S - Single Responsibility Principle：一个类型(class)只能有且只有一个理由去更改

O - Open-closed Principle：可以扩展一个类型(class)的行为，但不宜进行修改

L - Liskov Substitution Principle：继承类型必须涵盖(可接替)基类的所有内容

I - Interface Segregation Principle：使用细颗粒度的方式完好的定义接口，不要定义一些用户使用不到的接口

D – Dependency Inversion Principle：依赖抽象类型(abstract class)，而不要依赖具体的(derived class)