

# Resumen

- o Asumirlo: 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 Se siguen estructuras **habituales** (*patrones de diseño*).