Principe de programmation Orienté Objet

Don't repeat yourself (DRY)

- Dans un système, toute connaissance doit avoir une représentation unique, non-ambiguë, faisant autorité.
- Tout développeur devrait être payé à la ligne de code qu'il nécrit pas.

Keett it simple stupid (KISS)

- Un programme simple estt plus facile à maintenir et à comprendre
- Il est difficile de faire simple

You ain't gonna need it (YAGNI)

- Mettre en ouvre le choses que nous avons effectivement besoin et non pas les choses que nous prévoyons avoir besoin.

SOLID

- **S**ingle responsability principle (SRP)
- **O**pen close principle (OCP)
- **L**iskov principle (LSP)
- **I**nterface segragation principle (ISP)
- **D**ependency invertion principle (DIP)

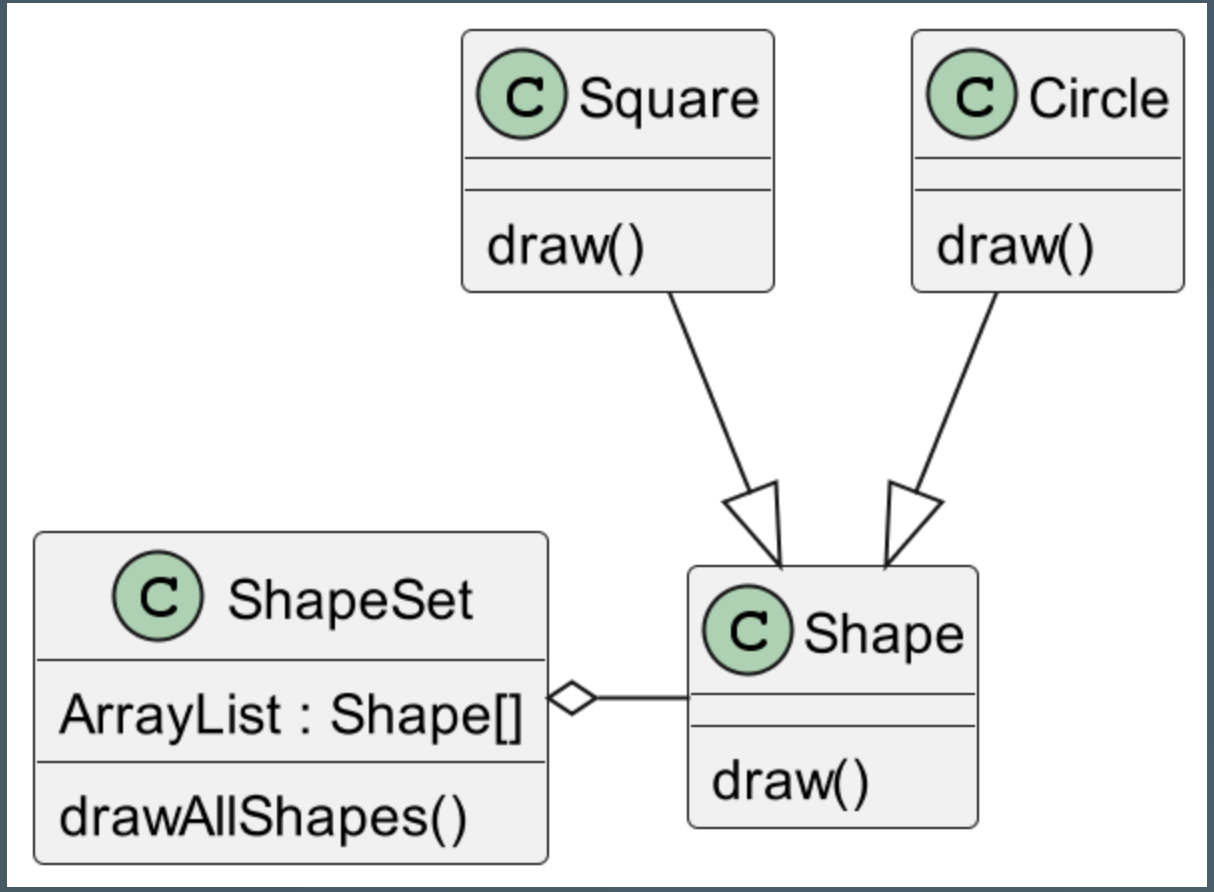
Single responsability principle (SRP)

- Chaque module d'un systeme ne devrait avoir qu'une seule raison de changer
- /!\ Penser à la source de la demande de changement, les gens.

