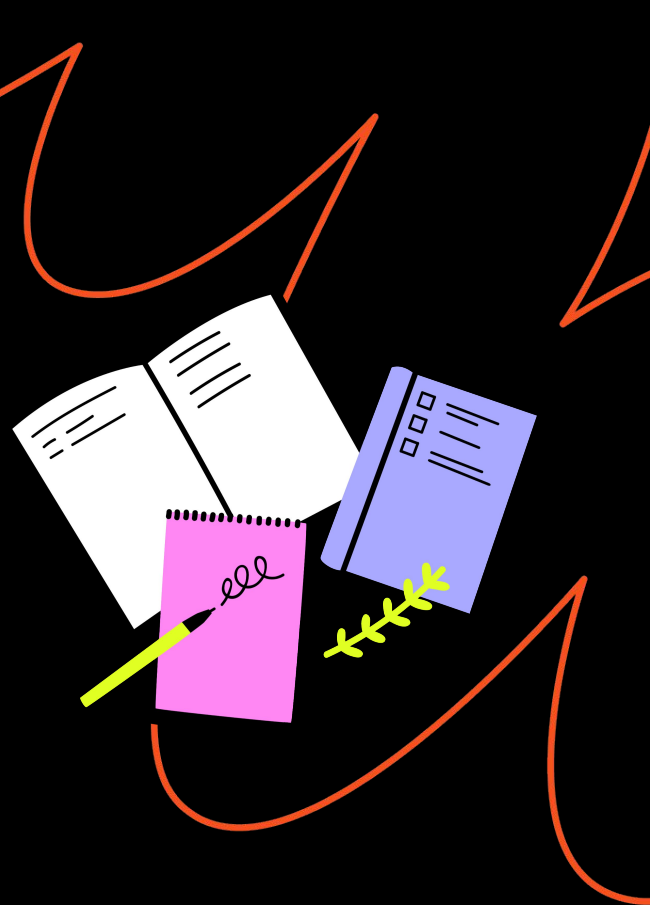




SOLID

Коротко



Разговор о SOLID...



Разговор о SOLID...

- 1.** Single responsibility principle
Принцип единственной ответственности
- 2.** Open-closed principle
Принцип открытости/закрытости
- 3.** Liskov substitution principle
Принцип подстановки Лисков
- 4.** Interface segregation principle
Принцип разделения интерфейса
- 5.** Dependency inversion principle
Принцип инверсии зависимостей





