设计原则

单一职责原则：就一个类而言，应该仅有一个引起它变化的原因。（说白了一个类只干一种事情）【SRP】

开放-封闭原则：是说原件实体（类、模块、函数等等）应该可以扩展，但是不可修改。【ASD】