

## Capítulo 2: Arquitectura Clean

Una arquitectura limpia es aquella que pretende conseguir unas estructuras modulares bien separadas, de fácil lectura, limpieza del código y testabilidad. Basándose en el artículo de Uncle Bob, los sistemas construidos con una arquitectura limpia han de ser:

1. Independientes del Framework utilizado.
2. Testeables.
3. Independientes de la interfaz gráfica.
4. Independientes de los datos.
5. Independientes de los factores externos.

A continuación se expone la idea de la separación de responsabilidades y los diferentes capas de nuestros sistemas construidos con una arquitectura limpia.

↑ Regla de dependencia

