

SOLID principi

1. Single Responsibility Principle:
Ovaj princip zahtijeva da svaka klasa ima samo jednu odgovornost, što je zadovoljeno na našem dijagramu jer svaka klasa ima samo jednu ulogu. Sporedne akcije su izdvojene u zasebne interfejse.
2. Open/Closed Principle:
Ovaj princip zahtijeva da klasa koja koristi neku drugu klasu ne treba biti modificirana pri uvođenju novih funkcionalnosti, ili pri potrebi za mijenjanjem druge klase. Princip je zadovoljen jer su klase zatvorene za izmjene, a otvorene za nadogradnju.
3. Liskov Substitution Principle:
Princip je zadovoljen jer je na svim mjestima na kojima se koristi osnovni objekat moguće iskoristiti i izvedeni objekat bez ikakvih problema.
4. Interface Segregation Principle:
Ovaj princip je zadovoljen jer svi interfejsi zadovoljavaju princip S, odnosno svaki interfejs izvršava jedinstvenu akciju.
5. Dependency Inversion Principle:
Ovaj princip zahtijeva da pri nasljeđivanju od strane više klasa bazna klasa uvijek bude apstraktna, što je također zadovoljeno.

NAPOMENA:

Na dijagramu nisu navedeni konstruktori, geteri i seteri zbog preglednosti.