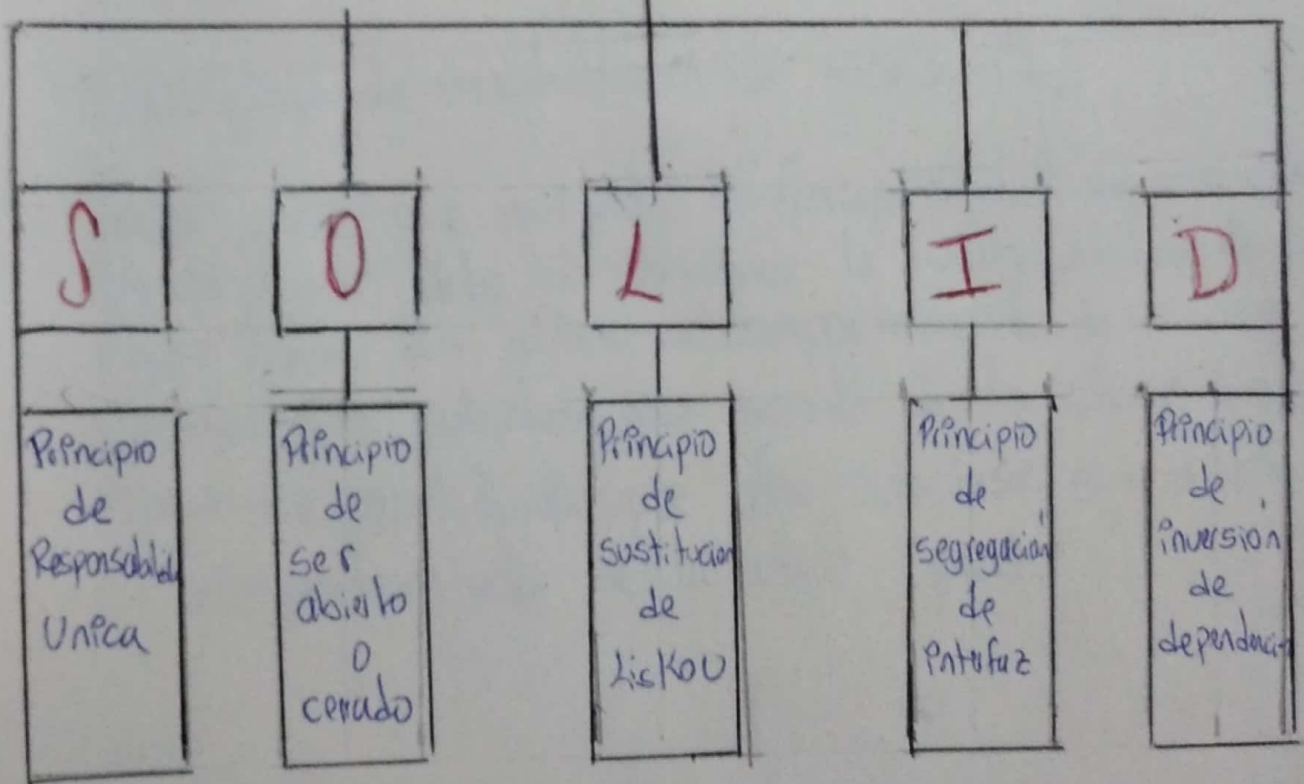


# Principios Solid

- Es uno de los acrónimos más famosos en el mundo de la programación. Introducido por Robert C. Martin a principios del 2000,

Se compone de 5 principios de la POO.

## SOLID



## Principio de responsabilidad única (S):

Una clase debe encapsular, una única funcionalidad, en caso de encapsular más de una, sería necesario separar la clase en múltiples clases.

## Principio de ser abierto y Cerrado (O):

Nuestro código debe estar preparado para que este abierto a extensiones y cerrado a modificaciones.

La idea es que el código ya escrito y que ha pasado las pruebas unitarias, este cerrado a modificaciones, es decir, que aquello que funciona no se toque.

## Principio de sustitución de Liskov (L):

Toda clase que extienda la funcionalidad de una clase padre base debe implementar la funcionalidad de la clase base sin alterar su comportamiento de forma que cualquier subclase que herede de la clase padre podrá ser sustituida por otra subclase, sin afectar el comportamiento de la clase padre.



## Principio de segregación de interfaz (I):

A medida que vamos construyendo nuestro sistema, nos encontramos con un problema frecuente en nuestras clases, sobre todo en las extendidas, ya que pueden contener métodos de interfaces, que no implementamos a / no ser necesaria su implementación para la clase en cuestión.

## Principio de inversión de dependencia (D):

Las dependencias entre clase son un problema cuando se introducen cambios en el sistema; instanciar una clase dentro de otra implica tener que conocer las clases que se instancian y de qué manera realizan su función.