

开-闭原则

软件实体应该对扩展开放，对修改关闭。

里氏代换原则

一个软件实体如果使用的是一个基类，那么一定适用于其子类，而且它根本不能察觉出基类对象和子类对象的区别。

依赖倒置原则

要依赖于抽象，不要依赖于具体（依赖倒转）。

要针对接口编程，不要针对实现编程

接口隔离原则

使用多个专门的接口比使用单一的总接口要好。

合成/聚合复用原则

要尽量使用合成/聚合，尽量不要使用继承

迪米特法则

一个对象应当对其他对象有尽可能少的了解。

一个软件实体应当与尽可能少的其他实体发生相互作用（直接通信）。

面向对象设计的策略

- 针对接口编程
- 多用组合少用继承
- 封装变化

Copyright© by 寒江雪1719

Date:2017.6.14