

Objektumorientált tervezési alapelvek

Jeszenszky Péter
jeszenszky.peter@inf.unideb.hu

Utolsó módosítás: 2019. december 29.

PMD (1)

- Statikus kódelemző (programozási nyelv: Java, licenc: BSD-stílusú) <https://pmd.github.io/>
<https://github.com/pmd/pmd>
 - Támogatott programozási nyelvek: ECMAScript (JavaScript), Java, Scala, ...

3

Statikus kódelemzés

- A **statikus kódelemzés** (*static code analysis*) a programkód elemzésének folyamata, mely a kód végrehajtása nélkül történik.
 - Az elemzés irányulhat: hibák észlelésére; annak ellenőrzésére, hogy a kód megfelel-e egy kódolási szabványnak, ...
- **Statikus kódelemző (eszköz) (static code analyzer, static code analysis tool)**: statikus kódelemzést végző automatikus eszköz.
 - Példák:
 - Checkstyle <https://checkstyle.org/>
 - PMD <https://pmd.github.io/>
 - SpotBugs <https://spotbugs.github.io/>

2

PMD (2)

- Eszköz integráció:
 - **Apache Maven:**
 - Apache Maven PMD Plugin (licenc: Apache License 2.0) <https://maven.apache.org/plugins/maven-pmd-plugin/>
 - **Gradle:**
 - The PMD Plugin (licenc: Apache License 2.0) https://docs.gradle.org/current/userguide/pmd_plugin.html
 - **Eclipse IDE:**
 - pmd-eclipse-plugin (licenc: BSD-stílusú) <https://marketplace.eclipse.org/content/pmd-eclipse-plugin>
<https://github.com/pmd/pmd-eclipse-plugin>
 - PMD Plug-in (licenc: Eclipse Public License 2.0) <http://acanda.github.io/eclipse-pmd/>
<https://github.com/acanda/eclipse-pmd/>
 - **IntelliJ IDEA:**
 - PMDPlugin (licenc: MIT License) <https://plugins.jetbrains.com/plugin/1137-pmdplugin>
<https://github.com/amitdev/PMD-IntelliJ>
 - QAPlug (licenc: nem szabad) <https://qaplugin.com/>

4

DRY (1)

- Ne ismételd magad (*Don't Repeat Yourself*)
 - „Every piece of knowledge must have a single, unambiguous, authoritative representation within a system.”
 - A tudás minden darabkájának egyetlen, egyértelmű, hiteles reprezentációja kell, hogy legyen egy rendszerben.
- Az ellenkezője a WET.
 - „We enjoy typing”, „write everything twice”, „waste everyone's time”, ...

5

DRY (3)

- Az ismétlések fajtái:
 - **Kényszerített ismétlés (*imposed duplication*)**: a fejlesztők úgy érzik, hogy nincs választásuk, a környezet láthatólag megköveteli az ismétlést.
 - **Nem szándékos ismétlés (*inadvertent duplication*)**: a fejlesztők nem veszik észre, hogy információkat duplikálnak.
 - **Türelmetlen ismétlés (*impatient duplication*)**: a fejlesztők lustaságából fakad, az ismétlés látszik a könnyebb útnak.
 - **Fejlesztők közötti ismétlés (*interdeveloper duplication*)**: egy csapatban vagy különböző csapatokban többen duplikálnak egy információt.
- Kapcsolódó fogalom: kódismétlés (*code duplication*, *duplicate code*), *copy-and-paste programming*

7

DRY (2)

- Forrás:
 - Andrew Hunt, David Thomas. *The Pragmatic Programmer: From Journeyman to Master*. Addison-Wesley, 1999.
 - David Thomas, Andrew Hunt. *The Pragmatic Programmer: Your Journey to Mastery, 20th Anniversary Edition*. Addison Wesley, 2019.
<https://pragprog.com/book/tpp20/the-pragmatic-programmer-20th-anniversary-edition>
 - Ingyenes fejezet: *DRY – The Evils of Duplication*
<https://media.pragprog.com/titles/tpp20/dry.pdf>

6

DRY (4)

- A **kódismétlés (*duplicate code*)** azonos (vagy nagyon hasonló) forráskódrész, mely egynél többször fordul elő egy programban.
- Nem minden kódismétlés információ ismétlés!

