

Bueno con la Single responsibility principle

Lo que realice es para que tenga al principio una responsabilidad única

Cada componente (clase, método) se encarga de una sola cosa .

Todos sus servicios deben estar estrechamente alineados con esa responsabilidad la cual le dimos al programa o le ordenamos .Una clase debería tener solo una razón para cambiar lo cual hace que cada responsabilidad tenga un eje de cambio o modificación y para contener la propagación del cambio, debemos separar las responsabilidades que ya le dimos al programa. Lo cual si una clase asume mas de una responsabilidades será mas sensible el cambio que vamos hacer o que realizamos lo cual, las responsabilidades se van acoplando al ejercicio.

Utilizamos una interfaz por que nos permite tener una colección de métodos abstractos y propiedades constantes.

Lo cual la interfaz nos deja especificar que se debe hacer en el programa pero no nos deja hacer su implementación. Serán las clases que implementen estas **interface** las que describen la lógica del comportamiento de cada uno de los métodos que hemos realizado.

JOptionPane.showInputDialog

Este método es el que nos permite entrada y salida por consola en Java.

JOptionPane.showMessageDialog

Este método es una función que muestra una ventana con una caja de texto y dos botones: Aceptar y Cancelar. Si oprimimos aceptar, recibiremos un String con el contenido de la caja de texto como retorno de la función. Si oprimimos cancelar, recibiremos un null o nulo como resultado.