Single responsibility principle

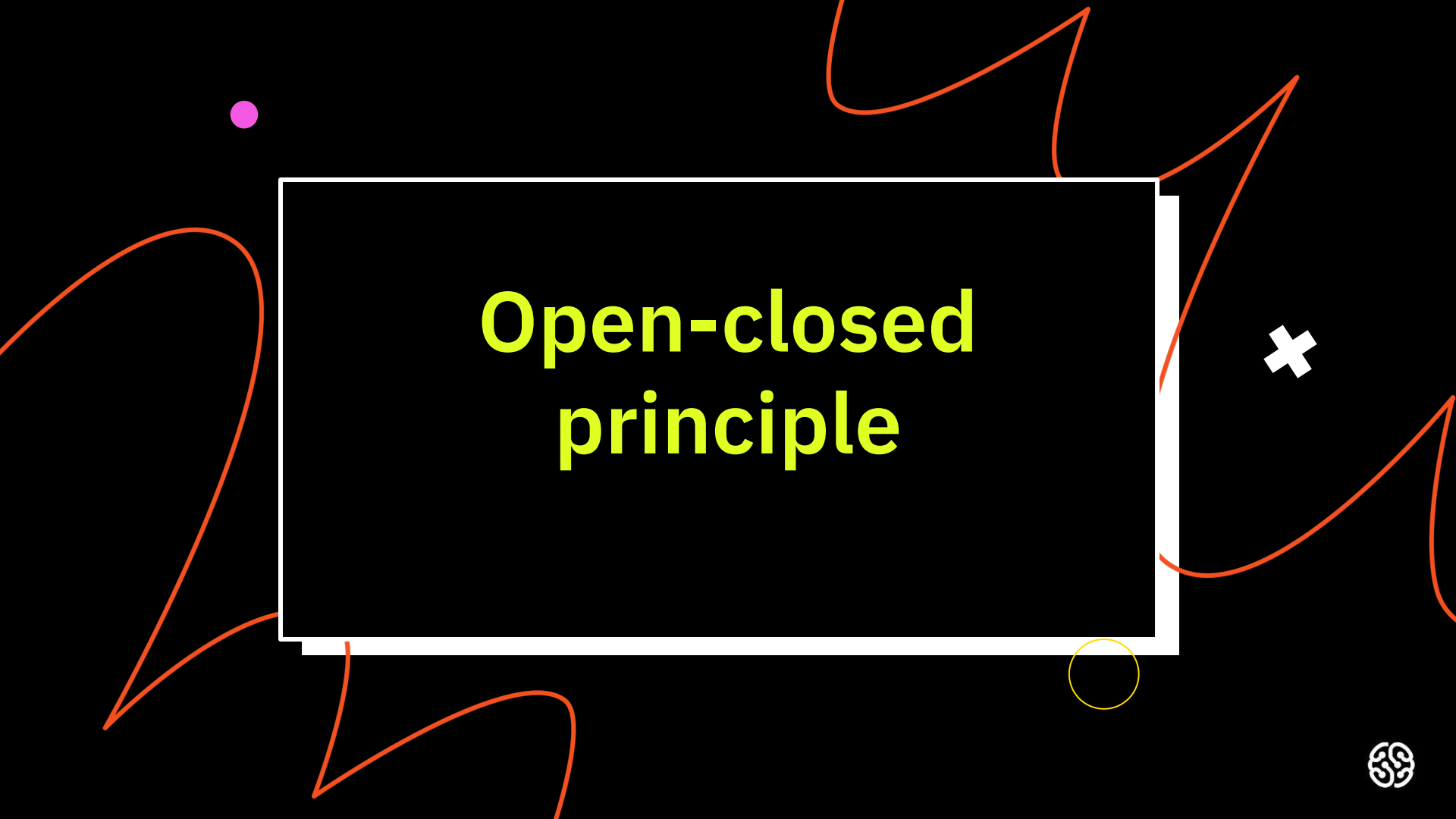


Single responsibility principle

Принцип гласит, что может быть только одна причина, приводящая к изменению класса. Другими словами, каждый класс должен иметь только одну ответственность, которая должна быть инкапсулирована в этом классе.

- тестируемость;
- читаемость;
- короткое и понятное описание класса;
- простота сопровождения.





