

Principios de programación orientada a objetos

Diseño de clases

- Síntomas de un mal diseño
- El principio de responsabilidad única
- El principio abierto-cerrado
- El principio de sustitución de Liskov
- El principio de inversión de dependencias

Clases abstractas e interfaces

- El principio de segregación de interfaces
- Ejemplo: Banca electrónica

Diseño de paquetes

- Granularidad
- Estabilidad

Bibliografía

Robert C. Martin:

“Agile Software Development: Principles, Patterns, and Practices”.

Prentice Hall, 2003. ISBN 0-13-597444-5.

<http://www.objectmentor.com/resources>