

Principios SOLID

Los principios SOLID son un conjunto de reglas y mejores prácticas a seguir al diseñar una estructura de clase, tienen cinco principios de diseño de clases orientado a objetos:

Responsabilidad única: cada clase debería tener solo una responsabilidad.

Abierto/Cerrado: una clase debe estar abierta a la extensión, pero cerrada a la modificación.

Sustitución de Liskov: los objetos de una subclase deben poder reemplazar a los objetos de su superclase sin alterar el programa

Segregación de interfaces: Evitar las interfaces grandes, pueden contener métodos innecesarios.

Inversión de dependencias: los módulos de alto nivel no deben depender de los de bajo nivel, sino que ambos deben depender de las abstracciones.