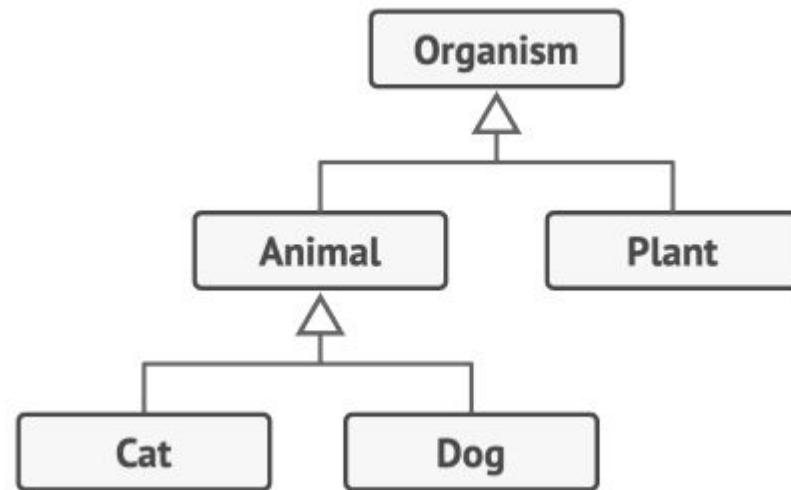
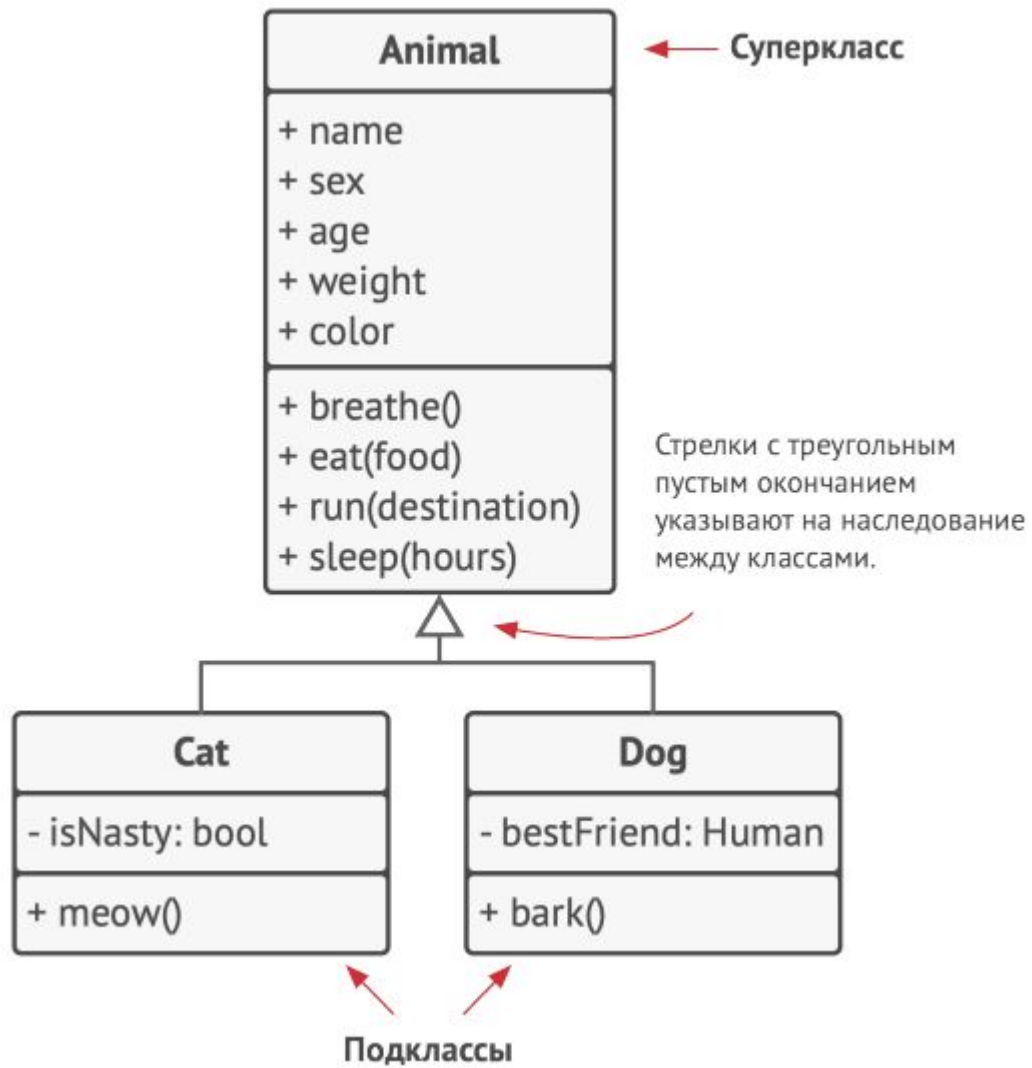


+	Публичный (Public)
-	Приватный (Private)
#	Защищённый (Protected)
/	Производный (Derived) (может быть совмещён с другими)
~	Пакет (Package)

