**S - Principio de Responsabilidad Única:** Debe tener una única responsabilidad en el sistema, esto ayuda a mantener el código modular, facilita el mantenimiento y reduce la probabilidad de errores.

**O- Principio de Abierto/Cerrado:** Este principio establece que las entidades de software (clases, módulos, funciones, etc.) deben estar abiertas para su extensión, pero cerradas para su modificación, el comportamiento de una entidad debe poder extenderse sin necesidad de cambiar su código fuente.

**L - Principio de Sustitución de Liskov:** Los objetos deben poder ser sustituidos por instancias de sus subtipos sin alterar el comportamiento del programa.