

Resumen

- o Asumir
 - o Todo programa sufrirá cambios
- o Objetivo del Diseño
 - o Facilitar los inevitables cambios
- o Un cambio es fácil de realizar si:
 1. Solo hay que cambiar en un lugar
 2. Es fácil determinar cuál es dicho lugar
- o Solo habrá que cambiar un lugar si:
 - o Cada responsabilidad solo está en una clase
 - o Se puede cambiar su implementación sin afectar a otras
 - o Ejemplo *Temperatura*
- o Será fácil determinar cuál es dicha clase si:
 - o Cada clase tiene una sola responsabilidad y su nombre lo indica **CLARAMENTE**
 - o Ejemplo *Videoclub*
 - o Se siguen estructuras habituales (patrones de diseño)