**S trong SOLID**

*(Single responsibility priciple)*

**Có ý nghĩa là một class chỉ nên giữ một trách nhiệm duy nhất (Đơn trách nhiệm).**

Ví Dụ: Để hiểu nguyên lý này, ta hãy lấy ví dụ với 1 class **vi phạm nguyên lý**. Ta có 1 class như sau:

public class ReportManager()

{

   public void ReadDataFromDB();

   public void ProcessData();

   public void PrintReport();

}

<div class="open\_grepper\_editor" title="Edit & Save To Grepper"></div>

Class này giữ tới 3 trách nhiệm: Đọc dữ liệu từ DB, xử lý dữ liệu, in kết quả. Do đó, chỉ cần ta thay đổi DB, thay đổi cách xuất kết quả, … ta sẽ phải sửa đổi class này. Càng về sau class sẽ càng phình to ra.

Theo đúng nguyên lý, ta phải tách class này ra làm 3 class riêng. Tuy số lượng class nhiều hơn những việc sửa chữa sẽ đơn giản hơn, class ngắn hơn nên cũng ít bug hơn.

* **Một class có quá nhiều chức năng sẽ trở nên cồng kềnh và trở nên khó đọc, khó maintain. Mà đối với ngành IT việc requirement thay đổi, cần thêm sửa chức năng là rất bình thường, nên việc code trong sáng, dễ đọc dễ hiểu là rất cần thiết.**