Open-closed principle



Open-closed principle

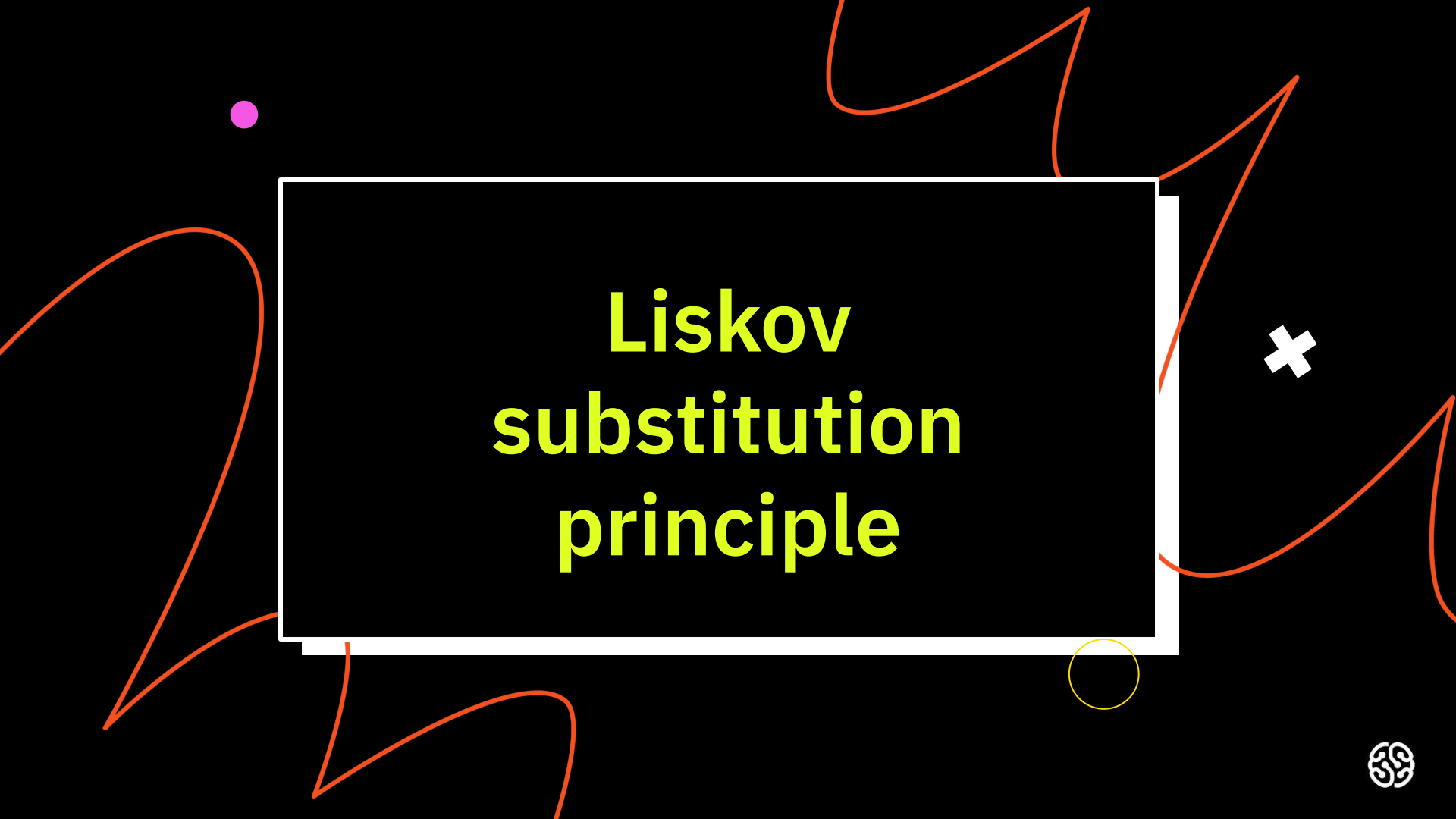
классы должны быть открыты для расширения и одновременно закрыты для модификации.

Иными словами, должна быть возможность добавлять новые свойства и расширять класс без изменения внутренней реализации существующих свойств.

«закрыт для модификации»

«Открыт для расширений»





Liskov substitution principle



Liskov substitution principle

Требует возможности использования любых порожденных классов на месте родительских.

При этом они должны обладать тем же поведением, что и родительские классы, без внесения изменений.

Этот принцип гарантирует, что порожденный класс не изменяет определение типа родительского и его поведение.





Interface segregation principle



Interface segregation principle

Клиенты не должны реализовывать интерфейсы, которые они не используют.

Данный принцип требует разделения «толстых» интерфейсов на несколько специализированных, связанных общей функциональностью.





Dependency inversion principle



Dependency inversion principle

Принцип инверсии зависимостей


- модули высокого уровня не должны зависеть от модулей нижнего уровня.
И те, и другие должны зависеть от абстракций.
- абстракции не должны зависеть от деталей.
Детали должны зависеть от абстракций.



ИТОГИ

Что-то над ООП



Спасибо 
за внимание

