Atitit 常见软件设计范式思想 软件设计原则

Coc约定由于配置

配置即代码

高内聚 低耦合

Don’t Repeat Yourself (DRY)

Keep It Simple, Stupid (KISS)

Program to an interface, not an implementation

Command-Query Separation (CQS) – 命令-查询分离原则

You Ain’t Gonna Need It (YAGNI)

Law of Demeter – 迪米特法则

面向对象的S.O.L.I.D 原则

Common Closure Principle（CCP）– 共同封闭原则

Common Reuse Principle (CRP) – 共同重用原则

Hollywood Principle – 好莱坞原则

High Cohesion & Low/Loose coupling & – 高内聚， 低耦合

Convention over Configuration（CoC）– 惯例优于配置原则

Separation of Concerns (SoC) – 关注点分离

Design by Contract (DbC) – 契约式设计

Acyclic Dependencies Principle (ADP) – 无环依赖原则

**KISS原则**是英语 **K**eep **I**t **S**imple, **S**tupid 的[首字母缩略字](https://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%A6%96%E5%AD%97%E6%AF%8D%E7%BC%A9%E7%95%A5%E5%AD%97" \o "首字母缩略字)，是一种[归纳](https://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%AD%B8%E7%B4%8D" \o "归纳)过的[经验](https://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%B6%93%E9%A9%97" \o "经验)原则。KISS 原则是指在设计当中应当**注重简约**的原则。总结工程专业人员在设计过程中的经验，大多数系统的设计应保持简洁和单纯，而不掺入非必要的复杂性，这样的系统运作成效会取得最优；因此简单性应该是设计中的关键目标，尽量回避免不必要的复杂性。同时这原则亦有应用在商业书信[[1]](https://zh.wikipedia.org/wiki/KISS%E5%8E%9F%E5%88%99" \l "cite_note-1)、设计[电脑](https://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%9B%BB%E8%85%A6" \o "电脑)[软件](https://zh.wikipedia.org/wiki/%E8%BB%9F%E4%BB%B6" \o "软件)、[动画](https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%8B%95%E7%95%AB" \o "动画)、[工程](https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%B7%A5%E7%A8%8B" \o "工程)上。

一些软件设计的原则 | | 酷 壳 - CoolShell