SOLID

- **S**ingle Responsibility Prinzip
- **O**pen-Closed Prinzip
- **L**iskovsches Substitutionsprinzip
- **I**nterface Segregation Prinzip
- **D**ependency Inversion Prinzip

Robert C. Martin

- „Clients sollten nicht dazu gezwungen werden, von Interfaces abzuhängen, die sie nicht verwenden.“
- Es sollte nie mehr als einen Grund dafür geben, eine Klasse zu ändern.“
- „A. Module hoher Ebenen sollten nicht von Modulen niedriger Ebenen abhängen. Beide sollten von Abstraktionen abhängen. B. Abstraktionen sollten nicht von Details abhängen. Details sollten von Abstraktionen abhängen.“
- „Die Granularität der Wiederverwendung ist die Granularität der Release. Nur Komponenten, welche durch ein Tracking System released werden, können effektiv wiederverwendet werden. Diese Granularität ist das Package.“
- „Die Abhängigkeiten zwischen Packages müssen einem gerichteten azyklischen Graphen entsprechen. Das bedeutet, dass es keine Zyklen in der Abhängigkeitsstruktur geben darf.“

Bertrand Meyer

- Module sollten sowohl offen (für Erweiterungen), als auch geschlossen (für Modifikationen) sein.“
- „Module müssen den syntaktischen Einheiten der verwendeten Sprache entsprechen.“
- „Beim Entwurf eines Modules sollte man danach trachten, dass alle Informationen über das Modul selbst Teil des Moduls sind.“
- „Alle Services eines Moduls sollten mittels einer gleichartigen Notation angeboten werden; eine Notation, welche nicht preisgibt, ob sie über Datenzugriffe oder Berechnungen umgesetzt wurden.“
- „Immer wenn eine Software unterschiedliche Alternativen unterstützen muss, sollte es genau ein Modul geben, welches die vollständige Liste der Alternativen kennt.“
- „Wenn ein Speichermechanismus ein Objekt speichert, muss es auch dessen Abhängigkeiten speichern. Wenn ein Lademechanismus ein vorher gespeichertes Objekt lädt, muss er auch dessen bisher noch nicht geladenen Abhängigkeiten laden.“

entkoppeln

Uniform Access Prinzip

Single-Choice-Prinzip

Law of Demeter

LoD

Design by Contract

Datenkapselung

Selbstdokumentierungsprinzip

/SOLID

https://de.m.wikipedia.org/wiki/Prinzipien_objektorientierten_Designs#SOLID-Prinzipien

/SOLID/www.wenzlaff.de

http://www.wenzlaff.de

/SOLID/www.wenzlaff.de