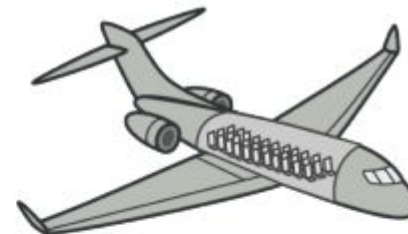




## Abstraction

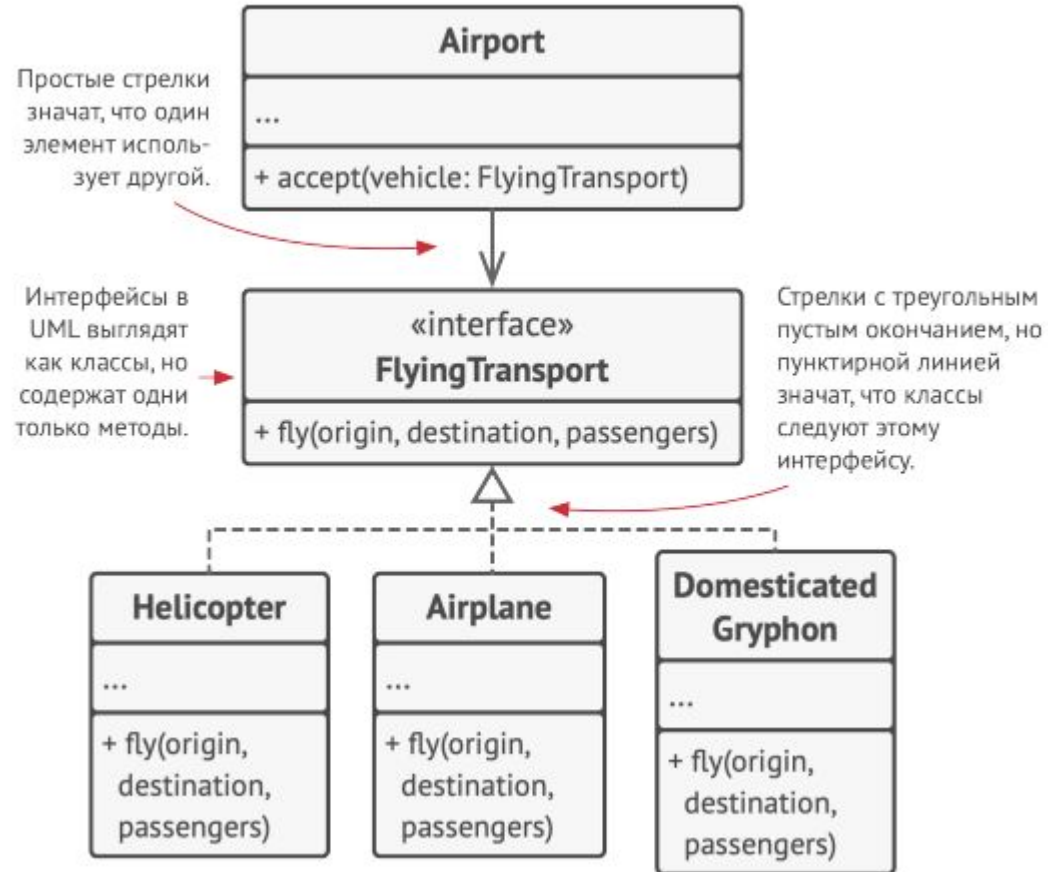


Airplane
- speed - altitude - rollAngle - pitchAngle - yawAngle
+ fly()

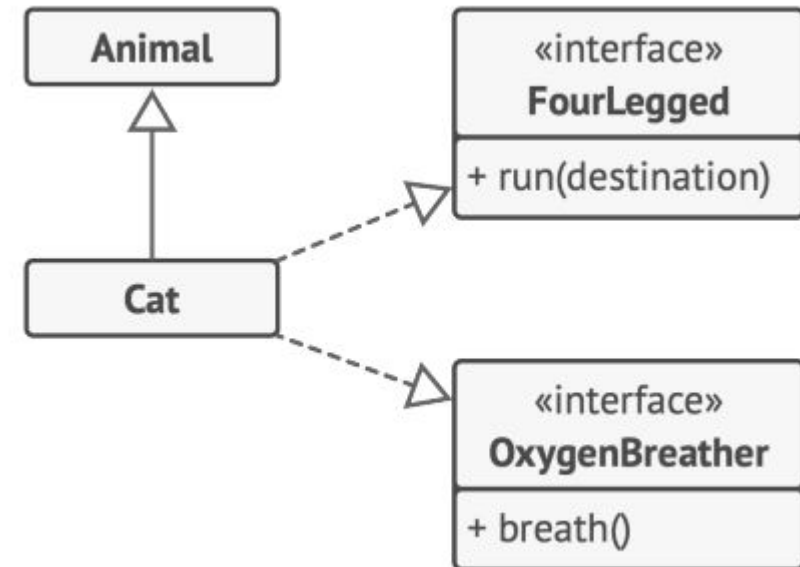


Airplane
- seats
+ reserveSeat(n)

