

SOLID PRINCIPI

MOVIEHUB

S PRINCIP (Single Responsibility Princip):

Vidimo da svaka klasa ima svoju odgovornost, što nam se zahtjeva u ovom principu. Jedino nam problematična može biti klasa MovieHub, međutim ona u našem slučaju služi kao kontejnerska klasa, te je njen zadatak da upravlja sistemom, tako da u konačnici možemo reći da je S princip zadovoljen.

O PRINCIP (Open/Closed Princip):

Što se tiče Open/Closed principa, on nam govori da svaka klasa treba biti otvorena za nadogradnje, ali zatvorena za modifikacije. U našem slučaju, većina klasa posjeduje samo getere i setere, tako da ne bi trebalo predstavljati problem pravljenje bilo kakvih nadogradnji, a potrebe za modifikacijama ne bi trebalo biti. MovieHub koja je služi kao kontejnerska klasa ima kao atribut ostale klase, tako da ne dolazi do modifikacije tih klasa.

L PRINCIP (Liskov Substition Princip):

Ovaj princip tvrdi kako svaka osnovna klasa treba biti zamjenjiva svim svojim podtipovima bez da utječe na ispravnost rada programa. U našem slučaju imamo nasljeđivanje iz klase Korisnik klase RegistrovaniKorisnik i Administrator. Vidimo da je moguće zamjeniti klase RegistrovaniKorisnik i Adminstrator sa klasom Korisnik, pa je samim tim i ovaj princip zadovoljen.

I PRINCIP (Interface Segregation Princip):

Nemamo trenutno interfejsa, tako da je ovaj princip ispunjen.

D PRINCIP (Dependany Inversion Princip):

Sistem klasa i njegovo funkcionisanje treba ovisiti o apstrakcijama, a ne o konkretnim implementacijama, a u našem vidimo da nam je bazna klasa Korisnik apstraktna, tako da zaključujemo da je i ovaj princip zadovoljen.