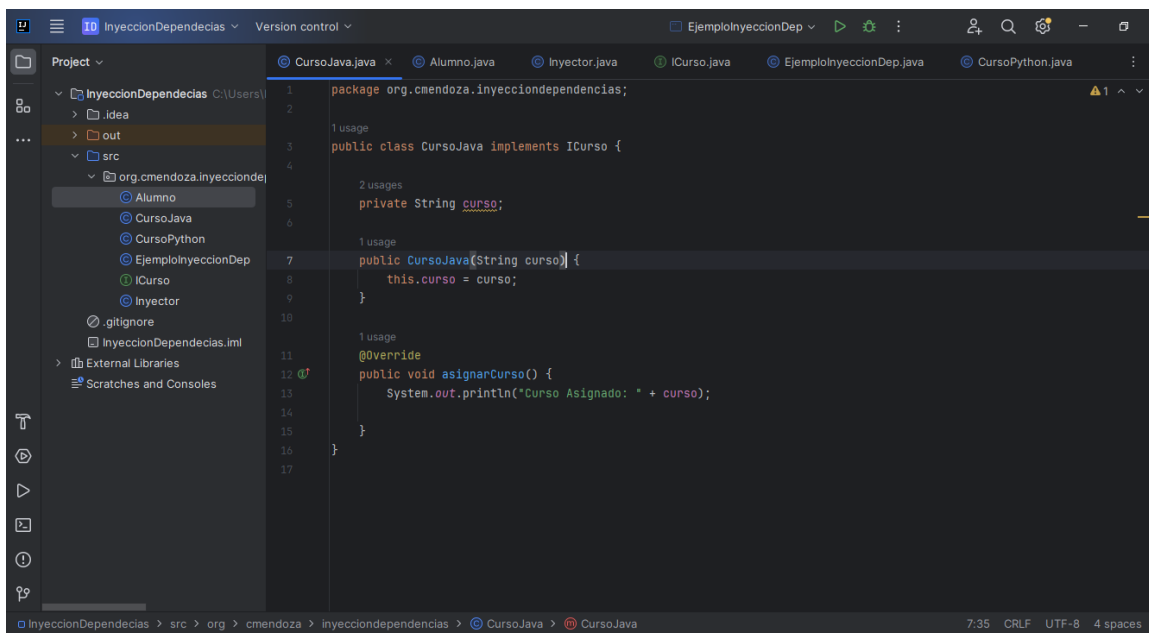
Este método será implementado por otras clases para realizar la función de asignar un curso a un alumno.



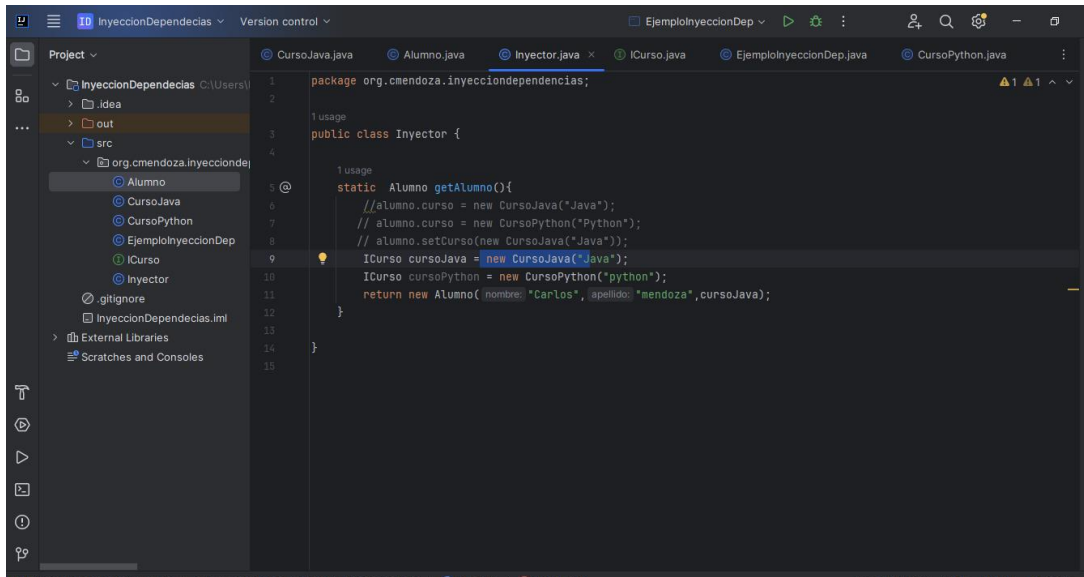
A continuación podemos observar la clase alumno la cual cuenta con tres atributos uno de ellos es la relación entre la clase alumno y la interfaz, además cuenta con un constructor con el método que se está implementando de la interfaz, dicho método llama asignarCurso de curso



En la siguiente imagen podemos observar la clase curso, la cual cuenta con un atributo, su constructor y el método override de la interfaz ICurso



A continuación, observamos la clase que inyectara y que tiene la responsabilidad de crear los objetos y asignarles un curso a través del constructor



En la siguiente imagen podemos observar que se creó una referencia de tipo alumno la cual se le esta signado de la clase injector lo que contiene el método getAlumno()

Después con el nombre de la variable de la referencia de tipo alumno mandamos a llamar el método asignarCurso, como la clase alumno y clase curso implementan el método asignarCurso se va a imprimir lo que cada método tenga implementado.