Open close principle (OCP)

- Le comportement d'un systeme doit pouvoir être étendu sans changer ce système

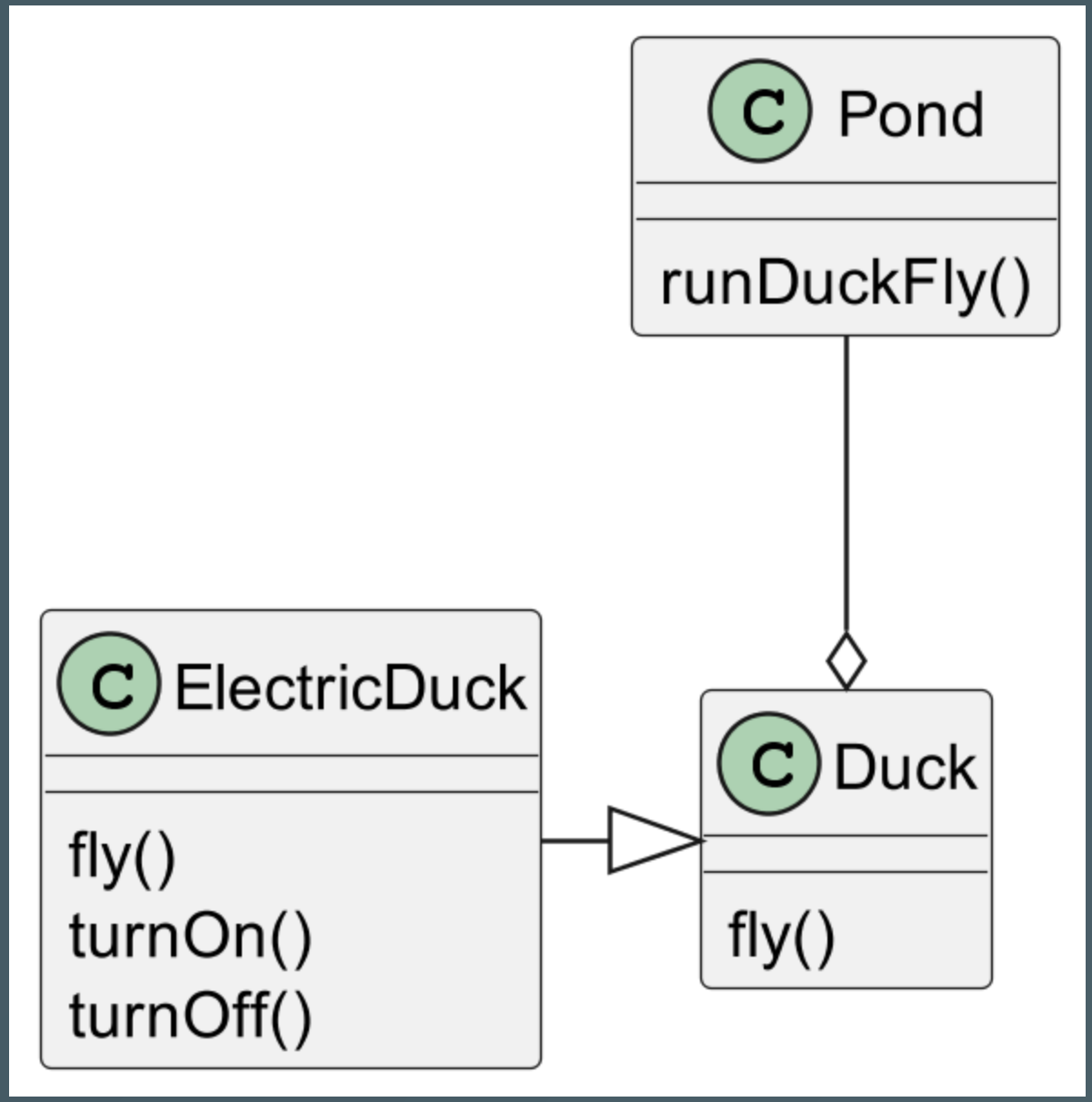
Open close principle (OCP)



