

## Relaciona los conceptos con términos

- Clases 'Singleton'
- Alto acoplamiento
- Intestabilidad
- Optimización prematura
- Nombrado no descriptivo
- Duplicación

### Respuesta 1

Principios STUPID que debemos evitar

```
interface IA {
    void F();
}
interface IB {
    void G();
}
interface IC {
    void H();
}
class A implements IA {
    IC c;
    public A(IC c) {
        this.c = c;
    }
    @Override
    public void F() {
    }
    public void F2() {
        c.J();
    }
}
```

```
class B implements IB {
    IA a;
    public B(IA a) {
        this.a = a;
    }
    @Override
    public void G() {
        a.F();
    }
}
```

```
class C implements IB {
    IB b;
    public C(IB b) {
        this.b = b;
    }
    @Override
    public void H() {
        b.G();
    }
    public void J() {
    }
}
```

### Respuesta 2

Las clases están acopladas

- Principio de segregación de interfaz
- Principio de inversión de dependencias
- Principio abierto/cerrado
- Principio de responsabilidad única
- Principio de sustitución de Liskov

### Respuesta 3

Principios SOLID que debemos seguir

```
class A {
    C c = new C();
    public void F() {
    }
    public void F2() {
        c.J();
    }
}

class B {
    A a = new A();
    public void G() {
        a.F();
    }
}

class C {
    B b = new B();
    public void H() {
        b.G();
    }
    public void J() {
    }
}
```