

# Principios y patrones de diseño

Ricardo Pérez López

IES Doñana, curso 2019/2020

## Índice general

<b>1. Principios de diseño</b>	<b>1</b>
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 . . . . .	1
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
<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**