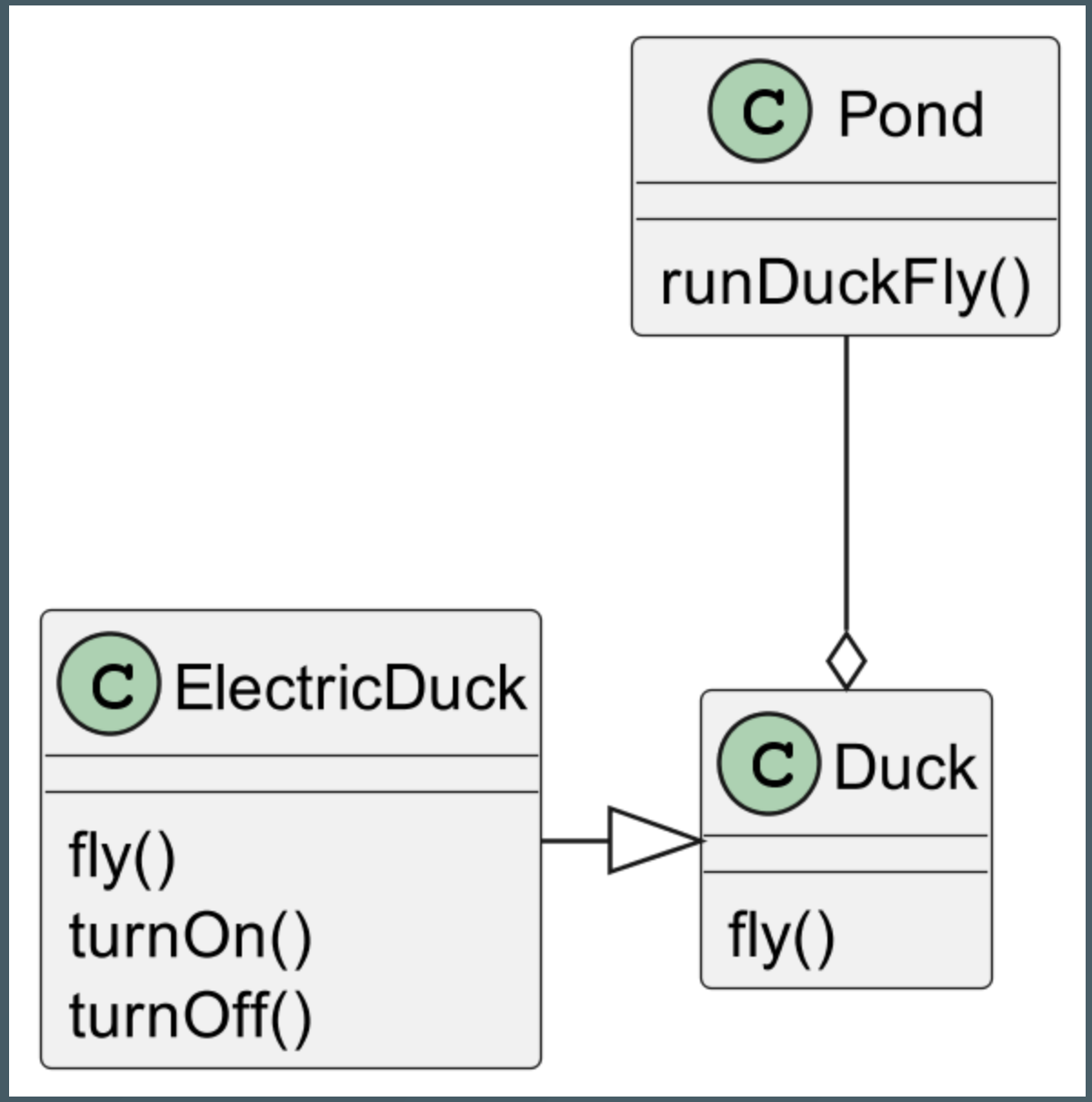
Liskov principle (LSP)

