**D trong SOLID**

*(Dependency inversion principle)*

**Nội dung nguyên tắc này như sau:**

**1. Các module cấp cao không nên phụ thuộc vào các modules cấp thấp. Cả 2 nên phụ thuộc vào abstraction.**

**2. Interface (abstraction) không nên phụ thuộc vào chi tiết, mà ngược lại. (Các class giao tiếp với nhau thông qua interface, không phải thông qua implementation.)**

VD: Chúng ta đều biết 2 loại đèn: **đèn tròn** và **đèn huỳnh quang**

**Chúng cùng có đuôi tròn, do đó ta có thể thay thế đèn tròn bằng đèn huỳnh quanh cho nhau 1 cách dễ dàng.**

**Interface** chính là đuôi tròn.

**Implementation** là bóng đèn tròn và bóng đèn huỳnh quang.

Ta có thể swap dễ dàng giữa 2 loại bóng vì ổ điện chỉ quan tâm tới interface (đuôi tròn), không quan tâm tới implementation.

Trong code cũng vậy, khi áp dụng Dependency Inverse, ta chỉ cần quan tâm tới interface. Để kết nối tới database, ta chỉ cần gọi hàm Get, Save … của Interface IDataAccess. Khi thay database, ta chỉ cần thay implementation của interface này.