Resumo dos Padrões GRASP e princípios SOLID que foram utilizados em nosso projeto até agora.

**Padrões GRASP**

O projeto foi construído para prover baixa dependência entre as classes, com isso aumentando a facilidade de manutenção e reutilização.O que colabora para o baixo acoplamento é definir muito bem as responsabilidades do objeto, evitando que sejam criados muitos objetos ou objetos com propriedades e funcionalidades que não fazem parte do seu contexto.

**Princípios SOLID**

Definir muito bem as responsabilidades também faz parte dos princípios SOLID com isso e´ mais fácil controlar e implementar novas mudanças.Também estamos preparando o projeto utilizar o princípio do aberto/fechado que diz que o software está aberto para exensões e fechado para modificações,essa é uma forma de manter as coisas que estão funcionando como estão e seguir a evolução natural do sistema de maneira mais organizada.Utilizamos também Interfaces para minimizar as dependências, utilizando ações em comum a todas as classes e para diminuir a dependência das classes concretas.