

# SOLID

**Uma introdução ao  
conjunto de princípios  
fundamentais para**

**O desenvolvimento  
de software saudável**

# **Principios solidos**

**Princípios sólidos**

**Organização**

## Objetivos do

# SOLID

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

**Breve**

**SOLID**

**história**



Robert C Martin (signatario do Manifesto Agil, autor do da serie de livros código 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 principios e praticas em seus trabalhos e publicações.



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

Assim nasceu os principios SOLID.

S O L I D

**S**OLID

**Single**

**Responsability**

**Principle**



**SRP**

**Principio**

**Responsabilidad**

**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 RobotGardener {  
    void clean() { ... }  
}  
  
public class RobotPainter {  
    void paint() { ... }  
}  
  
public class RobotDriver {  
    void drive() { ... }  
}
```

SOLID

**Open-Closed**

**Principle**

OCP

**Principio**

**Aberto-Fechado**

# SO LID

**Liskov**

**Substitution**

**Principle**

**LSP**

**Princípio**

# **Substituição**

**Liskov**

# S O L *1* D

**Interface**

**Segregation**

**Principle**



**ISP**

**Princípio**

# **Segregação**

**Interface**

S O L I *D*

**Dependency**

**Inversion**

**Principle**

**DIP**

**Principio**

# **Inversão**

**Dependencia**

