

S.O.L.I.D: Prinzipien des Klassendesigns

1 SRP: Single Responsibility Principle

Prinzip einer einzigen Verantwortung Jedes Modul soll genau eine Verantwortung übernehmen. Es soll nur einen einzigen Grund geben, aus dem es geändert werden muss.

2 OCP: Open Closed Principle

Offen für Erweiterung, geschlossen für Änderung Ein Modul soll mithilfe anderer Module erweiterbar sein. Für die Erweiterung darf keine Änderung am Modul selbst nötig sein.

3 LSP: Liskov Substitution Principle

Ersetzbarkeitsprinzip Eine Instanz einer Klasse soll durch eine Instanz einer abgeleiteten Klasse ersetzt werden können, ohne dass sich das Verhalten ändert.

4 ISP: Interface Segregation Principle

Schnittstellentrennungsprinzip Clients sollen nur von Schnittstellen abhängig sein, die sie auch tatsächlich benutzen. (Aufteilung großer Schnittstellen gemäß der Bedürfnisse der Clients)

5 DIP: Dependency Inversion Principle

Umkehr der Abhängigkeiten Module sollen Abstraktionen statt Konkretisierungen nutzen. (Schnittstellen statt konkrete Klassen)

Literatur

[Objektorientierte Programmierung] <http://openbook.galileocomputing.de/oop/>

[Wikipedia] http://de.wikipedia.org/wiki/Prinzipien_Objektorientierten_Designs