

PRINCIPIOS SOLID

INTRODUCCIÓN

Daniel Blanco Calviño

LO QUE SUPONE UNA MALA ARQUITECTURA

- Es complicado mantener y mejorar el código a largo plazo.
- Una mala arquitectura supone que **el esfuerzo necesario** para implementar nuevas funcionalidades **se incrementa exponencialmente** con el paso del tiempo. Mientras tanto, la productividad disminuye.
- Mayor esfuerzo => menor productividad => menores beneficios => abandono del software.

OBJETIVO DE UNA BUENA ARQUITECTURA

- El objetivo de la arquitectura de software es minimizar los recursos humanos necesarios para construir y mantener un sistema.

SOLID

- Acrónimo propuesto por Robert C. Martin:
 - **S**ingle Responsibility Principle
 - **O**pen-Closed Principle
 - **L**iskov Substitution Principle
 - **I**nterface Segregation Principle
 - **D**ependency Inversion Principle

SOLID

- Principios que nos ayudarán a:
 - Crear **software escalable**.
 - Crear una **arquitectura limpia y mantenible**.
 - Escribir **código más fácil de leer y entender**.
 - Módulos con **alta cohesión y bajo acoplamiento**.