

SOLID PRINCIPI

- **Princip S** – U našoj aplikaciji, klase imaju jasno definisane odgovornosti i obavljaju samo jednu vrstu zadatka. Na primjer, klasa Vozilo upravlja podacima vezanim za vozilo, dok klasa Korpa obavlja operacije vezane za korpu za kupovinu, kao što su dodavanje vozila, izračunavanje ukupne cijene itd. Svaka klasa je odgovorna za samo jednu funkcionalnost, što omogućava lakše održavanje i proširivanje sistema. Time je ispoštovan princip S.
- **Princip O** – Klase u aplikaciji su dizajnirane tako da su otvorene za proširenje, ali zatvorene za modifikaciju. Na primjer, ako želimo dodati nove vrste plaćanja, možemo dodati novu klasu koja implementira interfejs IPlacanjeStrategija, bez potrebe za mijenjanjem postojećih klasa poput Placanje ili Kartica. Ovaj pristup omogućava nadogradnju sistema bez narušavanja postojećeg koda, čime je ispoštovan princip O.
- **Princip L** – Aplikacija sadrži apstraktne klase, kao što su Korisnik, Administrator, Prodavac, Kupac i Gost, čime omogućava zamjenu objekata izvedenih klasa s objektima baznih klasa, bez utjecaja na ispravnost sistema. Na primjer, klasa Administrator može biti zamijenjena sa bilo kojom od izvedenih klasa Kupac ili Prodavac, a aplikacija će ispravno funkcionirati. Time je ispoštovan princip L.
- **Princip I** – U aplikaciji imamo jasno definisane interfejse koji obavljaju samo jednu vrstu akcije. Na primjer, interfejs IAutentifikacija sadrži samo metode koje se odnose na prijavu, odjavu i promjenu lozinke, dok interfejs IRecenzijaUpravljanje upravlja recenzijama. Svaka klasa implementira samo one metode koje su joj potrebne, čime je ispoštovan princip I.
- **Princip D** – Naša aplikacija koristi apstraktne klase, kao što su IAutentifikacija i IKreditniKalkulator, kao baze za implementaciju konkretnih klasa. Ove apstraktne klase omogućavaju da se različite implementacije mogu koristiti u zavisnosti od specifičnih potreba sistema. Na primjer, KreditniServis implementira IKreditniKalkulator, što omogućava zamjenu jedne implementacije za drugu bez potrebe za izmjenama u drugim dijelovima aplikacije. Time je ispoštovan princip D.