单一职责原则（*SRP*）：

就一个类而言，应该仅有一个引起它变化的原因。

如果一个类承担的职责过多，就等于把这些职责耦合在一起了，一个职责的变化可能会消弱或抑制这个类完成其他职责的能力。这种耦合会导致脆弱的设计，当变化发生时，设计会遭受意想不到的破坏。事实上，你完全可以找出哪些是界面，哪些是游戏逻辑，然后进行分离

好处：单一职责原则还有利于对象的稳定，单一职责原则并不是极端地要求我们只能为对象定义一个职责，而是利用极端的表述方式重点强调，在定义对象职责时，必须考虑职责与对象之间的所属关系。