

Quiz # 2

1. Defina qué es un patrón. (Valor 2pts)
2. Indique tres beneficios de los patrones de diseño GRASP (Valor 3 pts)
3. Explique de qué trata el patrón experto y dé un ejemplo. (Valor 3 pts)
4. Explique de qué trata el principio de segregación de interfaces (Valor 2 pts)
5. Explique de qué trata el principio de sustitución de Likov (Valor 2 pts)
6. Describa el olor de rigidez. (Valor 2 pts)