1. 单一职责原则：一个类应该仅有一个引起它变化的原因（ASD）

如果你能想到多于一个的动机去改变一个类，那么这个类就具有多于一个的职责（ASD）

1. 开发封闭原则：对应扩展是开放的，对于更改是封闭的
2. 依赖倒转原则：抽象不应该依赖细节，细节应该依赖于抽象

其实就是底层模块与高层模块谁也不应该依赖谁，除了约定好的接口，大家都能灵活自如