**FACADE PATTERN**

**LOS PRINCIPIOS DE DISEÑO UTILIZADOS EN ESTE PATRÓN SON:**

* El principio de menos conocimiento, habla solo con tus amigos inmediatos.

Esto significa que hay que tener cuidado de la forma y cantidad de clases con las que un objeto interactúa, previniendo el tener una gran cantidad de clases acopladas y cambios cascada (un cambio en una parte afecta a las demás).

**GUÍAS DEL PRINCIPIO:**

diseño dice que solo invoquemos métodos que pertenezcan a:

* El objeto mismo
* Objetos pasados como parámetro al método
* Cualquier objeto que el método cree o instancie
* Cualquier componente del objeto

**Los posibles casos de uso de este patrón serian.**

* Cuando necesite tener una interfaz limitada pero directa a un subsistema complejo.
* Cuando quieres estructurar un subsistema en capas

**BENEFICIOS:**

* Puede aislar su código de la complejidad de un subsistema.

**DESVENTAJAS:**

* Una fachada puede convertirse en un objeto divino acoplado a todas las clases de una aplicación