SOLID

* Single Responsibility Principle: mỗi lớp chỉ có một trách nhiệm cụ thể
* Open/Closed Principle: không nên sửa đổi class cũ, chỉ nên mở rộng để kế thừa class cũ
* Liskov Substitution Principle: các đối tượng (instance) kiểu class con có thể thay thế các đối tượng kiểu class cha mà không gây ra lỗi
* Interface Segregation Principle: thay vì dùng 1 interface lớn, ta nên tách thành nhiều interface nhỏ, với nhiều mục đích cụ thể
* Dependency Inversion Principle: