

# 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** está en una sola clase.
  - o Se puede cambiar su implementación **sin afectar** a otras.
    - o Ejemplo *Temperatura*.
- o Será fácil determinar **cuál** es dicho lugar si:
  - o El nombre **nombre** de una clase indica **CLARAMENTE** cuál es su responsabilidad.
  - o Se siguen estructuras **habituales** (*patrones de diseño*).