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 método curar viola el principio de SRP, ya que la clase pokemon no debería ocuparse de curarse a sí misma. Deberíamos crear otra clase “CentroPokemon”, en el que se redefina este método.
* OCP:
* LSP:
* ISP: Al tener una interfaz EntrenamientoPokemon muy general, esto obliga a las clases que las implementan a definir todos los métodos de esa interfaz, aunque sea imposible definirlos en algunos casos. Es por eso que se debe “segregar” esta interfaz general en varias interfaces para poder así implementar de mejor manera el programa.
* 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.