ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL

FACULTAD DE INGENIERIA EN ELECTRICIDAD Y COMPUTACION

**Taller de Principios SOLID – Diseño de Software**

**MSc. David Jurado**

# Objetivos:

* Identificar violaciones a los principios SOLID.
* Corregir código que viole principios SOLID.
* Utilizar Git como herramienta de apoyo al trabajo colaborativo.

# Instrucciones

* Trabajar en grupos de máximo 5 integrantes.
* Debe utilizarse un repositorio de Github para este nuevo grupo.
* En el paquete desacargado hay un proyecto compuesto por 10 paquetes (2 por cada principio, mal y bien).
  + Los paquetes que terminan con **‘violation’** en su nombre, contiene clases e interfaces que viola un principio SOLID. Las tres primeras letras del nombre del paquete le indican el principio que se está violando.
* Dentro de este documento, deben indicar como cada subpaquete está violando el principio SOLID correspondiente. Todos deben estar de acuerdo en el problema y como solucionarlo.
* Cada integrante debe corregir por lo menos un subpaquete, colocando la solución en el subpaquete ‘**solution’** respectivo y subirlo al repositorio remoto de Github con su propio usuario.

# Conteste

Explique brevemente como cada principio es violado en el código analizado y cuál sería la posible solución.

* SRP:
* OCP:
* LSP:
* ISP:
* DIP: Los vehículos en este caso bicicleta y carro dependen de sus respectivas llantas para moverse y también tiene sus respectivos asientos, como hay dependencia entre las diferentes clases estamos violando este principio ya que nuestro código no debe depender de implementaciones sino de abstracciones.

Una solución es implementar interfaces que se encarguen de los métodos que se relaciones con todas la clases y cambiar el código para que la dependencia sea desde afuera para desacoplar cualquier clase de cualquier implementación de otro clase diferente.

# Entregable

* El enlace al repositorio de GitHub con las soluciones y este archivo Word con el análisis grupal.
* Subir el enlace a Sidweb.