

# Технологии программирования

## Лекция 2

### Принципы проектирования ПО, часть 2

Старичков Н.Ю., ВШЭ ВШБ ДБИ, 2 модуль 2021/2022 уч.года

# Принципы SOLID

# SOLID

- Single-responsibility principle

*Принцип единственной ответственности*

*Существует лишь одна причина, приводящая к изменению класса*

Класс должен иметь лишь одну ответственность и эта ответственность должна быть инкапсулирована в класс





- Open-closed principle

*Открыт для расширения, закрыт для изменения*

Программные сущности ... должны быть открыты для расширения,  
но закрыты для модификации





- Liskov substitutional principle

*Ребенка можно подставить вместо родителя*

Объекты в программе должны быть заменяемы на объекты их подтипов без нарушения корректности работы программы

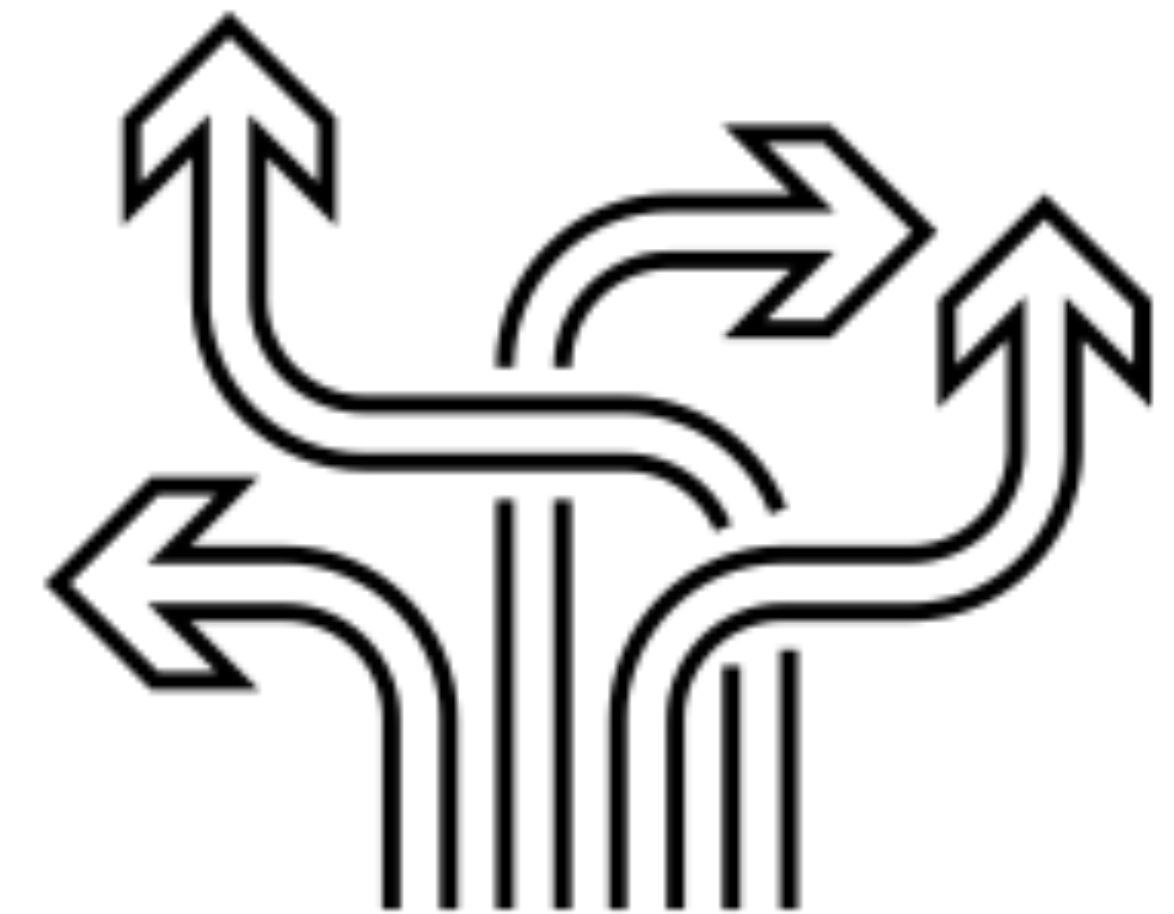




- **Interface segregation principle**

*Принцип разделения интерфейсов*

Много интерфейсов, специально предназначенных для разных клиентов,  
лучше, чем один интерфейс общего назначения

