

SOLID

Origem: Wikipédia, a enciclopédia livre.

Na programação de computadores orientada a objetos, o termo **SOLID** é um acrônimo mnemônico para cinco princípios de design, destinados a fazer projetos de software mais compreensíveis, flexíveis e de fácil manutenção. Ele não está relacionado com os princípios de design de software GRASP. Os princípios são um subconjunto de muitos princípios promovidos por Robert C. Martin. Embora eles se aplicam a qualquer design orientado a objeto, os princípios de SOLID também podem formar um núcleo de filosofia metodologicas, tais como o desenvolvimento ágil ou desenvolvimente de software adaptativo. A teoria de princípios SOLID foi introduzido por Martin em seu artigo, em 2000, Princípios de Design e Padrões de Design, embora o próprio acrônimo SOLID tenha sido introduzido mais tarde por Michael Feathers.

Conceitos

Princípio de única responsabilidade^[1]

"uma classe deve ter apenas uma única responsabilidade (mudanças em apenas uma parte da especificação do software, devem ser capaz de afetar a especificação da classe)."

Princípio de aberto/fechado^[2]

"entidades de software devem ser abertas para extensão, mas fechadas para modificação."

Princípio da substituição de Liskov

"objetos em um programa deve ser substituíveis por instâncias de seus subtipos, sem alterar a funcionalidade do programa." deve ser capaz de afetar apenas a especificação da classe

Princípio da segregação de Interface^[3]

"muitas interfaces de clientes específicas, são melhores do que uma para todos propósitos."

Princípio da inversão de dependência ^[4]

"deve-se depender de abstrações, não de objetos concretos."

Veja também

- Code reuse^[5]
- Inheritance (object-oriented programming)
- Package principles
- Don't repeat yourself
- GRASP (object-oriented design)
- KISS principle
- You aren't gonna need it

Referências

- «Single responsibility principle» (https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Single_responsibility_principle&oldid=868458584). *Wikipedia* (em inglês). 12 de novembro de 2018
- «Open/Closed Principle» (http://www.objectmentor.com/resources/articles/ocp.pdf) (PDF). *objectmentor.com* ^[*ligação inativa*]
- «Interface Segregation Principle» (http://www.objectmentor.com/resources/articles/isp.pdf) (PDF). *objectmentor.com* ^[*ligação inativa*]
- «Dependency Inversion Principle» (http://www.objectmentor.com/resources/articles/dip.pdf) (PDF). *objectmentor.com* ^[*ligação inativa*]
- «Code reuse» (https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Code_reuse&oldid=866753203). *Wikipedia* (em inglês). 1 de novembro de 2018

Obtida de "<https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=SOLID&oldid=53858013>"

