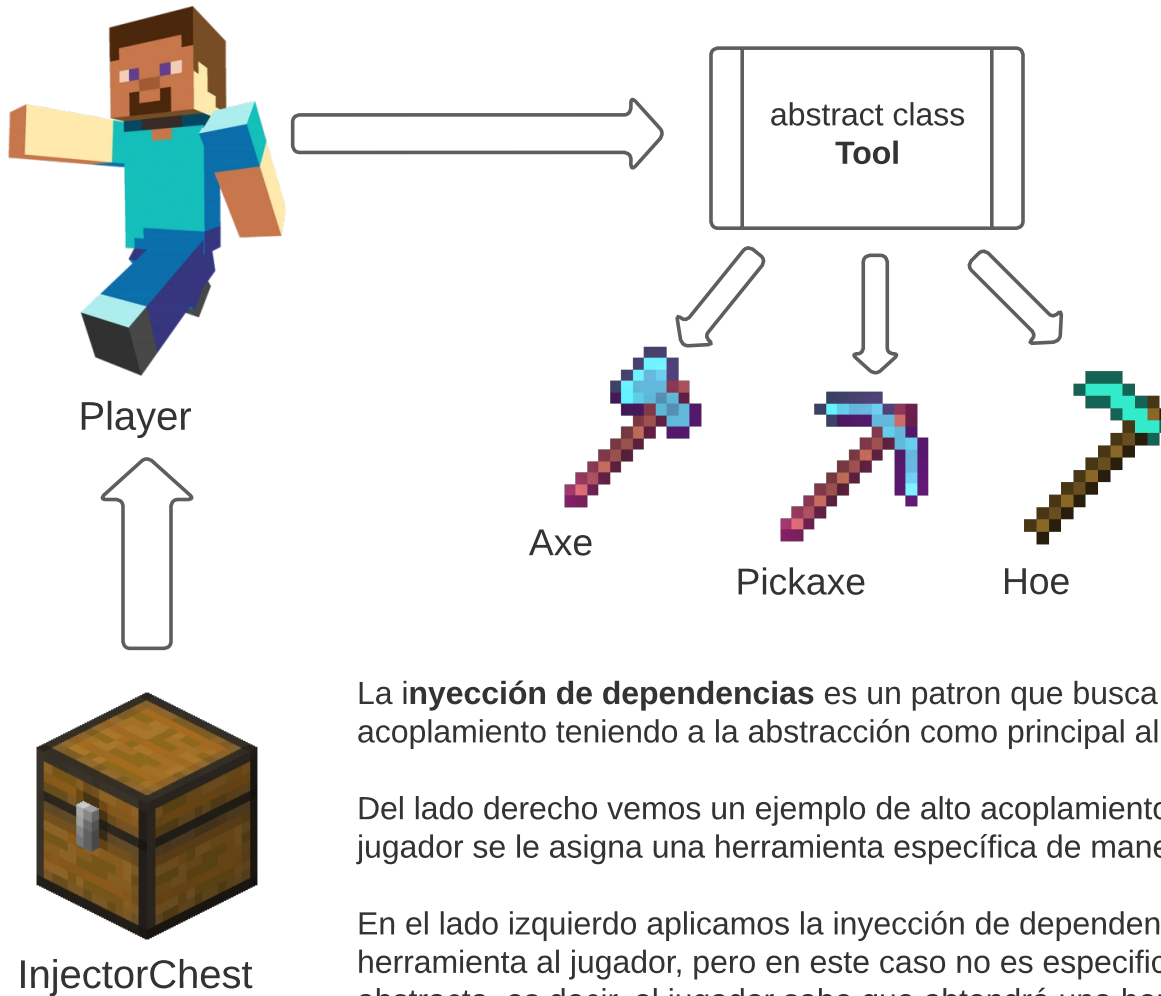


Dependency Injection



La **inyección de dependencias** es un patron que busca reducir el alto acoplamiento teniendo a la abstracción como principal aliado.

Del lado derecho vemos un ejemplo de alto acoplamiento en donde a cada jugador se le asigna una herramienta específica de manera directa.

En el lado izquierdo aplicamos la inyección de dependencias dándole una herramienta al jugador, pero en este caso no es específica; es mas abstracta, es decir, el jugador sabe que obtendrá una herramienta pero no sabe de que tipo, aquí es donde entra nuestro inyector que es quien asignará el tipo de herramienta al jugador, en este caso lo representamos con un cofre que es el que almacenará alguna herramienta.

High Coupling

