

SOLID principi

1. S - Single responsibility principle

Klasa treba da ima samo jednu odgovornost – treba da postoji samo jedan razlog za promjenu.

U našem sistemu ovaj princip je ispoštovan za svaku klasu. Klasa Korisnik je zadužena samo za čuvanje podataka o svim korisnicima sistema. Klasa Artikal je zadužena samo za čuvanje podataka o artiklima I njihovo dodavanje I uklanjanje. Klasa narudžba je zadužena samo za naručivanje artikala koji su već dodani u korpu.

2. O - Open closed principle

Klasa treba da bude otvorena za proširenje, ali zatvorena za izmjene.

U našem sistemu postoji mogućnost dodavanja nove vrste korisnika, npr. korisnik koji je registrovan i može unositi nove artikle u sistem bez promjene ijednog entiteta.

3. L - Liskov substitution principle

Objekti izvedenih klasa treba da mogu da zamijene objekte bazne klase bez narušavanja ponašanja.

U našem sistemu ovaj princip je zadovoljen kreiranjem apstraktne klase Korisnik koja čuva sve attribute za gosta, registrovanog korisnika, radnika I menadžera. Ostale klase su jasno definisane za pojedinačnu svrhu tako da nije bilo potrebe definisati nasljeđivanje za njih.

4. I - Interface segregation principle

Klijenti ne treba da budu prisiljeni da implementiraju interfejse koje ne koriste.

U našem sistemu zadovoljen je ovaj princip zato što su sve klase dizajnirane tako da implementiraju samo one metode koje su korisniku potrebne kako bi izvršio naručivanje I kupovinu artikala. Korisnici nisu prisiljeni koristiti nikakve funkcionalnosti koje im nisu od koristi.

5. D - Dependency inversion principle

Moduli visokog nivoa ne bi trebali zavisiti od modula niskog nivoa. Oba modula trebaju zavisiti od apstrakcija. Moduli ne bi trebali zavisiti od detalja, već detalji trebaju zavisiti od apstrakcija.

U našem sistemu klasa Korisnik je takva da sadrži elemente za različite vrste korisnika bez njene izmjene. Ovisnosti zavisnih klasa se rješavaju putem apstrakcije što omogućava lakšu izmjenu implementacije bez promjene osnovne logike sistema.