

## INYECCION DE DEPENDENCIA

La Inyección de Dependencias es un patrón de diseño que permite que una clase no cree directamente los objetos de los que depende. En lugar de eso, las dependencias se proporcionan desde el exterior, normalmente a través del constructor, métodos o propiedades.

Esto mejora la reutilización del código, facilita la realización de pruebas unitarias, y reduce el acoplamiento entre clases. Este patrón hace que una clase puede funcionar con diferentes implementaciones de una dependencia sin necesidad de modificar su código interno.