- Un programme ne doit pas dépendre de l'implementation de ces abstractions

Liskov principle (LSP)



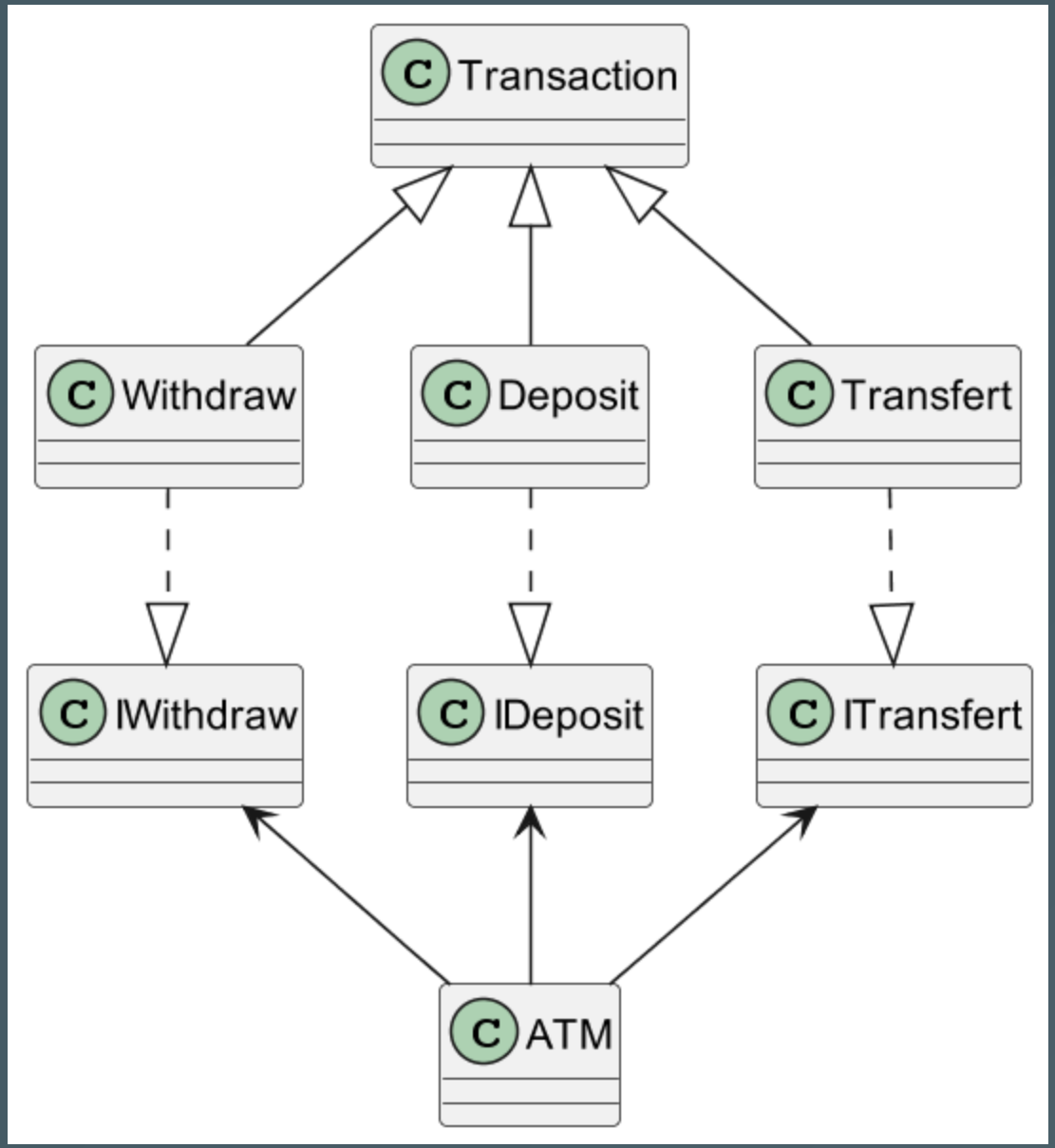
Liskov principle (LSP)



Interface segragation principle (ISP)

