



TP1 - SOLID

Les Principes SOLID

Dans le livre Agile Software Development, Principles, Patterns and Practices, Robert C. Martin a condensé, en 2002, cinq principes fondamentaux de conception, répondant à cette problématique d'évolutivité, sous l'acronyme SOLID :

- Single responsibility principle
- Open close principle
- Liskov principle
- Interface segregation principle
- Dependency inversion principle

Dans ce TP, nous allons appliquer les notions SOLID sur un code existant, et proposer une meilleure implémentation.

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

- Mieux comprendre les notions d'héritage, de polymorphisme et la conception orientée objet
- Comprendre et appliquer les principes SOLID

Activité 1 :

Récupérer le code de démonstration des principes SOLID de M. Ayush Jindal disponible sur le github suivant <https://github.com/hbouslah/SOLID>. Expérimenter ces exemples et les commenter.

Activité 2 :

Récupérer le code de démonstration des principes SOLID de M. Mike Knepper disponible sur le github suivant <https://github.com/mikeknepp/SOLID>. Expérimenter ces exemples et les commenter.