8

DRY (5)

- PMD támogatás: *Copy/Paste Detector* (CPD)
 - *Finding duplicated code with CPD*
https://pmd.github.io/pmd-6.20.0/pmd_userdocs_cpd.html
 - Támogatott programozási nyelvek: C/C++, C#, ECMAScript (JavaScript), Java, Kotlin, Python, Scala, ...
 - Lásd:
https://pmd.github.io/pmd-6.20.0/pmd_userdocs_cpd.html#supported-languages

9

DRY (7)

- Példa (folytatás):
 - Az elv megsértése kiküszöbölhető a `length` adattag egy metódusra való kicserélésével:

```
class Line {  
    Point start;  
    Point end;  
  
    double length() {  
        return start.distanceTo(end);  
    }  
}
```

11

DRY (6)

- A DRY elv megsértései nem mindig kódismétlés formájában jelennek meg.
 - A DRY elv az információk megismétléséről szól. A tudás egy darabkája két teljesen eltérő módon is kifejezhető két különböző helyen.
 - Példa (Thomas & Hunt, 2019):

```
class Line {  
    Point start;  
    Point end;  
    double length; // DRY violation  
}
```

10

DRY (8)

- Példa (folytatás):
 - A jobb teljesítmény érdekében választható a DRY elv megsértése.
 - Ilyenkor az elv megszegését ajánlott a külvilág elől elrejteni.

12

```

class Line {
    private Point start;
    private Point end;
    private double length;

    public Line(Point start, Point end) {
        this.start = start;
        this.end = end;
        calculateLength();
    }

    public void setStart(Point p) {
        this.start = p;
        calculateLength();
    }

    public void setEnd(Point p) {
        this.end = p;
        calculateLength();
    }

    public Point getStart() { return start; }

    public Point getEnd() { return end; }

    public double getLength() { return length; }

    private void calculateLength() { this.length = start.distanceTo(end); }
}

```

DRY (10)

- Reprezentációs ismétlés (Thomas & Hunt, 2019):
 - A kód gyakran függ a külvilágtól: például API-kon keresztül más programkönyvtáraktól, külső adatforrások adataitól, mely mindig a DRY elv valamiféle megsértését vonja maga után: a kódnak olyan tudással kell rendelkeznie, mely a külső dologban is ott van.
 - Ismernie kell az API-t, a sémát, vagy a hibakódok jelentését.

DRY (11)

- Reprezentációs ismétlés (Thomas & Hunt, 2019):
 - Ez az ismétlés elkerülhetetlen.
 - Eszközök, melyek segítenek megbirkózni az ilyen fajta ismétlésekkel:
 - Sémákból kódot generáló eszközök (például JAXB, JPA)
 - OpenAPI
 - ...

KISS

- *Keep it simple, stupid*
 - 1960-as évek, amerikai haditengerészet.
 - Kelly Johnson (1910–1990) repülőmérnöknek tulajdonítják a kifejezést.
- Az egyszerűsége való törekvés:
 - Leonardo da Vinci (1452–1519): „Az egyszerűség a kifinomultság csúcsa.”
 - Ludwig Mies van der Rohe (1886–1969): „A kevesebb több.”
 - Albert Einstein (1879–1955):
 - „Everything should be made as simple as possible, but not simpler.”
 - „Mindent olyan egyszerűen kell csinálni, amennyire csak lehetséges, de semmivel sem egyszerűbben.”

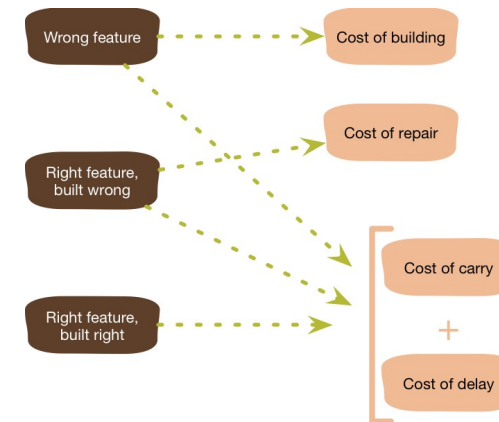
YAGNI (1)

- A „*You Aren't Gonna Need It*” („nem lesz rá szükséged”) rövidítése.
- Az extrém programozás (XP) egy alapelve.

17

YAGNI (3)

- Egy olyan lehetőség kifejlesztésének költségei, mely jelenleg nem szükséges (Martin Fowler):



19

YAGNI (2)

- „*Mindig akkor implementálj valamit, amikor tényleg szükséged van rá, soha ne akkor, amikor csak sejtet, hogy kell.*”
 - Lásd: Ronald E. Jeffries. *You're NOT gonna need it!* Apr 4, 1998.
https://ronjeffries.com/xprog/articles/practices/pracn_otneed/
- Lásd még:
 - Martin Fowler. *Yagni*. 26 May 2015.
<https://martinfowler.com/bliki/Yagni.html>

18

YAGNI (4)

- A YAGNI alapelv csak azon képességekre vonatkozik, melyek egy feltételezett lehetőség támogatásához kerülnek beépítésre a szoftverbe, nem vonatkozik a szoftver módosítását könnyítő törekvésekre.
- A YAGNI csak akkor járható stratégia, ha a kód könnyen változtatható.

