

SOLID PRINCIPI

S -> Svaka klasa ima tačno jednu ulogu, tj. koristi metode srodne njenoj implementaciji, što znači da se nigdje ne javlja potreba za razbijanjem neke klase na nekoliko različitih klasa.

O -> Modifikacija bilo koje od klasa, koje se koriste u sklopu nekih drugih, ne bi uzrokovala izmjene na klasi koja je koristi. Uglavnom klase sadrže liste drugih klasa, te vrše manipulacije dodavanja ili izbacivanja elemenata liste, što ni u kojem slučaju ne bi narušavale izmjene bilo koje klase.

L -> Svaka osnovna klasa može biti zamijenjena svim svojim podtipovima, a da to ne remeti rad programa.

I -> Interface-i se nalaze samo u sklopu paterna, te definitivno ispunjavaju S uslov SOLID principa, što znači da imaju tačno jednu ulogu. Što znači da su kompleksnost razumijevanja koda i preglednost na zadovoljavajućem nivou.

D -> U dijelovima gdje se javlja zavisnost klase i klasa izvedenih od apstraktne, veza je implementirana preko apstraktne klase. Jedina zavisnost konkretne klase jeste Doktor – Dokumentacija, što i ne bi trebalo da se ostvari preko apstraktne klase Korisnik.