

Buenas prácticas en programación orientada a objetos

Ricardo Pérez López

IES Doñana, curso 2019/2020



1. Declaraciones de tipos
2. Principios de diseño
3. Patrones de diseño

1. Declaraciones de tipos

1.1 El pseudotipo `void`

1.2 Tipificación estricta

1.3 Covarianza de retorno y contravarianza de argumentos

1.1. El pseudotipo void

1.2. Tipificación estricta

1.3. Covarianza de retorno y contravarianza de argumentos

2. Principios de diseño

2.1 Encapsulación y ocultación de información

2.2 Diseño orientado a interfaces

2.3 Principios *SOLID*

2.4 Principio del Menor Conocimiento (o Ley de Demeter)

2.1. Encapsulación y ocultación de información

2.2. Diseño orientado a interfaces

2.3. Principios *SOLID*

2.3. SRP: Principio de responsabilidad única

2.3. OCP: Principio de abierto/cerrado

2.3. LSP: Principio de sustitución de Liskov

2.3. ISP: Principio de segregación de la interfaz

2.3. DIP: Principio de inversión de dependencias

2.4. Principio del Menor Conocimiento (o Ley de Demeter)

3. Patrones de diseño

3.1 De creación

3.2 Estructurales

3.3 De comportamiento

3.1. De creación

3.2. Estructurales

3.3. De comportamiento