20

Csatoltság (1)

- **Csatoltság (*coupling*)**: egy szoftvermodul függésének mértéke egy másik szoftvermodultól.
 - Más szóval, a szoftvermodulok közötti csatlótság annak mértéke, hogy mennyire szoros a kapcsolatuk.
 - A csatlótság laza vagy szoros lehet.
- Hivatkozás:
 - Joseph Ingeno. *Software Architect's Handbook*. Packt Publishing, 2018.
<https://www.packtpub.com/application-development/software-architects-handbook>

21

Csatoltság (3)

- Laza csatlótság:
 - Lehetővé teszi a fejlesztők számára a nyitva zárt elvnek megfelelő kód írását, azaz a kódot kiterjeszthetővé teszi.
 - Kiterjeszthetővé teszi a kódot, a kiterjeszthetőség pedig karbantarthatóvá.
 - Lehetővé teszi a párhuzamos fejlesztést.

23

Csatoltság (2)

- Szoros csatlótság:
 - A bonyolultságot növeli, mely megnehezíti a kód módosítását, tehát a karbantarthatóságot csökkenti.
 - Az újrafelhasználhatóságot is csökkenti.

22

Demeter törvénye (1)

- Demeter törvényét (*Law of Demeter*) Ian Holland javasolta 1987-ben.
- A törvény a Demeter projektről kapta a nevét, melyben Holland dolgozott, amikor felfedezte.
- Más néven: ne beszélj idegenekkel (*Don't Talk to Strangers*)
 - Craig Larman. *Applying UML and Patterns: An Introduction to Object-Oriented Analysis and Design and Iterative Development*. 3rd ed. Prentice Hall, 2005.

24

Demeter törvénye (2)

- Hivatkozások:
 - Karl J. Lieberherr, Ian M. Holland, Arthur Joseph Riel. Object-Oriented Programming: An Objective Sense of Style. Proceedings on Object-oriented programming systems, languages and applications (OOPSLA), pp. 323– 334, 1988. <https://doi.org/10.1145/62084.62113>
 - Ian M. Holland, Karl J. Lieberherr. *Assuring Good Style for Object-Oriented Programs*. IEEE Software, vol. 6, no 5, pp. 38– 48, 1989. <https://doi.org/10.1109/52.35588>
 - Karl Lieberherr. *Law of Demeter: Principle of Least Knowledge*. <http://www.ccs.neu.edu/home/lieber/LoD.html>

25

Demeter törvénye (4)

- Osztályokra vonatkozó változat (*class form*):
 - Egy *C* osztály egy *M* metódusa csak az alábbi osztályok és őssztályaik tagjait (metódusait, adattagjait) használhatja:
 - *C*
 - *C* adattagjainak osztályai
 - *M* paramétereinek osztályai
 - Osztályok, melyek konstruktorai *M*-ben meghívásra kerülnek
 - *M*-ben használt globális változók osztályai
 - Fordítási időben ellenőrizhető.

27

Demeter törvénye (3)

- A metódusok üzenetküldési szerkezetét korlátozza.
 - Azt mondja, hogy minden metódusnál korlátozott azon objektumok köre, melyeknek üzeneteket küldhet.
- Célja az osztályok közötti függőségek szervezése és csökkentése.

26

Demeter törvénye (5)

- Objektumokra vonatkozó változat (*object form*):
 - Egy *O* objektum egy *M* metódusa csak az alábbi objektumok tagjait (metódusait, adattagjait) használhatja:
 - *O*
 - *O* adattagjai
 - *M* argumentum objektumai
 - Közvetlenül *M*-ben létrehozott/példányosított objektumok
 - Globális változóban lévő objektumok
 - Csak futásidőben ellenőrizhető.

28

Demeter törvénye (6)

- Alkalmazása növeli a karbantarthatóságot és az érthetőséget.
 - Ténylegesen szűkíti a metódusokban meghívható metódusok körét, ilyen módon korlátozza a metódusok csatoltságát.
 - Információ elrejtés (szerkezet elrejtés) kikényszerítése: egy objektum belső felépítését kizárólag saját maga ismeri.

