1.利斯科夫替换原则

（1）定义：里氏替换原则主要阐述了有关继承的一些原则，也就是什么时候应该使用继承，什么时候不应该使用继承，以及其中蕴含的原理。

（2）在项目中的应用：子类继承父类时，除添加新的方法完成新增功能外，尽量不要重写父类的方法。

2.单一职责原则

（1）定义：这里的职责是指类变化的原因，单一职责原则规定一个类应该有且仅有一个引起它变化的原因，否则类应该被拆分

（2）在项目中的应用：关于商品的操作有增加、删除、修改、浏览、选择购买等，这些功能应该按实际情况分给用户、商家、供货商等。

3.开闭原则

（1）定义：软件实体应当对扩展开放，对修改关闭。当应用的需求改变时，在不修改软件实体的源代码或者二进制代码的前提下，可以扩展模块的功能，使其满足新的需求。

4.德（迪）米特法则

（1）定义：如果两个软件实体无须直接通信，那么就不应当发生直接的相互调用，可以通过第三方转发该调用。其目的是降低类之间的耦合度，提高模块的相对独立性。

（2）在项目中的应用：用户即买家与供货商是陌生人，不需要直接交流

5.依赖倒转原则

（1）定义：是实现开闭原则的重要途径之一，它降低了客户与实现模块之间的耦合。核心思想是：要面向接口编程，不要面向实现编程。

（2）在项目中的应用：不同网店设置共同接口 Shop，顾客类面向该接口编程，所以顾客浏览不同网店的代码只用写一份。

6.合成复用原则

（1）定义：在软件复用时，要尽量先使用组合或者聚合等关联关系来实现，其次才考虑使用继承关系来实现。

（2）在项目中的应用：衣服有很多种类，如红色小码衬衫、蓝色大码长裤、灰色中码短T等，这样表示很麻烦，根据合成复用原则首先将衣服的品类和颜色以及大小分开，再使用组合关系就可以很好地解决这个问题。