SOLID

Uma introdução ao conjunto de princípios fundamentais para

O desenvolvimento de software saudável

Princípios solidos

Princípios sólidos

Organização

Objetivos do

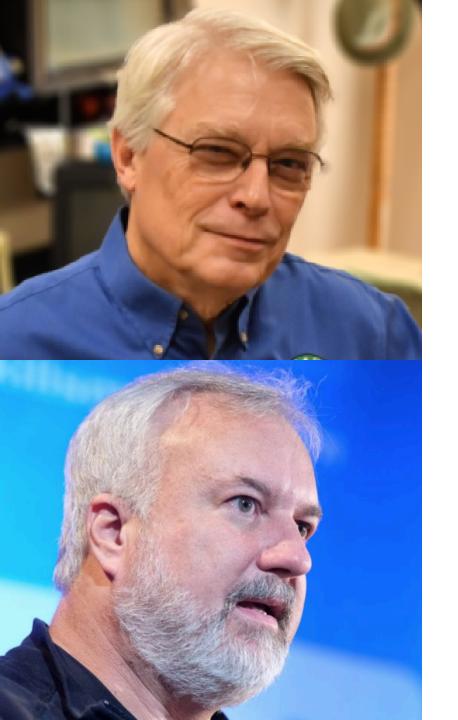
SOLID

- Tolerar mudanças
- Sejam faceis de entender
- Sejam a base de código que possa ser usada em muitos sistemas de software

Breve

SOLID

história



Robert C Martin (signatário do Manifesto Agil, autor do da série de livros codigo limpo e desenvolvedor desde a década de 70), vem escrevendo sobre qualidade de software a muito tempo e em 2000 já havia estabelecido um conjunto de princípios e práticas em seus trabalhos e publicações.

Foi ai que em 2004, Michael Feathers (um importante e antigo desenvolvedor da comunidade C++) percebeu que se reorganizasse os princípios, as primeiras letras de cada principio poderiam formar a palavra SOLID.

Assim nasceu os princípios SOLID.

Single

Responsability

SRP

Principio

Responsabilidade

Unica

SRP

```
public class Robot {
   void cook() { ... }
   void text() { ... }
   void state() { ... }
   void image() { ... }
   void video() { ... }
   void youtube() { ... }
}
```

SRP

```
public class RobotChef {
 void cook() { ... }
public class RobotGarderner {
 void clean() { ... }
public class RobotPainter {
 void paint() { ... }
public class RobotDriver {
 void drive() { ... }
```

Open-Closed

(1141) Aberto-Fechado

Liskov

Substitution

LSP

Substituição

Liskov

Interface

Segregation

ISP Segregação

Interface

Dependency

Inversion

nn Inversão

Dependência