**Bruno Campagnol de Oliveira**

Resumo para estudo sobre SRP – Single Responsibility Principle

Aula de Técnica de Programação II – Fatec Araras 2024

O Princípio da Responsabilidade Única corresponde a basicamente uma classe ter apenas uma função

O que é Programação Orientada a Objeto: É um paradigma usado para a resolução de problemas na programação, ela se baseia em possuir:

Herança - Que permite importar propriedades e métodos de objetos abrangentes para objetos mais específicos

Polimorfismo - pera Que da a capacidade de um objeto de assumir diferentes formas ou comportamentos

Encapsulamento – Que permite colocar como privado parte do código

Termo foi colocado por Robert Martin, que foi um engenheiro se software americano que esteve presente na criação do Manifesto para Desenvolvimento Ágil, e mais tarde inseriu o termo em seu artigo sobre os princípios do design orientado a objeto como “Uma classe deve ter apenas um motivo para mudar” e mais tarde ele o descreveu em uma de suas palestras como “Reúna as coisas que mudam pelos mesmos motivos. Separe as coisas que mudam por motivos diferentes”, sintetizando assim a ideia de papeis, como em um teatro, para cada classe dentro de um projeto.

Sendo assim, quando falamos sobre Orientação a Objeto precisamos entender que junto com a estrutura dela é necessário padrões a serem seguidos para compor um código funcional, aberto a correções e que possa ter continuidade por outros indivíduos, tudo isso cria uma coesão no código, e o Princípio de Responsabilidade Única especificamente coloca como primordial uma definição clara sobre o objetivo de uma classe.

A motivação por trás desse padrão de projeto seria atender a demanda por desenvolvimento de projetos cada vez mais complexos e em equipes, já que articular um projeto envolvendo vários programadores, cada um sendo únicos em seus códigos, poderia gerar confusão e diminuição da produtividade conforme fosse escalonado o mesmo.