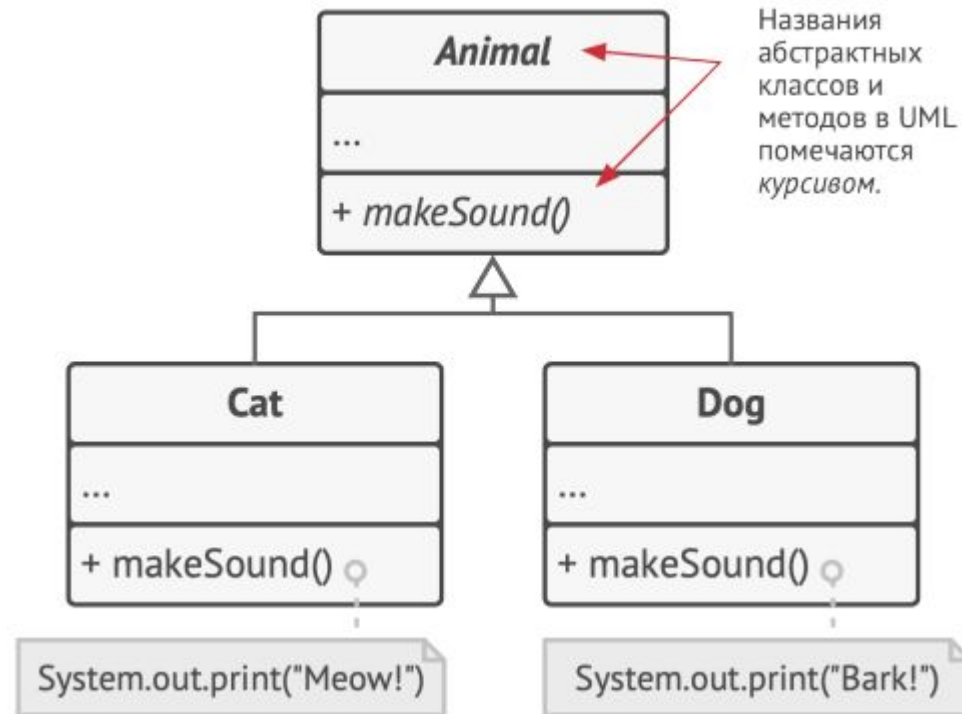
## Инкапсуляция



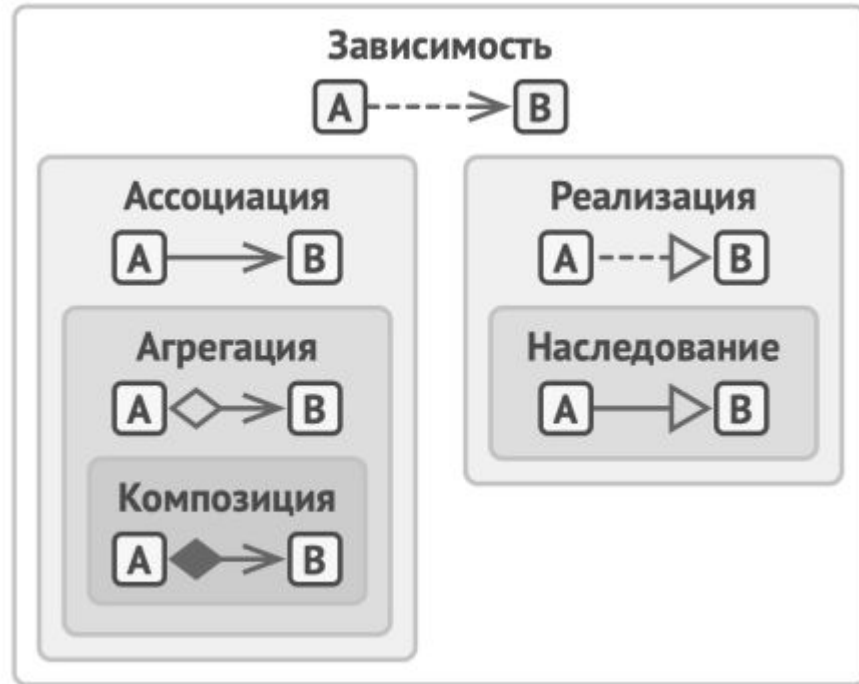
## Наследование



# Полиморфизм



# Отношения между объектами



## Ассоциация



## Агрегация

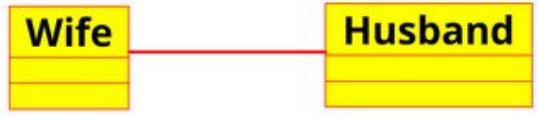
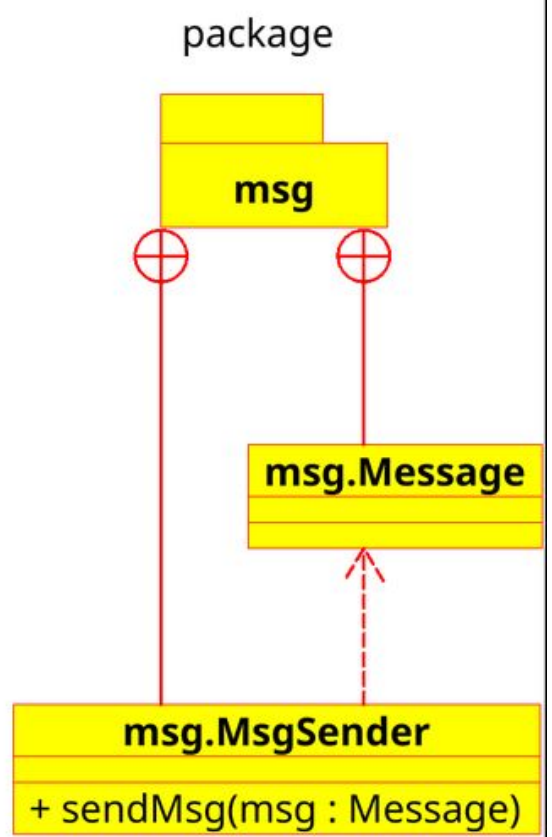
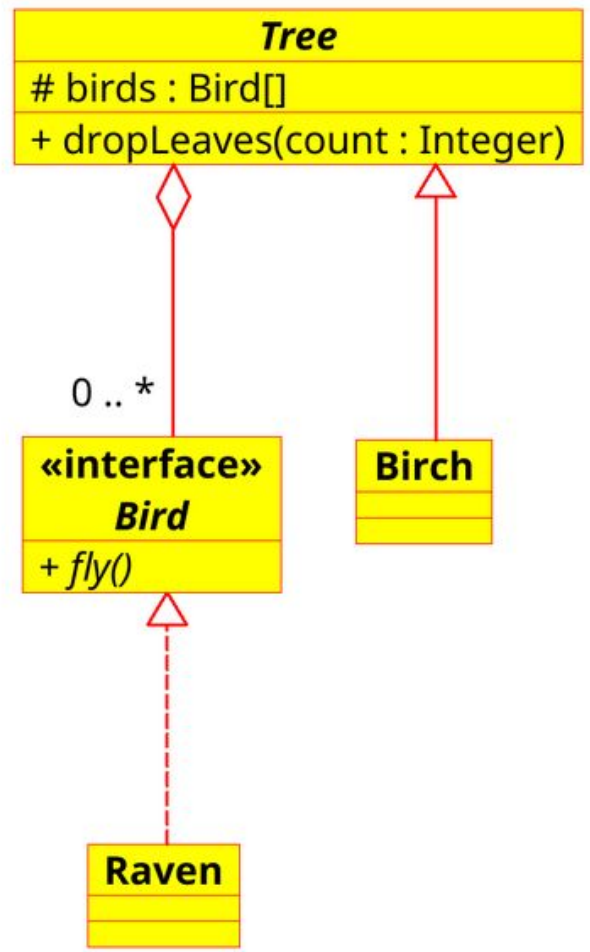
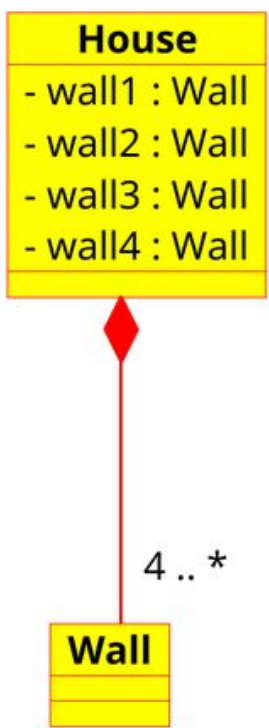


## Композиция



## Зависимость





# Паттерны проектирования

- **Порождающие паттерны** беспокоятся о гибком создании объектов без внесения в программу лишних зависимостей.
- **Структурные паттерны** показывают различные способы построения связей между объектами.
- **Поведенческие паттерны** заботятся об эффективной коммуникации между объектами.



# Базовые принципы проектирования

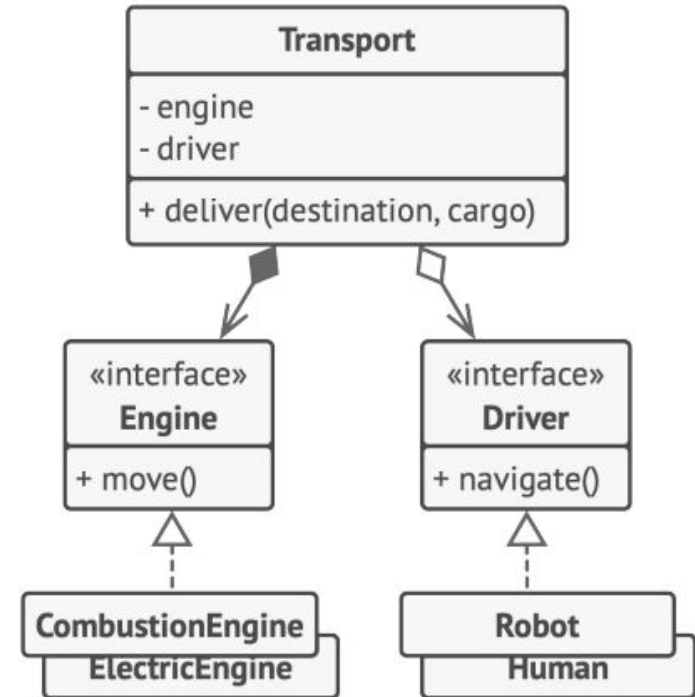
## Инкапсулируйте то, что меняется

Определите аспекты программы, класса или метода, которые меняются чаще всего, и отделите их от того, что остаётся постоянным.

