# Принципы SOLID:

принцип единичной обязанности (Принцип единственной ответственности) (S),

принцип открытости/закрытости классов (O),

принцип замещения Б. Лисков (L),

Принцип разделения интерфейса (I)

принцип инверсии зависимостей (D).

**SOLID** — *мнемонический акроним*, введённый Майклом Фэзерсом (Michael Feathers) для пяти принципов объектно-ориентированного программирования и проектирования, названных Робертом Мартином в начале 2000-х.

Рефа́кторинг?

### S – The Single Responsibility Principle (Принцип единственной ответственности)

Каждый класс выполняет лишь одну задачу.

?

Примеры?

Ссылки на сайты?

### O – The Open Closed Principle (Принцип открытости/закрытости)

Классы должны быть открыты для расширения и закрыты для модификации.

?

Примеры?

### L – The Liskov Substitution Principle (Принцип подстановки Барбары Лисков)

Наследники должны повторять поведение родительского класса и должны вести себя без сюрпризов.

Как «вести»?

...

Примеры?

### I – The Interface Segregation Principle (Принцип разделения интерфейса)

Много мелких интерфейсов лучше, чем один большой.

Интерфейс? ...?

...

Примеры?

### D – The Dependency Inversion Principle (Принцип инверсии зависимостей)

Зависимость на абстракциях, нет зависимостей на что-то конкретное.

Абстракции? ... ?

...

Примеры?