

一：设计模模式六大原则（下）

1.单一原则

一个类或者一个方法只负责一个单独的职责

2.依赖倒置原则

应该依赖抽象编程

3.接口隔离原则

一个接口不应该包含过多的功能。只应该包含单一的功能的。

4.迪米特法则（最少知道原则）

互相关联的类或者接口只用知道对方最少的休息即可

5.里氏替换原则

所有用父类的地方都能用子类安全的替换。

6.开闭原则

对新增开放，对修改关闭