# 第1章面向对象的六大原则

## 1.1 单一职责原则

简单来说，就是一个类中应该是一组相关性很高的函数、数据的封装。比如设计一个ImageLoader类，把下载和缓存都写这个类里了，要修改缓存的类也会修改到下载类的代码，所以应该把缓存相关的代码封装一个类。