Patrones de diseño

Responsabilidades y Métodos:

* Metodos: Son las funciones de una clase.
* Responsabilidades de un objeto: Son los limites de esa clase, por ej. Persistir un dato en una BD. Es el contrato de lo que se espera que realice ese objeto. La responsabilidad es distinto a un método, pero los métodos se usan para poder llevar a cabo una responsabilidad. Se define en términos de:
  + Conocer: Conose sus datos.
  + Hacer: Crear otras calses.

Patrones:

Proporciona una solución a un problema conocido y repetitivo.

Patrones GRASP (General Responsibility Assignment Software Patterns):

* Experto en Informacion: ¿Cuál es la manera general de asignar responsabilidades? Asigno la responsabilidad al objeto que tiene toda la información necesaria.

Ej.:

La responsabilidad de conocer el total de una venta lo tiene la clase venta. La clase podría tener un método llamado getTotal() para poder realizar esto.

