面向对象设计

要求：

面向对象；

复用；

变化的代价极小；

无需改代码即可扩展；

设计原则：SOLID

S = 单一责任原则

O = 开闭原则

L = Liscov替换原则

I = 接口隔离原则

D = 依赖倒置原则

除 SOLID 原则外还有很多别的面向对象原则。比如：

“组合替代继承”：是说“用组合比用继承好”;

“笛米特法则”：是说“类对其它类知道的越少越好”;

“共同封闭原则”：是说“相关类应该一起打包”;

“稳定抽象原则”：这是说"类越稳定，就越应该是抽象类";