**L trong SOLID**

*(Liskov substitution principle)*

**Bất cứ instance/object nào của class cha cũng có thể được thay thế bởi instance/object của class con của nó (class con thay thế lớp cha) mà không làm thay đổi tính đúng đắn của chương trình.**

Ví dụ:

Hãy tưởng tượng bạn có 1 class cha tên Vịt. Các class VịtBầu, VịtXiêm có thể kế thừa class này, chương trình chạy bình thường.

Tuy nhiên nếu ta viết class VịtChạyPin, cần pin mới chạy được. Khi class này kế thừa class Vịt, vì không có pin không chạy được, sẽ gây lỗi.