Taller Principios SOLID

# Objetivos:

* Identificar violaciones a los principios SOLID.
* Corregir código que viole principios SOLID.
* Utilizar Git como herramienta de apoyo al trabajo colaborativo.

# Instrucciones

* Trabajar en los grupos del proyecto.
* Usted trabajará con el proyecto en un repositorio de Github. El proyecto está compuesto por 10 paquetes (2 por cada principio, mal y bien).
* Realizar un Fork al repositorio del grupo, desde el repositorio llamado: <https://github.com/djurado/solid>
* Cada integrante debe haber solucionado por lo menos uno de principios y debe verse reflejado en el usuario de los commits al repositorio.
* Los paquetes que contienen **‘mal’** en su nombre, contiene clases e interfaces que viola un principio SOLID. Las tres primeras letras del nombre del paquete le indican el principio que se está violando.
* Analice el código y reestructure las clases, de modo que el principio SOLID ya no sea violado. Agregue su propuesta de solución en sub-paquetes **‘bien’** respectivos.

# Conteste

Explique brevemente como cada principio es violado en el código analizado.

* SRP: El principio fue violado porque la función curar no es responsabilidad del pokemon y por lo tanto debería estar en otra clase diferente a la de pokemon.
* OCP:
* LSP: Se viola este principio porque una clase derivada llama moto acuática no puede sustituir a su clase padre llamada Vehículo Acuático si no está encendida, por lo que podría lanzar una excepción.
* ISP: El principio fue violado porque una interfaz tenia métodos que tenían que ser implementados obligatoriamente por toda clase que la implementaba aun siendo contradictorios algunos métodos o no tenían relación entre sí.
* DIP:

# Entregable

* El enlace al repositorio de GitHub donde colocaron su solución a cada principio y este archivo Word con su análisis grupal.
* Subir el enlace a Sidweb.