依赖倒置原则

1. 依赖倒置原则可以减少类间耦合性, 提高系统的稳定性, 降低并行开发引起的风险, 提高代码的可读性和可维护性.
2. 设计是否具备稳定性, 只要适当松松土, 观察设计的蓝图是否还可以茁壮成长就可以得出结论, 稳定性较高的设计, 在周围环境频繁变化的时候, 依然可以做到我自岿然不动.
3. 只要定义变量就必然要有类型, 一个变量可以有两种类型: 表面类型和实际类型, 表面类型时在定义的时候赋予的类型(抽象类), 实际类型是对象的类型(实现类).
4. 依赖的三种写法: 构造函数传递类参数, 利用设置函数设置类参数, 在接口方法中声明依赖类参数.
5. 依赖倒置原则的本质是通过抽象或使各个类或模块的实现彼此独立, 不相互影响, 实现模块间的耦合.
6. 每个类尽量都有接口或者抽象类, 或者抽象类和接口两者都具备.
7. 变量的表面类型尽量时接口或者是抽象类.
8. 任何类都不应该从具体类派生.
9. 尽量不要覆写基类的方法.
10. 结合里氏替换原则使用.