Bài 20

|  |  |
| --- | --- |
| 1. SOLID là gì? | * SOLID là tập hợp 5 nguyên lý thiết kế hướng đối tượng giúp viết code dễ bảo trì, dễ mở rộng và hạn chế lỗi. |
| 1. Ý nghĩa của các chữ cái trong SOLID? | + S – Single Responsibility Principle (SRP): Nguyên lý trách nhiệm duy nhất → Mỗi class chỉ nên có 1 lý do để thay đổi, tức là chỉ có 1 nhiệm vụ duy nhất.  + O – Open/Closed Principle (OCP): Nguyên lý mở rộng – đóng → Class nên mở để mở rộng, đóng để sửa đổi. Có thể mở rộng chức năng mà không cần chỉnh sửa code cũ.  + L – Liskov Substitution Principle (LSP): Nguyên lý thay thế Liskov → Class con có thể thay thế cho class cha mà không làm thay đổi tính đúng đắn của chương trình.  + I – Interface Segregation Principle (ISP): Nguyên lý tách giao diện → Không nên ép các class phải implement những method mà chúng không sử dụng.  + D – Dependency Inversion Principle (DIP): Nguyên lý đảo ngược sự phụ thuộc → Code nên phụ thuộc vào abstraction (interface), không phụ thuộc vào chi tiết (class cụ thể). |