

소프트웨어 설계 원칙

이종원

목차

- 기본 원칙
- SOLID 원칙

소프트웨어 vs 하드웨어?

이 둘의 차이점은??

ETC(Easier To Chagne)

바꾸기 쉽게!

YAGNI

You Aren't Gonna Need It

필요한 것만 해라

DRY(Don't Repeat Yourself)

반복하지 말라!

SOLID 원칙

- **S**: SRP(단일 책임 원칙)
- **O**: OCP(개방 폐쇄 원칙)
- **L** : LSP(리스코프 치환 법칙)
- **I**: ISP(인터페이스 분리 원칙)
- **D**: DIP(의존관계 역전 원칙)

SRP

Single Responsibility Principle

단일 책임 원칙

OCP(Open Closed Principle)

개방 폐쇄 원칙

LSP

**Liskov Substitution
Principle**

리스코프 치환 법칙

ISP

Interface Segregation Principle

인터페이스 분리 원칙

DIP

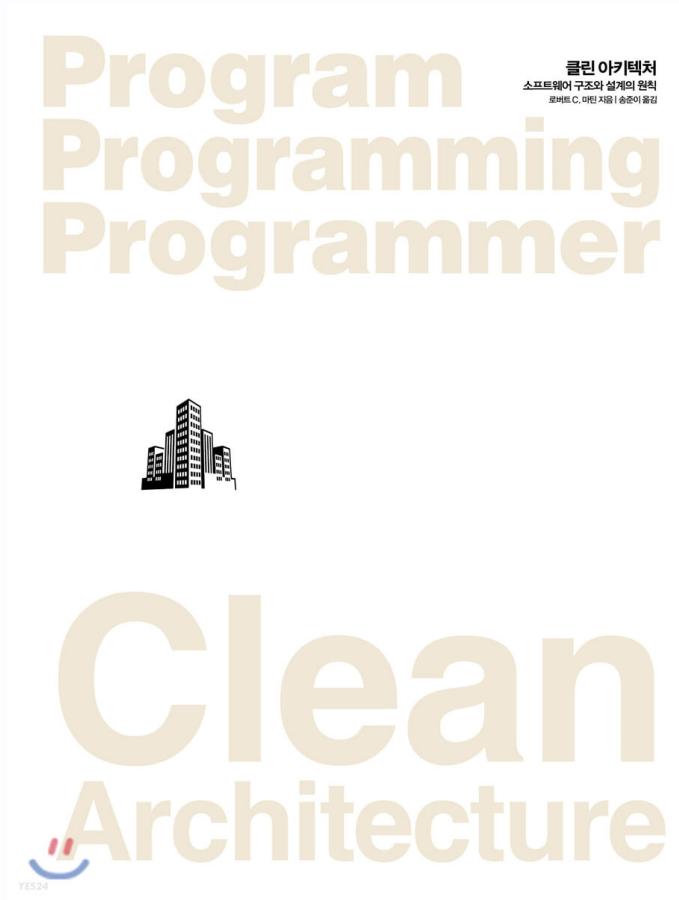
Dependency Inversion Principle

의존관계 역전 원칙

★ 질문 받습니다 ★

참고 문헌

클린 아키텍처[소프트웨어 구조와 설계의 원칙]



THE END