

# Principios y patrones de diseño

Ricardo Pérez López

IES Doñana, curso 2019/2020

## Índice general

<b>1. Principios de diseño</b>	<b>2</b>
1.1. Encapsulación y ocultación de información . . . . .	2
1.2. Diseño orientado a interfaces . . . . .	2
1.3. Principios <i>SOLID</i> . . . . .	2
1.4. Principio del Menor Conocimiento (o Ley de Demeter) . . . . .	2
<b>2. Patrones de diseño</b>	<b>2</b>
2.1. De creación . . . . .	2
2.2. Estructurales . . . . .	2
2.3. De comportamiento . . . . .	2

## **1. Principios de diseño**

### **1.1. Encapsulación y ocultación de información**

### **1.2. Diseño orientado a interfaces**

### **1.3. Principios *SOLID***

#### **1.3.1. SRP: Principio de responsabilidad única**

#### **1.3.2. OCP: Principio de abierto/cerrado**

#### **1.3.3. LSP: Principio de sustitución de Liskov**

#### **1.3.4. ISP: Principio de segregación de la interfaz**

#### **1.3.5. DIP: Principio de inversión de dependencias**

### **1.4. Principio del Menor Conocimiento (o Ley de Demeter)**

## **2. Patrones de diseño**

### **2.1. De creación**

### **2.2. Estructurales**

### **2.3. De comportamiento**