## Программируйте на уровне интерфейса

Программируйте на уровне интерфейса, а не на уровне реализации. Код должен зависеть от абстракций, а не конкретных классов.

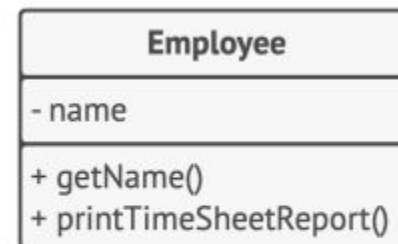
## Предпочитайте композицию наследованию



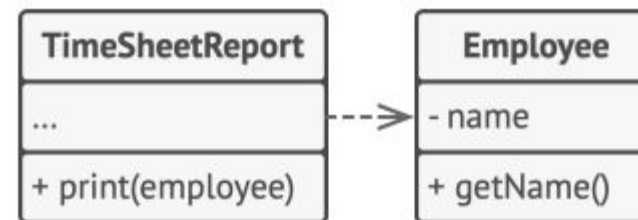
# SOLID

## **S** Принцип единственной ответственности **Single Responsibility Principle**

У класса должен быть только один мотив для изменения.



*ДО: класс сотрудника содержит разнородные поведения.*



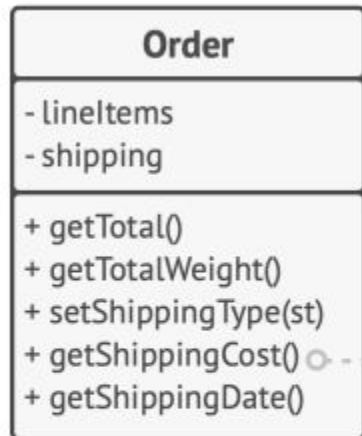
*ПОСЛЕ: лишнее поведение переехало в собственный класс.*

# O

Принцип открытости/закрытости

## pen/Closed Principle

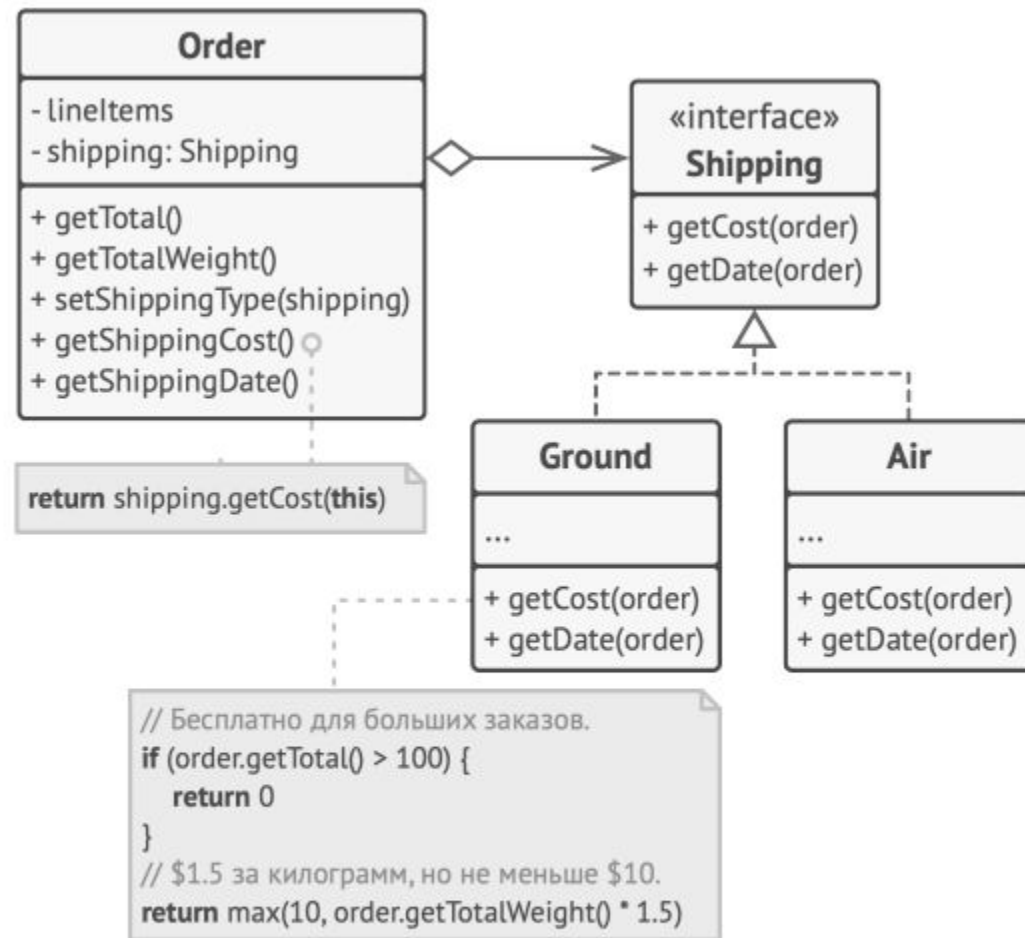
Расширяйте классы, но не изменяйте их первоначальный код.



```
if (shipping == "ground") {
    // Бесплатно для больших заказов.
    if (getTotal() > 100) {
        return 0
    }
    // $1.5 за килограмм, но не меньше $10.
    return max(10, getTotalWeight() * 1.5)
}

if (shipping == "air") {
    // $3 за килограмм, но не меньше $20.
    return max(20, getTotalWeight() * 3)
}
```

*ДО: код класса заказа нужно будет изменять при добавлении нового способа доставки.*



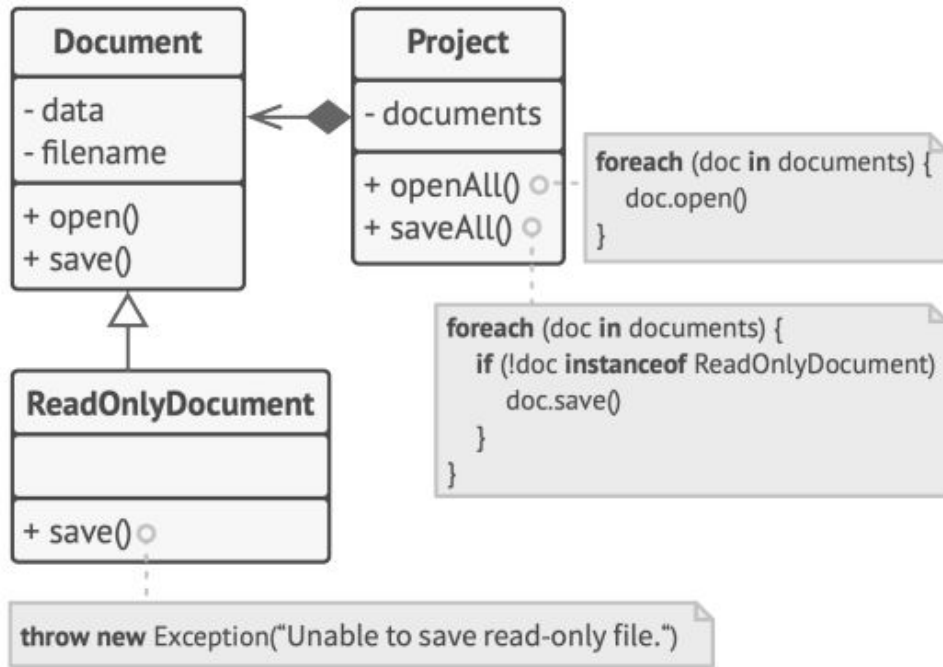
*ПОСЛЕ: новые способы доставки можно добавить, не трогая класс заказов.*



