

# SOLID

## **SOLID**

---

## 0 Princípio

# **[S] - Single Responsibility Principle**

## **Princípio da Responsabilidade Única**

“Nunca deve haver mais de um motivo  
para uma classe mudar.”

# **[O] - Open/Closed Principle**

## **Princípio Aberto/Fechado**

### **OCP**

“Aberto para extensão e Fechado para modificação.”

# **[L] - Liskov Substitution Principle**

## **Princípio da Substituição de Liskov**

### **LSP**

“Uma classe derivada pode ser substituível por sua classe base.”

## **[I] - Interface Segregation Principle**

### **Princípio da Segregação de Interfaces**

### **ISP**

“Classes não devem ser forçadas a depender de métodos que não usam”

# **[D] - Dependency Inversion Principle**

## **Princípio da Inversão de Dependência**

### **DIP**

“Módulos de alto nível não devem depender de módulos de baixo nível. Ambos devem depender de abstrações; Abstrações não devem depender de detalhes.”