**Clase #11**

**Inyección de dependencias**

En informática, inyección de dependencias (en inglés Dependency Injection, DI) es un patrón de diseño orientado a objetos, en el que se suministran objetos a una clase en lugar de ser la propia clase la que cree dichos objetos. El término fue acuñado por primera vez por Martin Fowler.