29

Demeter törvénye (8)

- Kapcsolódó PMD szabályhalmaz:
 - *Design (Java)*
https://pmd.github.io/pmd-6.20.0/pmd_rules_java_design.html
 - Lásd a LawOfDemeter szabályt:
https://pmd.github.io/pmd-6.13.0/pmd_rules_java_design.html#lawofdemeter

31

Demeter törvénye (7)

- Példa a törvény megsértésére:

```
public class Foo {  
    public void example(Bar b) {  
        // Ez a metódushívás rendben van mivel b a metódus paramétere.  
        C c = b.getC();  
  
        // Ez a metódushívás megszegi a törvényt, mivel a B-től kapott  
        // c-t használjuk.  
        c.doIt();  
  
        // Ez is megszegi a törvényt (valójában ugyanaz, mint az előző,  
        // csak metódusláncolást használ ideiglenes változó helyet).  
        b.getC().doIt();  
  
        // Ez a metódushívás rendben van, mivel D egy új példányát  
        // lokálisan hozzuk létre.  
        new D().doSomethingElse();  
    }  
}
```

30

Demeter törvénye (9)

- Megengedett-e a metódusláncolás?
 - Például:
 - Építő tervezési minta
 - Folyékony interfész (*fluent interface*)
 - Lásd: Martin Fowler. *FluentInterface*. 20 December 2005.
<https://martinfowler.com/bliki/FluentInterface.html>

32

Demeter törvénye (10)

- Példák metódusláncolásra:

```
// Építő tervezési minta:  
import java.util.StringJoiner;  
  
String s = new StringJoiner(", ", "[", "]")  
    .add("George")  
    .add("John")  
    .add("Paul")  
    .add("Ringo")  
    .toString();
```

```
// Folyékony interfész:  
import java.time.LocalDateTime;  
  
LocalTime time = LocalDateTime.now().plusHours(1).plusMinutes(45);
```

33

GoF alapelvek (2)

- **Interfészre programozunk, ne implementációra!**
 - „*Program to an interface, not an implementation.*”
- Lásd a létrehozási mintákat!

35

GoF alapelvek (1)

- Felhasznált irodalom:
 - Erich Gamma, Richard Helm, Ralph Johnson, John Vlissides. *Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software*. Addison-Wesley, 1994.
 - Erich Gamma, Richard Helm, Ralph Johnson, John Vlissides. *Programtervezési minták: Újrahasznosítható elemek objektumközpontú programokhoz*. Kiskapu, 2004.

34

GoF alapelvek (3)

- **Részesítsük előnyben az objektum-összetételt az öröklődéssel szemben!**
 - „*Favor object composition over class inheritance.*”
- A két leggyakoribb módszer az újrafelhasználásra az objektumorientált rendszerekben:
 - Öröklődés (fehér dobozos újrafelhasználás)
 - Objektum-összetétel (fekete dobozos újrafelhasználás)
- A fehér/fekete dobozos jelző a láthatóságra utal.

36

GoF alapelvek (4)

- Az öröklődés előnyei:
 - Statikusan, fordítási időben történik, és használata egyszerű, mivel a programozási nyelv közvetlenül támogatja.
 - Az öröklődés továbbá könnyebbé teszi az újrafelhasznált megvalósítás módosítását is.
 - Ha egy alosztály felülírja a műveletek némelyikét, de nem mindet, akkor a leszármazottak műveleteit is megváltoztathatja, feltételezve, hogy azok a felülírt műveleteket hívják.

37

GoF alapelvek (6)

- Az öröklődés hátrányai (folytatás):
 - Az implementációs függőségek gondot okozhatnak az alosztályok újrafelhasználásánál.
 - Ha az örökölt megvalósítás bármely szempontból nem felel meg az új feladatnak, arra kényszerülünk, hogy újraírjuk, vagy valami megfelelőbbel helyettesítsük a szülőosztályt. Ez a függőség korlátozza a rugalmasságot, és végül az újrafelhasználhatóságot.

39

GoF alapelvek (5)

- Az öröklődés hátrányai:
 - Először is, a szülőosztályoktól örökölt megvalósításokat futásidőben nem változtathatjuk meg, mivel az öröklődés már fordításkor eldőlt.
 - Másodszor – és ez általában rosszabb –, a szülőosztályok gyakran alosztályaik fizikai ábrázolását is meghatározzák, legalább részben.
 - Mivel az öröklődés betekintést enged egy alosztálynak a szülője megvalósításába, gyakran mondják, hogy az öröklődés megszegi az egységbe zárt szabályát.
 - Az alosztály megvalósítása annyira kötődik a szülőosztály megvalósításához, hogy a szülő megvalósításában a legkisebb változtatás is az alosztály változását vonja maga után.