- Les interfaces doivent rester petites pour ne pas dépendre d'éléments non necessaires.
- L’appelant ne devrait pas connaître les méthodes qu’il n’a pas à utiliser

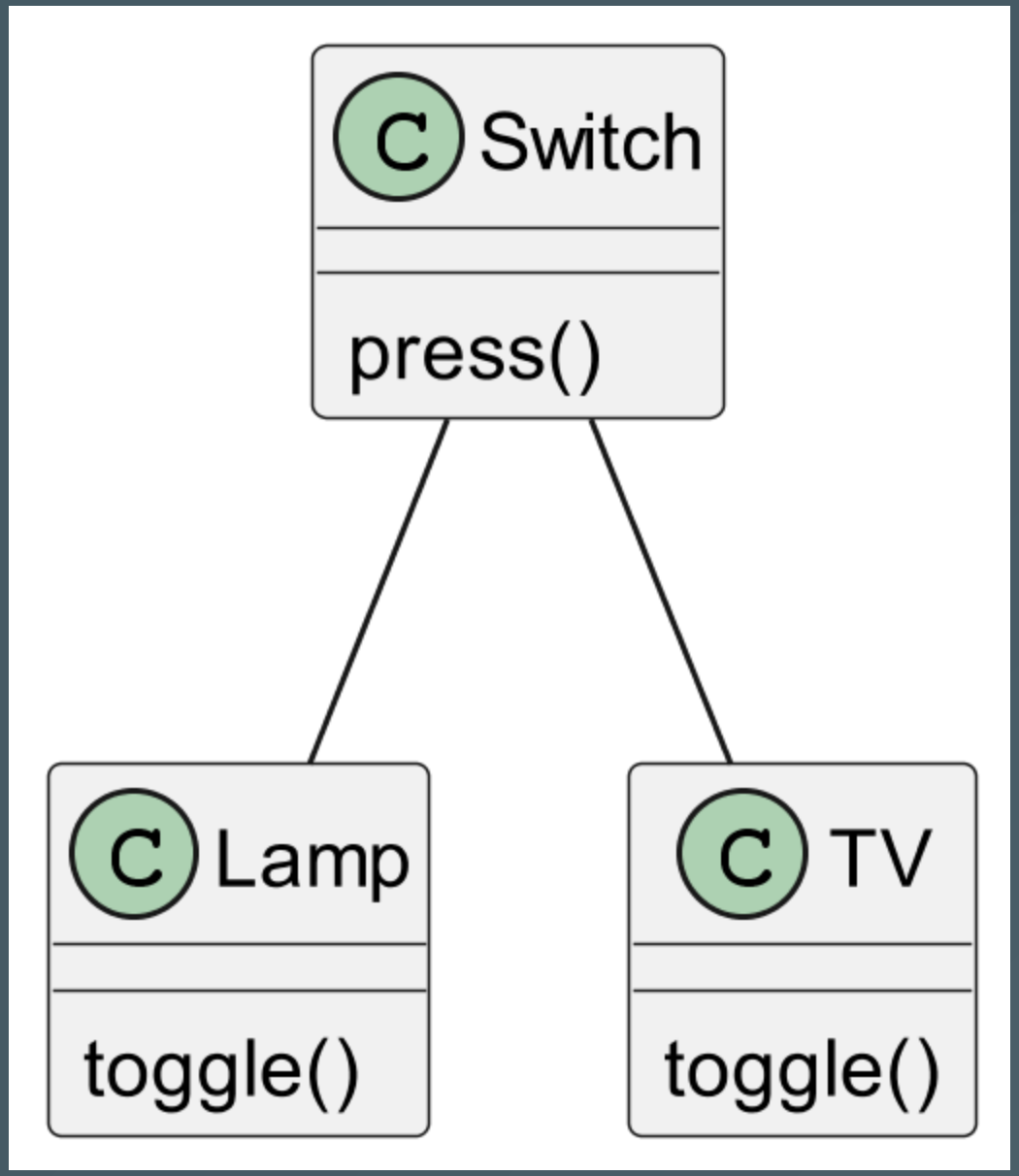
Interface segragation principle (ISP)



