

Roger Monterroso

Raul Esdras

José Ronquillo

Ley de Demeter

Un módulo no debe conocer las complicaciones del objeto que manipula:

Una clase o un objeto solo puede invocar funciones o métodos de la misma clase, de objetos creados por él mismo o de objetos que le hayan sido directamente pasados como parámetros. Esto permite mantener bajo acoplamiento entre los módulos y facilita el mantenimiento, entendimiento y escalabilidad del sistema.

Seguir esta ley ayuda a evitar lo que se conoce como un “choque de trenes”, es decir, una cadena innecesaria de llamadas que puede hacer el sistema frágil y difícil de modificar.

Ejemplo de la Ley de Demeter (explicado de forma sencilla):

Imaginemos un restaurante KFC.

Seguir la Ley de Demeter sería entrar al KFC, pedir una caja de pollo en la caja y esperar a que te la entreguen. No necesitas saber cómo preparan el pollo, quién lo cocina o qué ingredientes usan. Solo interactúas con lo necesario (la persona que atiende) para obtener lo que quieres.

Romper la Ley de Demeter sería entrar al KFC, meterte a la cocina, buscar el congelador, sacar el pollo, encender la freidora, preparar tú mismo la comida y luego llevártela. Estás accediendo a partes internas del sistema (la cocina, el proceso, los ingredientes) que no deberías manipular directamente. Esto no solo rompe las reglas del lugar, sino que complica todo innecesariamente.

.