

Principios y patrones de diseño

Ricardo Pérez López

IES Doñana, curso 2019/2020

Índice general

1. Principios de diseño	1
1.1. Encapsulación y ocultación de información	1
1.2. Diseño orientado a interfaces	1
1.3. Principios <i>SOLID</i>	1
1.3.1. SRP: Principio de responsabilidad única	1
1.3.2. OCP: Principio de abierto/cerrado	1
1.3.3. LSP: Principio de sustitución de Liskov	2
1.3.4. ISP: Principio de segregación de la interfaz	2
1.3.5. DIP: Principio de inversión de dependencias	2
1.4. Principio del Menor Conocimiento (o Ley de Demeter)	2
2. Patrones de diseño	2
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