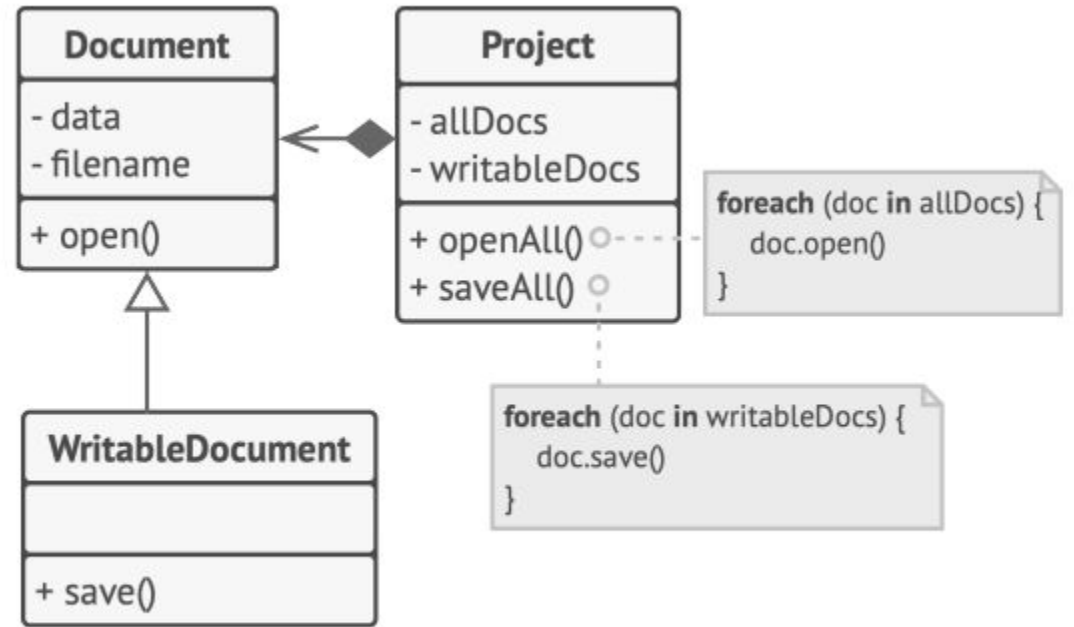
Принцип подстановки Лисков<sup>1</sup>

# iskov Substitution Principle

Подклассы должны дополнять, а не замещать поведение базового класса.



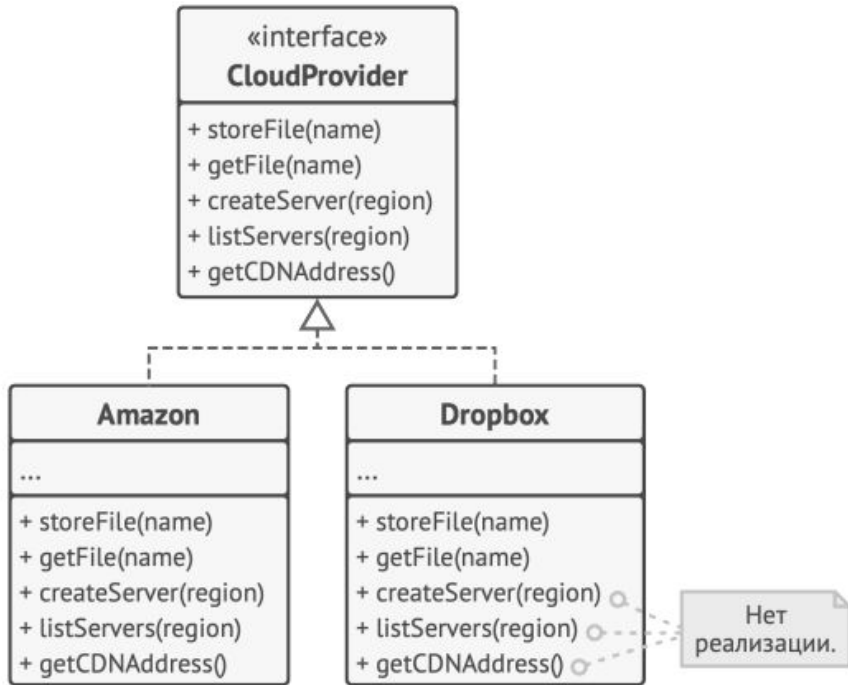
ДО: подкласс «обнуляет» работу базового метода.



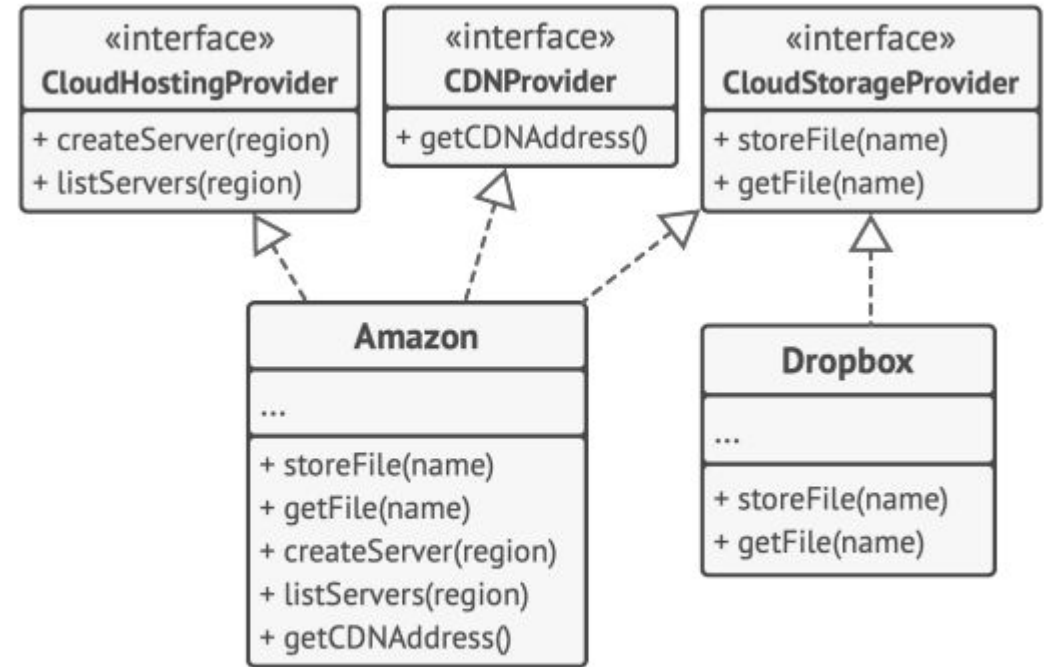
ПОСЛЕ: подкласс расширяет базовый класс новым поведением.

