SOLID es un acrónimo acuñado por Robert C. Martin, en el cual se establecen los 5 principios básicos de la programación orientada a objetos (POO), estos principios tienen gran relación con los patrones de diseño ya que prevén una alta cohesión y un bajo acoplamiento.

Su objetivo es tener un buen diseño de software para que en fases de mantenimiento el código sea más legible y sencillo, para que con este lograr crear nuevas funcionalidades sin tener que modificar a gran escala el código que ya se tiene.

S- Una sola responsabilidad: El objetivo de este principio es repartir las responsabilidades, haciendo que cada clase cumple la responsabilidad que debe cumplir y no agregar métodos que no pertenecen a esta clase. Por ejemplo, si requiero un método desde otra clase, la mejor manera de hacer el diseño seria tener una clase con ese método que pueda se llamados desde las demás clases que lo requieran, así evitamos que las clases realicen tareas que no son su responsabilidad.

O- Abiertp/Cerrado: