

Les principes SOLID

On a vu la syntaxe pour créer une classe. On a également vu une première sémantique (valeur, la sémantique d'entité sera vu par la suite) pour donner un certain nombre de règles pour concevoir une classe (se poser les bonnes question sur l'api que l'on doit fournir).

Mais plus globalement, que peut-on faire ou ne pas faire pour créer une classe. Et surtout comment prévoir à long terme la qualité du code sur une classe que l'on conçoit ?

Plusieurs principes, destinés à améliorer les garanties de qualité logiciel (évolutivité, maintenabilité, etc)

SOLID, acronyme de 5 principes

- SRP
- OCP
- LSP
- ISP
- DIP