

Desarrollo de software para móviles

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

2

Arquitectura CLEAN, Principios SOLID y Patrones de
diseño

09 DE ABRIL DE 2022
GIOVANNY MISAEL ABREGO HERRERA
RODRIGO ERNESTO HERNANDEZ RIVAS

Arquitectura CLEAN

Características

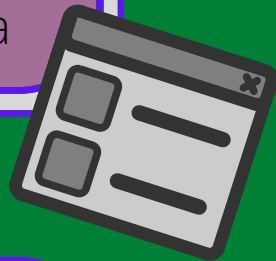
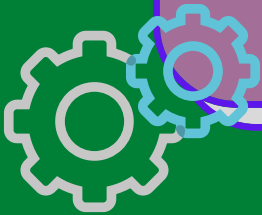
Independientes del
framework

Independientes de la
interfaz gráfica

Independientes de los
orígenes de datos

Independientes de
factores externos

Testeables



Arquitectura CLEAN

Elementos

Frameworks y Drivers

Adaptadores de interfaz

Casos de uso

Entidades

Principios SOLID

S - Principio de responsabilidad única

O - Principio de ser abierto y cerrado

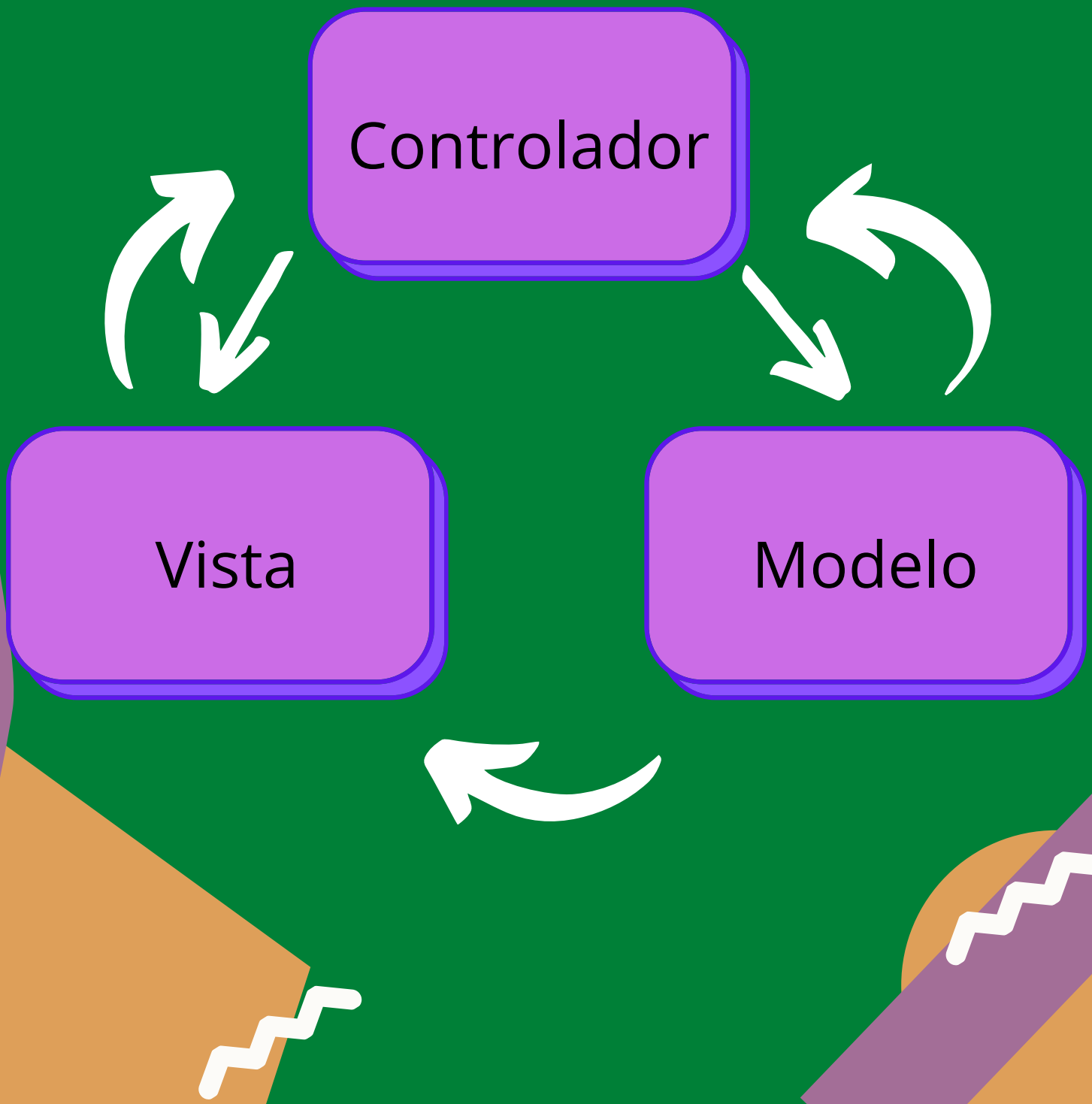
L - Principio de sustitución de Liskov

I - Principio de segregación de interfaz

D - Principio de inversión de dependencia

Patrones de Diseño

MVC (Modelo Vista Controlador)



Patrones de Diseño

MVP (Modelo Vista Presentador)