# Принцип разделения интерфейса Interface Segregation Principle

Клиенты не должны зависеть от методов, которые они не используют.



ДО: не все клиенты могут реализовать операции интерфейса.



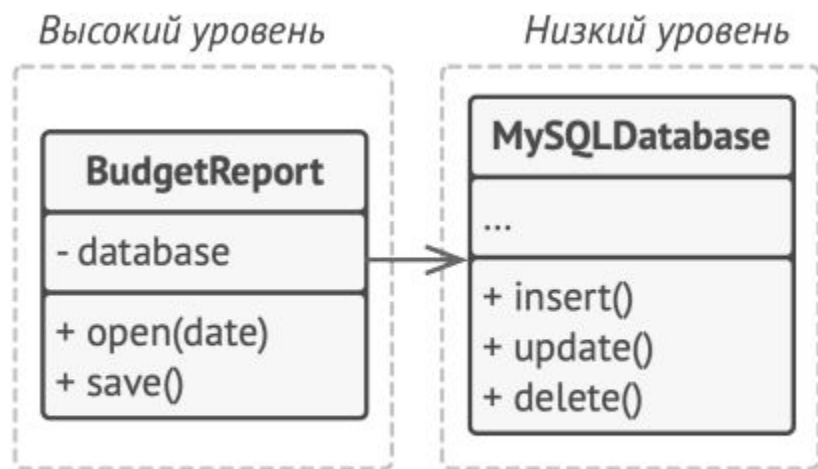
ПОСЛЕ: раздутый интерфейс разбит на части.

# D

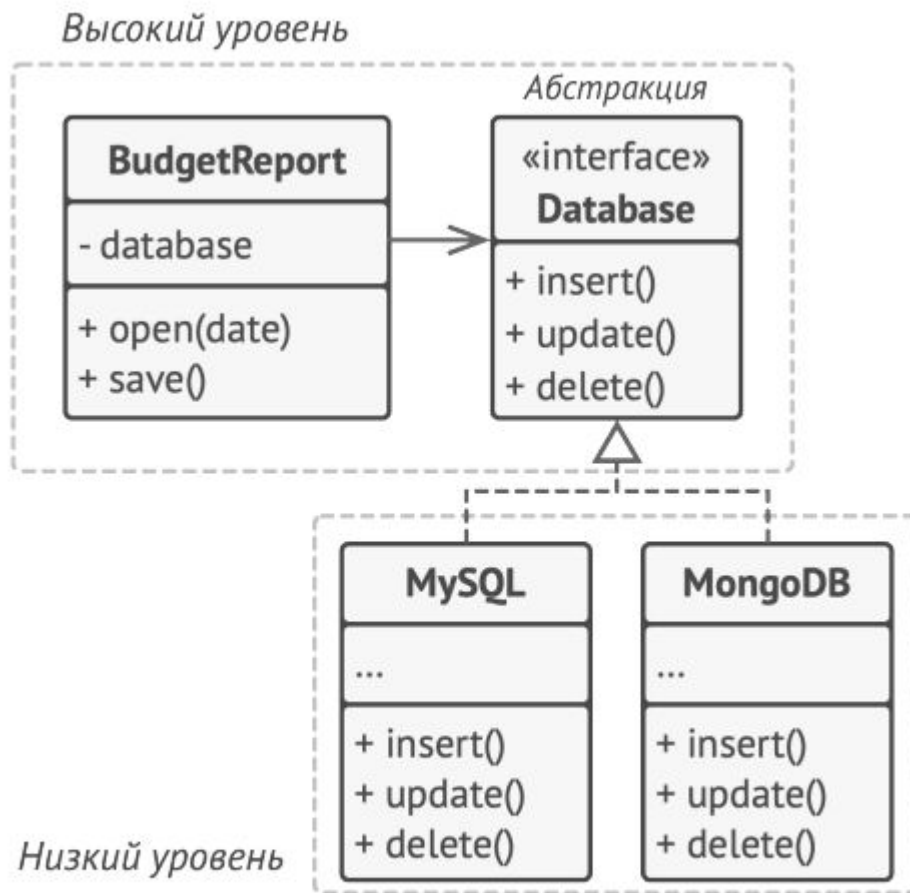
Принцип инверсии зависимостей

## Dependency Inversion Principle

Классы верхних уровней не должны зависеть от классов нижних уровней. Оба должны зависеть от абстракций. Абстракции не должны зависеть от деталей. Детали должны зависеть от абстракций.

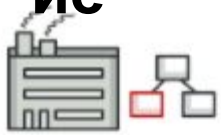


ДО: высокоуровневый класс зависит от низкоуровневого.

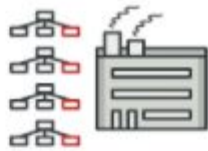


ПОСЛЕ: низкоуровневые классы зависят от высокоуровневой абстракции.

# Порождающ ие



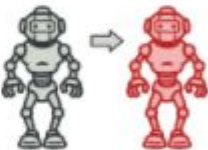
**Фабричный метод**  
Factory Method



**Абстрактная фабрика**  
Abstract Factory



**Строитель**  
Builder

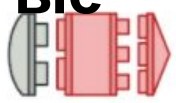


**Прототип**  
Prototype



**Одиночка**  
Singleton

# Структурн ые



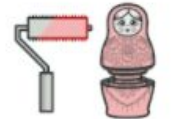
**Адаптер**  
Adapter



**Мост**  
Bridge



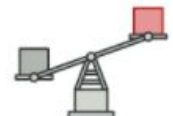
**Компоновщик**  
Composite



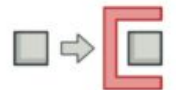
**Декоратор**  
Decorator



**Фасад**  
Facade



**Легковес**  
Flyweight



**Заместитель**  
Proxy

# Поведенческ ие



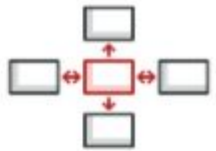
**Цепочка обязанностей**  
Chain of Responsibility



