**Принцип единственной обязанности** (**SRP** — The **S**ingle **R**esponsibility **P**rinciple): *у класса/модуля должна быть лишь одна причина для изменения.*

Данный принцип говорит о борьбе с изменениями, но на самом деле суть его сводится к борьбе со сложностью (tackling the complexity). Любой сложный класс должен быть разбит на несколько простых составляющих, отвечающих за определенный аспект поведения.

Это упрощает как понимание, так и развитие класса в будущем. Простой класс с небольшим числом зависимостей легко изменить независимо от того, сколько причин для изменения существует. Разработчик очень редко знает, как требования изменятся в будущем, что делает простое решение лучшим способом обеспечения гибкости.