Juan Guadalupe, Roberto Patiño, Derek Avilés, Jaime Hurtado, Jose Zambrano

Integrantes

Principios SOLID

Grupo 6

Contenido

[1.- Principios SOLID 1](#_Toc105615699)

[1.1.- Single Responsibility Principle (SRP) 1](#_Toc105615700)

[1.2.- Open-Closed Principle (OCP) 1](#_Toc105615701)

[1.3.- Liskov Substitution Principle (LSP) 1](#_Toc105615702)

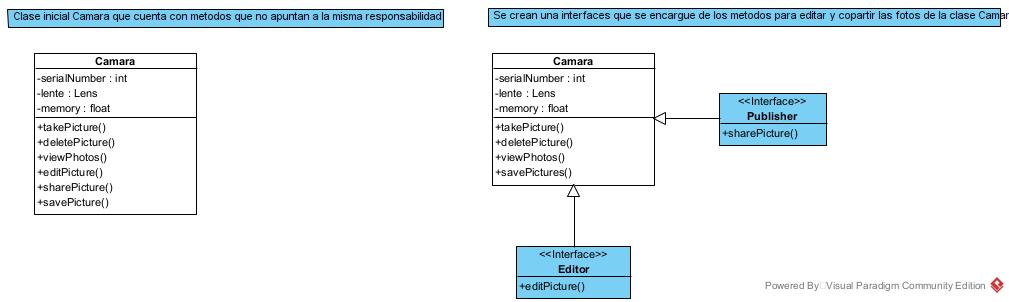
[1.4.- Interface Segregation Principle (ISP) 1](#_Toc105615703)

[1.5 Dependency Inversion Principle (DIP) 1](#_Toc105615704)

# 1.- Principios SOLID

## 1.1.- Single Responsibility Principle (SRP)

El principio de Single Responsibility establece que las clases deben tener una sola razón para modificar su estado o en otras palabras cumplir un solo trabajo.



En este ejemplo se describe la clase Camara que en primera instancia se encarga de contener la información fundamental de la cámara y métodos involucrados en el proceso de la toma de fotografías, edición y publicación de fotos. En primera instancia podemos decir que no se esta cumpliendo el SRP ya que una cámara debería preocuparse únicamente por tomar fotos y guardarlas en su memoria. Es por esto que se crean las interfaces Editor y Publisher que definen los métodos para editar y publicar las imágenes y se procede a hacer que la clase Camara implemente las interfaces.

## 1.2.- Open-Closed Principle (OCP)

## 1.3.- Liskov Substitution Principle (LSP)

## 1.4.- Interface Segregation Principle (ISP)

## 1.5 Dependency Inversion Principle (DIP)