**Команда**  
Command



**Итератор**  
Iterator



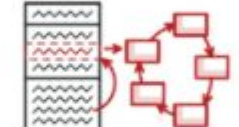
**Посредник**  
Mediator



**Снимок**  
Memento



**Наблюдатель**  
Observer



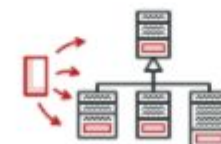
**Состояние**  
State



**Стратегия**  
Strategy



**Шаблонный метод**  
Template Method

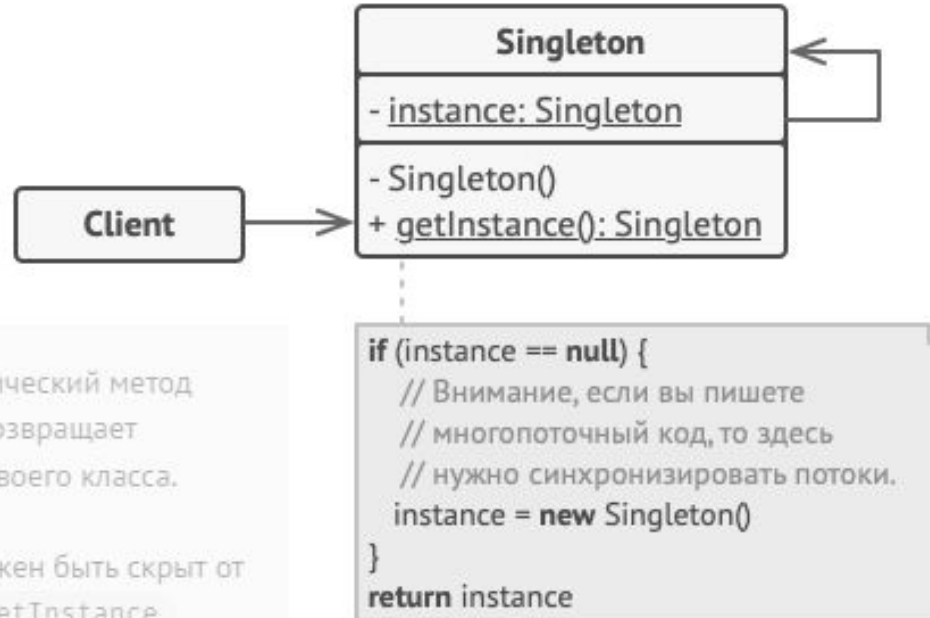


**Посетитель**  
Visitor

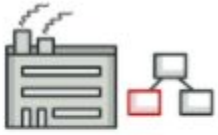


## Одиночка

Singleton

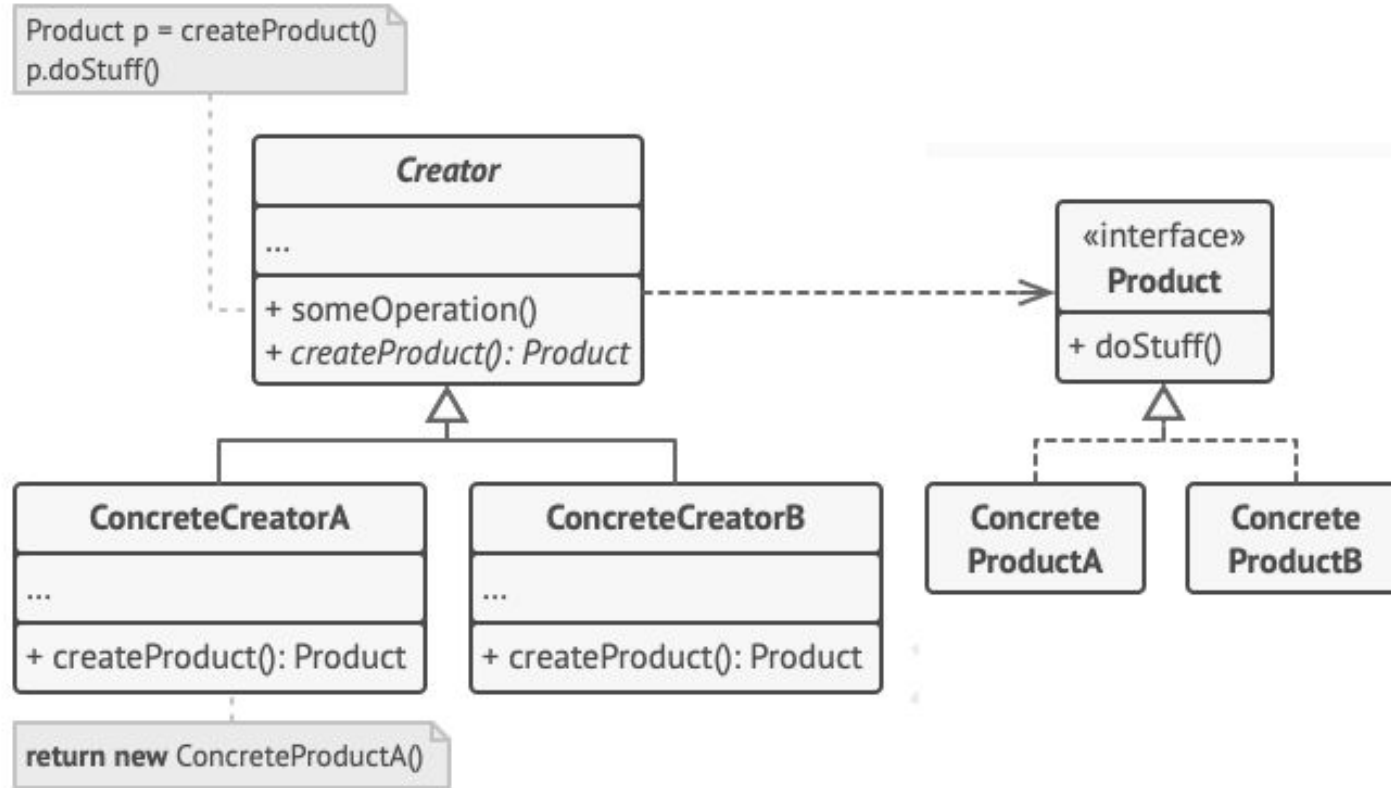






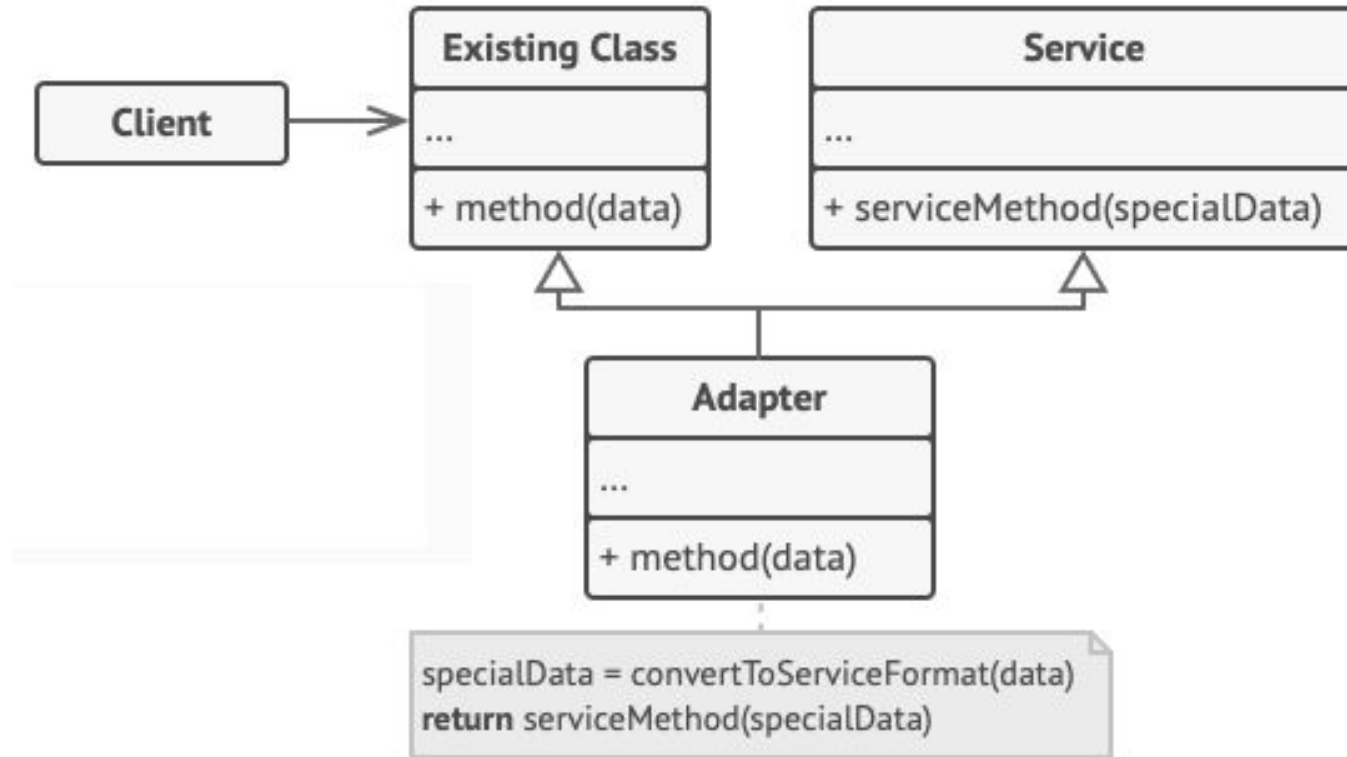
## Фабричный метод

Factory Method





