

# Capítulo 3: principios SOLID

Es uno de los acronimos más famosos de la programación. Se compone de 5 principios de la programación orientada a objetos:

**S** Principio de responsabilidad única

Dentro de una clase debe de haber solo una funcionalidad, si hay más fun. separarlas en más clases.

**O** Principio de ser abierto o cerrado

Abierto a extensiones  
Cerrado a modificaciones

**L** Principio de sustitución de Liskov

Toda clase q' extienda la funcionalidad de una clase padre base debe implementar la funcionalidad de la clase base sin alterar el funcionamiento.

**I** Principio de segregación de interfaz

Evitar tener métodos no implementados de interfaces q' implementamos

**D** Principio de inversión de dependencia.

Utilizar interfaces o abstracciones en el dominio de nuestro sistema. Elementos q' cambian con poca frecuencia.