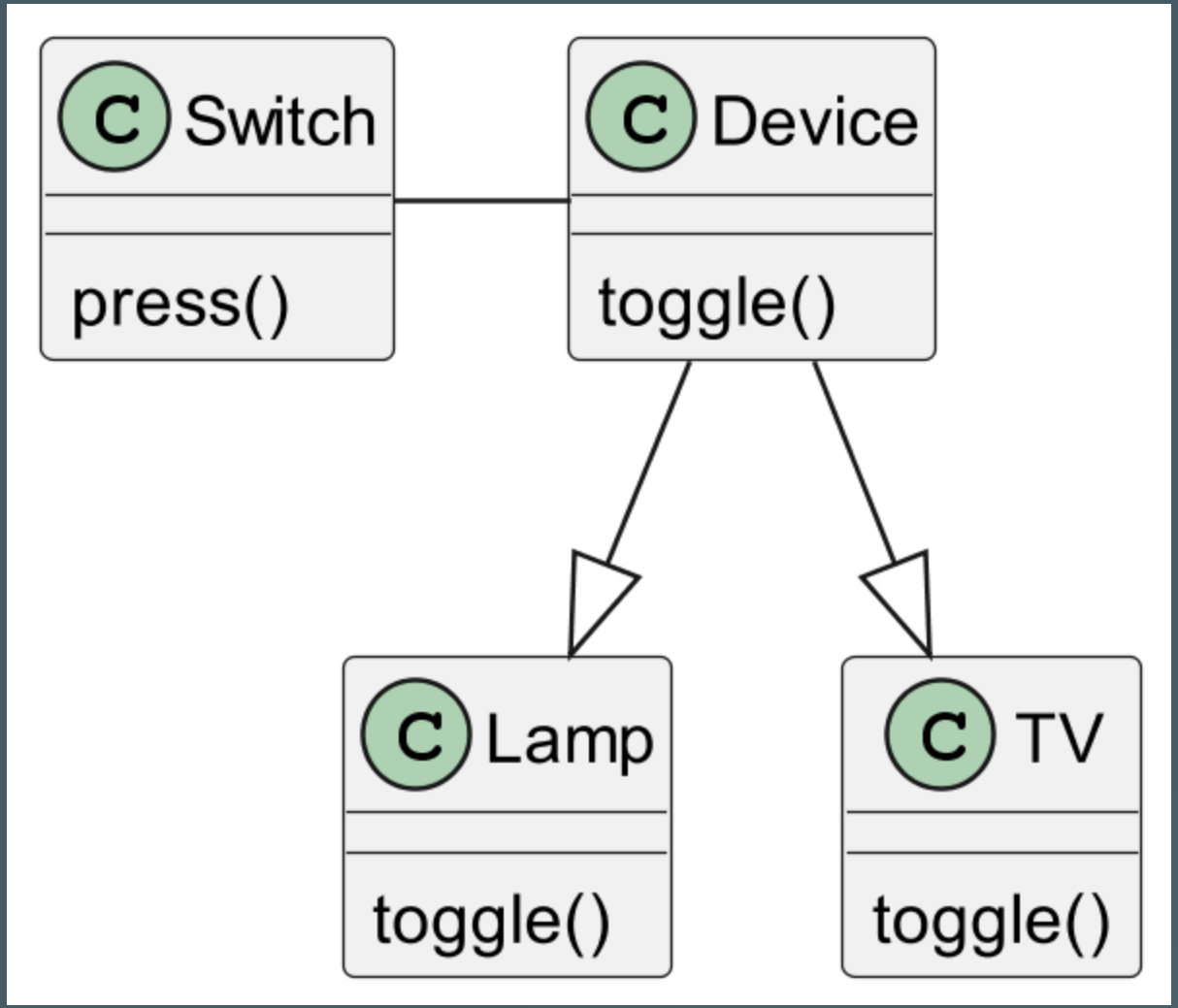
Dependency invertion principle (DIP)

- Les modules de haut niveau ne devraient pas dépendre des details des modules de bas niveaux.

Dependency invertion principle (DIP)



Dependency invertion principle (DIP)



Sources

- The Pragmatic Programmer
- Extreme Programming Explained