

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** de una clase indica **CLARAMENTE** cuál es su responsabilidad.
 - o Se siguen estructuras **habituales** (*patrones de diseño*).