<https://habr.com/ru/company/itelma/blog/546372/>

Принципы для разработки: KISS, DRY, YAGNI, BDUF, SOLID, APO и бритва Оккама

1. YAGNI

*You Aren’t Gonna Need It / Вам это не понадобится*  
  
Этот принцип прост и очевиден, но ему далеко не все следуют. Если пишете код, то будьте уверены, что он вам понадобится. Не пишите код, если думаете, что он пригодится позже.

2. DRY

*Don’t Repeat Yourself / Не повторяйтесь*

KISS

*Keep It Simple, Stupid / Будь проще*  
  
Этот принцип был разработан ВМС США в 1960 году. Этот принцип гласит, что простые системы будут работать лучше и надежнее.

3. KISS

*Keep It Simple, Stupid / Будь проще*

4. Big Design Up Front

*Глобальное проектирование прежде всего*

5. SOLID

Это наиболее известный принцип разработки ПО. Solid — это аббревиатура от:  
  
**S) Single-responsibility principle /Принцип единственной ответственности**

**O) Open–closed principle / Принцип открытости-закрытости**

Простое правило: если вы изменяете сущность, чтобы сделать ее расширяемой, вы впервые нарушили этот принцип.

**L) Liskov substitution principle / Принцип подстановки Лисков**  
  
Этот принцип гласит, что объекты старших классов должны быть заменимы объектами подклассов, и приложение при такой замене должно работать так, как ожидается.

**I) Interface segregation principle / Принцип разделения интерфейсов**

Объекты не должны зависеть от интерфейсов, которые они не используют

**D) Dependency inversion principle / Принцип инверсии зависимостей**

6. Avoid Premature Optimization

*Избегайте преждевременной оптимизации*

### 7. Бритва Оккама