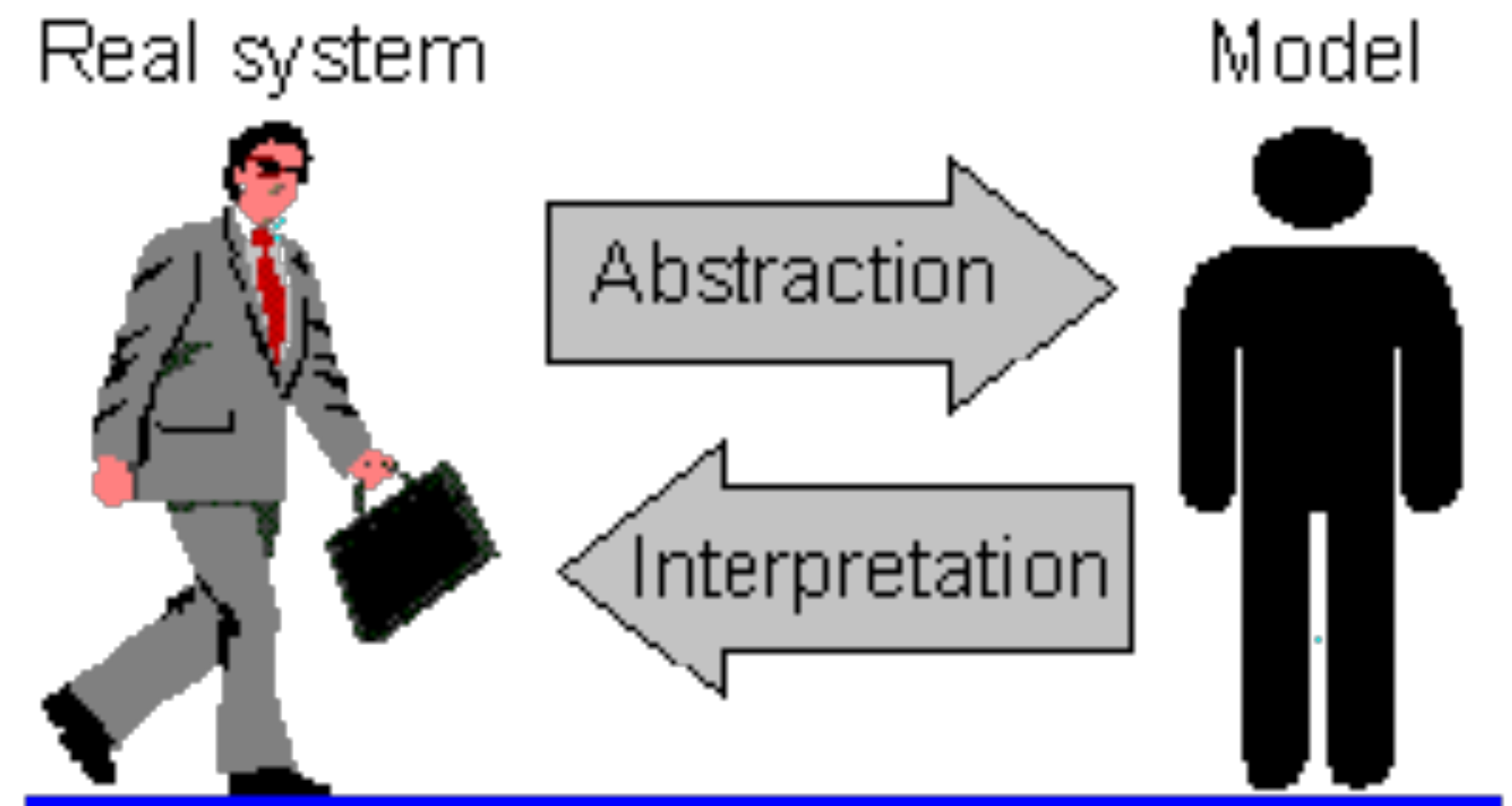


# SOLID

- Dependency inversion principle

*Принцип обращения зависимостей*

Зависимости на абстракциях, а не на реализациях



# Закон Дементры



# ЗАКОН ДЕМЕТРЫ

- Объект А не должен иметь непосредственно доступа к объекту С, если у объекта А есть доступ к объекту В, а у объекта В есть доступ к объекту С

*(принцип минимального знания)*

**A -> B -> C**

**YAGNI**

**YAGNI - YOU AIN'T GONNA NEED IT**

**DRY**

**DRY - DON'T REPEAT YOURSELF**

**DRY == DIE**

**DUPLICATION IS EVIL**

**KISS**

**KISS - KEEP IT SIMPLE, STUPID**



>>: tbc...