**Tính khả dĩ thay thế – Liskov substitution principle**

## **Nguyên tắc thứ 3 này nói gì?**

Đảm bảo tính đa hình trong lập trình hướng đối tượng.

## **Áp dụng nguyên tắc này trong lập trình như thế nào?**

Nguyên tắc này đảm bảo các instance của lớp con có thể thay thế instance của lớp cha mà chương trình vẫn chạy ổn định, khi mở rộng phần mềm của mình bằng các lớp con kế thừa, chúng ta cần đảm bảo rằng **các lớp con này có thể chạy được và chạy đúng những functions mà lớp cha đã cung cấp trước đó.**