

ANALIZA SOLID PRINCIPA

- **Princip S** - U našoj aplikaciji imamo veliki broj klasa kako bi svaka od njih služila samo jednoj svrsi to jeste obavljala samo jedan zadatak. Time zaključujemo da je princip S ispoštovan.
- **Princip O** - Klase su dizajnirane tako da svako dodavanje novih metoda neće dovesti do toga da se cijela klasa mora mijenjati. Pojedine klase služe kao kontejnerske klase i sadrže kolekcije drugih klasa tako da su one otvorene za nadogradnju.
- **Princip L** – Naš dijagram klasa sadrži klasu „Usluga ” kao apstraktnu klasu iz koje su izvedene sve usluge što omogućava da na mjestima gdje se koristi osnovni objekat može koristiti i izvedeni ako za to ima potrebe.
- **Princip I – Trenutno** naš sistem nije implementirao interfejs.
- **Princip D** - Ovaj princip zahtijeva da pri naslijeđivanju od strane više klasa bazna klasa bude uvijek apstraktna, što je kod nas slučaj.