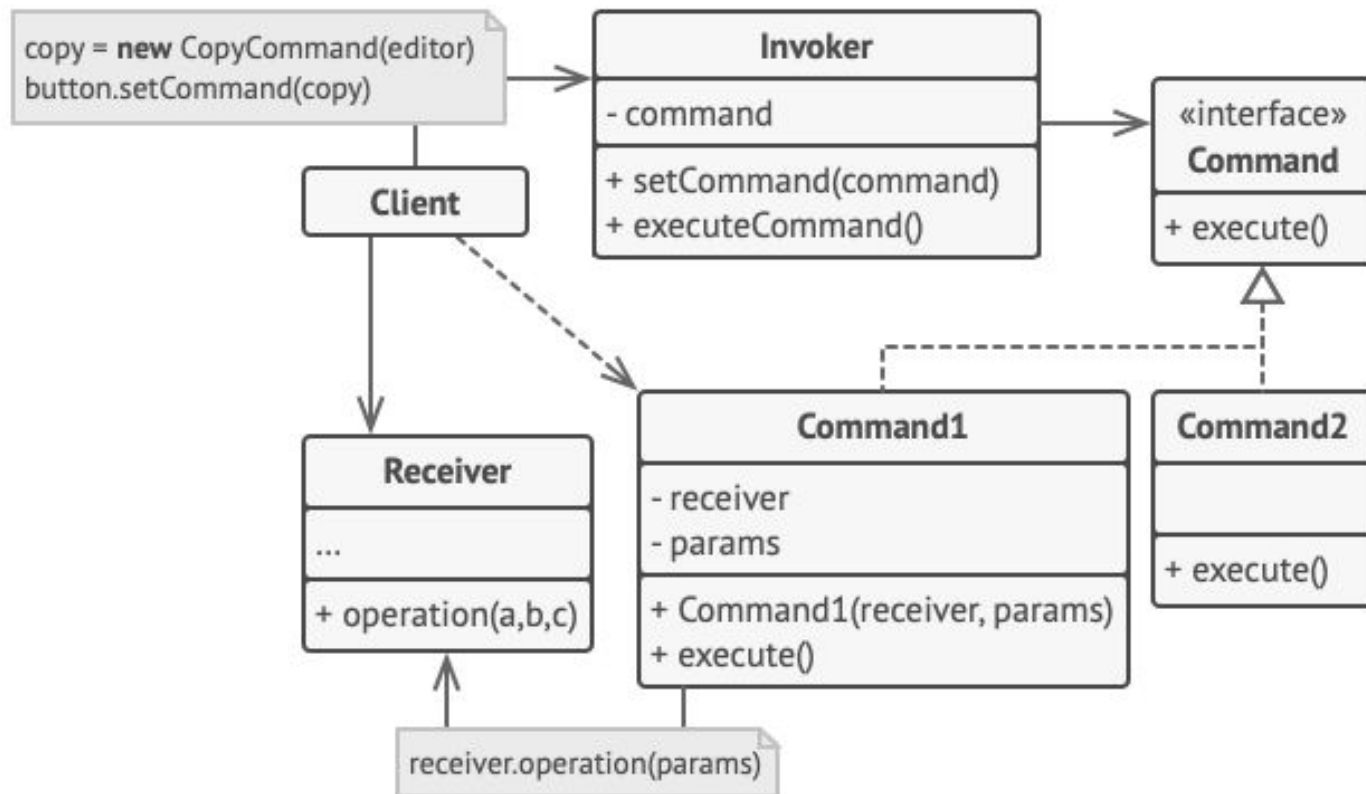
Адаптер  
Adapter





## Команда

Command



**DRY** – расшифровывается как Don't Repeat Yourself – не повторяйся, также известен как **DIE** – Duplication Is Evil – дублирование это зло. Этот принцип заключается в том, что нужно избегать повторений одного и того же кода. Лучше использовать универсальные свойства и функции.

**KISS** – Keep It Simple, Stupid – не усложняй! Смысл этого принципа программирования заключается в том, что стоит делать максимально простую и понятную архитектуру, применять шаблоны проектирования и не изобретать велосипед.