

## SOLID PRINCIPI

- **Princip S** – U našoj aplikaciji imamo jasno definisane klase koje obavljaju samo jednu vrstu zadatka. Time zaključujemo da je ispoštovan princip S.
- **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 kotejnerske klase i sadrže kolekcije drugih klasa tako da su one otvorene za nadogradnju.
- **Princip L** – Naša aplikacija sadrži tri apstraktne klase i to klasa Osoba, Plaćanje i Zaposlenik što omogućava da se na mjestima gdje se koristi osnovni objekat može koristiti i izvedeni ako za to ima potrebe.
- **Princip I** – Ovaj princip zahtjeva da svaki interfejs obavlja samo jednu vrstu akcije. U našoj aplikaciji imamo samo jedan interfejs koji koristi klasa Zaposlenik i to interfejs IGenerisiIzvjestaj koji vrši samo jednu akciju.
- **Princip D** – Ovaj princip zahtjeva da pri naslijeđivanju od strane više klasa bazna klasa bude uvijek apstraktna. U našoj aplikaciji imamo tri klase Osoba, Plaćanje i Zaposlenik iz kojih je naslijeđen određen broj klasa i u našem slučaju klase Osoba, Plaćanje i Zaposlenik su prstavljene kao apstraktne klase.