

Don't Repeat Yourself

«A basic strategy for reducing complexity to manageable units is to divide a system into pieces.»

- In ingegneria del software, il principio **don't repeat yourself** ("non ripeterti"), spesso abbreviato in **DRY** e noto anche come "*Single point of truth*" ("singolo punto di verità") è un principio di progettazione e sviluppo secondo cui andrebbe evitata ogni forma di ripetizione e ridondanza logica nell'implementazione di un sistema software.
- Il principio venne inizialmente enunciato da Andy Hunt e Dave Thomas nel loro libro The Pragmatic Programmer:
- «Ogni elemento di conoscenza deve avere una sola, non ambigua, autorevole rappresentazione all'interno di un sistema.»
- [wikipedia](#)