



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN
FACULTAD DE CIENCIAS FÍSICO MATEMÁTICAS
Lic. En Seguridad en Tecnologías en Información



Tarea

S.O.L.I.D

Diseño Orientado a Objetos

Alumno: Jesus Eduardo Alvarado Ramos.

Matricula: 1726329

Grupo: 007

San Nicolás, N.L, México viernes 31 de marzo del 2017

S.O.L.I.D:

“S.O.L.I.D” acrónimo inventado por Robert C. Martin para establecer los cinco principios básicos de la programación orientada a objetos y diseño. Este acrónimo tiene bastante relación con los patrones de diseño, en especial, con la alta cohesión y el bajo acoplamiento.

SOLID (por sus siglas en inglés) significa:

Single Responsibility (Responsabilidad simple): cada objeto debe tener una única responsabilidad.

Open/Close (Abierto/Cerrado): abierto para la extensión, clausurado ante cambios.

Liskov Substitution (Sustitución Liskov): las clases hijas deben poder ser tratadas como las clases padre.

Interface Segregation (Segregación de la interface): es preferible muchas interfaces con pocos métodos a pocas interfaces con muchos métodos.

Dependency Inversion (Inversión de dependencias): los componentes deben depender de abstracciones, no de implementaciones concretas.

Los principios **SOLID** son guías que pueden ser aplicadas en el desarrollo de software para eliminar código sucio provocando que el programador tenga que re-factorizar el código fuente hasta que sea legible y extensible.

SOLID resume buenas prácticas en el uso de las distintas técnicas que provee el paradigma, prácticas que son fundamentales para lograr un buen diseño con el cual puedes proporcionar la mantenibilidad, extensibilidad, adaptabilidad y escalabilidad del código, y sobre todo la salud de los programadores que tendrán que leer y/o modificar nuestro código.