

SOLID yazılım prensipleri; geliştirilen yazılımın esnek, yeniden kullanılabilir, sürdürülebilir ve anlaşılır olmasını sağlayan, kod tekrarını önleyen ve Robert C. Martin tarafından öne sürülen prensipler bütünüdür.

#### S — Single-responsibility principle

Bir sınıf (nesne) yalnızca bir amaç uğruna değiştirilebilir, o da o sınıfa yüklenen sorumluluktur, yani bir sınıfın(fonksiyona da indirgenebilir) yapması gereken yalnızca bir işi olması gerekir.

#### O — Open-closed principle

Bir sınıf ya da fonksiyon halihazırda var olan özellikleri korumalı ve değişikliğe izin vermemelidir. Yani davranışını değiştirmiyor olmalı ve yeni özellikler kazanabiliyor olmalıdır.

#### L — Liskov substitution principle

Kodlarımızda herhangi bir değişiklik yapmaya gerek duymadan alt sınıfları, türedikleri(üst) sınıfların yerine kullanabilmeliyiz.

#### I — Interface segregation principle

Sorumlulukların hepsini tek bir arayüze toplamak yerine daha özelleştirilmiş birden fazla arayüz oluşturmaliyiz.

#### D — Dependency Inversion Principle

Sınıflar arası bağımlılıklar olabildiğince az olmalıdır özellikle üst seviye sınıflar alt seviye sınıflara bağımlı olmamalıdır.