

## Definición de Buenas Practicas

A través del *clean code* o "código limpio" se puede programar un buen código para facilitar su lectura y hacerlo **claro, sencillo y escalable para que cumpla los objetivos del cliente.**

### Clean Architecture al rescate

Clean Architecture es un nombre popularizado por [Robert Cecil Martin](#), conocido como "Uncle Bob" que se basa en la premisa de estructurar el código en capas contiguas, es decir, que solo tienen comunicación con las capas que están inmediatamente a sus lados. Basados en esta idea podemos encontrar artículos que hablan sobre [Clean Architecture](#), [Onion Architecture](#), [Hexagonal Architecture](#), todas ellas tienen diferentes enfoques, pero comparten la idea de que cada nivel debe realizar sus propias tareas y se comunica únicamente con sus niveles inmediatamente contiguos.

Los niveles de los que se compone Clean Architecture son los siguientes:

**UI:** la interfaz de usuario propiamente dicha (html, xml, etc).

**Presenters:** clases que se subscriben a los eventos generados por la interfaz y que responden en consecuencia, también realizan el pintado de la información en la interfaz.

**Use Cases:** evaluación de reglas de negocio y tomas de decisiones.

**Entities:** modelo de datos de la aplicación, comunicación con servicios web, cache de datos.

Este es el gráfico original que propone Uncle Bob y se puede apreciar como los diferentes niveles anteriormente descritos sólo se comunican con los inmediatamente contiguos.

