

Rosca Alexandru

Anul IV – IS

Principiile S.O.L.I.D. ale programarii orientata pe obiect
si dezvoltarea de aplicatii

Principiile **S.O.L.I.D.** (un acronim mnemonic) de proiectare și programare orientata pe obiect s-au dezvoltat în timp, pe baza problemelor practice si a experientei dobandite de catre alti programatori. Principiile sunt un subset al multor principii promovate de Robert C. Martin .

S - Single Responsibility Principle

- O clasă ar trebui să aibă un singur motiv să se schimbe , deci clasa respectiva nu trebuie sa indeplineasca mai multe functii.

O - Open-Closed Principle

- Clasa este deschisa pentru extindere, dar inchisa pentru orice modificare. Cu ajutorul polimorfismului o clasa poate sa fie extinsa dar nu modificata.

L - Liskov Substitution Principle

- Acest principiu se refera la faptul ca o clasa derivata nu trebuie sa piarda vreo functionalitate a clasei de baza (trebuie sa poata fi substituite).

I - Interface Segregation Principle

- Clientii nu ar trebui sa fie nevoiti sa foloseasca interfetele pe care nu le utilizeaza.

D - Dependency Inversion Principle

- In lucrul cu modulele inalte , acestea nu trebuie sa depinda de modulele de nivel scazut. Ambele ar trebui să depindă de abstracții.