38

GoF alapelvek (7)

- Objektum-összetétel:
 - Az objektum-összetétel dinamikusan, futásidőben történik, olyan objektumokon keresztül, amelyek hivatkozásokat szereznek más objektumokra.
 - Az összetételhez szükséges, hogy az objektumok figyelembe vegyék egymás interfészét, amihez gondosan megtervezett interfészek kellene, amelyek lehetővé teszik, hogy az objektumokat sok másikkal együtt használjuk.

40

GoF alapelvek (8)

- Az objektum összetétel előnyei:
 - Mivel az objektumokat csak az interfészükön keresztül érhetjük el, nem szegjük meg az egységbe záras elvét.
 - Bármely objektumot lecserélhetünk egy másikra futásidőben, amíg a típusaik egyeznek.
 - Az öröklődéssel szemben segít az osztályok egységbe zárában és abban, hogy azok egy feladatra összpontosíthassanak.
 - Az osztályok és osztályhierarchiák kicsik maradnak, és kevésbé valószínű, hogy kezelhetetlen szörnyekké duzzadnak.

41

SOLID (1)

- Robert C. Martin („Bob bácsi”) által megfogalmazott/rendszerezett/népszerűsített objektumorientált programozási és tervezési alapelvek.
 - Blog: <https://blog.cleancoder.com/>
 - <https://github.com/unclebob>
 - Uncle Bob. *Getting a SOLID start*. 2009. <https://sites.google.com/site/unclebobconsultingllc/getting-a-solid-start>
- Felhasznált irodalom:
 - Robert C. Martin. *Agile Software Development: Principles, Patterns, and Practices*. Pearson Education, 2002.
 - C++ és Java nyelvű programkódok.
 - Robert C. Martin, Micah Martin. *Agile Principles, Patterns, and Practices in C#*. Prentice Hall, 2006.

43

GoF alapelvek (9)

- Az objektum összetétel hátrányai:
 - Másrésztől az objektum-összetételen alapuló tervezés alkalmazása során több objektumunk lesz (még ha osztályunk kevesebb is), és a rendszer viselkedése ezek kapcsolataitól függ majd, nem pedig egyetlen osztály határozza meg.

42

SOLID (2)

- **Single Responsibility Principle** (SRP) – Egyszeres felelősség elve
- **Open/Closed Principle** (OCP) – Nyitva zárt elv
- **Liskov Substitution Principle** (LSP) – Liskov-féle helyettesítési elv
- **Interface Segregation Principle** (ISP) – Interfész szétválasztási elv
- **Dependency Inversion Principle** (DIP) – Függőség megfordítási elv

44

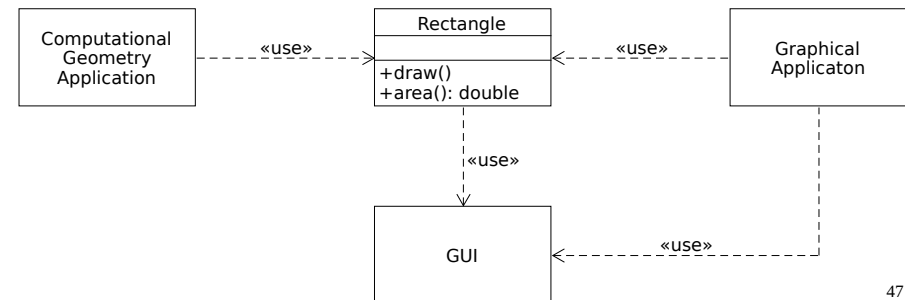
SOLID – egyszeres felelősség elve (1)

- Robert C. Martin által megfogalmazott elv:
 - „A class should have only one reason to change.”
 - Egy osztálynak csak egy oka legyen a változásra.
- Kapcsolódó tervezési minták: díszítő, felelősséglánc

45

SOLID – egyszeres felelősség elve (3)

- Példa az elv megsértésére:
 - A Rectangle osztály két felelőssége:
 - Egy téglalap geometriájának matematikai modellezése.
 - Téglalap megjelenítése a grafikus felhatalnáló felületen.



47

SOLID – egyszeres felelősség elve (2)

- Egy felelősség egy ok a változásra.
- Minden felelősség a változás egy tengelye. Amikor a követelmények változnak, a változás a felelősségben történő változásként nyilvánul meg.
- Ha egy osztálynak egynél több felelőssége van, akkor egynél több oka van a változásra.
- Egynél több felelősség esetén a felelősségek csatoltá válnak. Egy felelősségben történő változások gyengíthetik vagy gátolhatják az osztály azon képességét, hogy eleget tegyen a többi felelősségének.

46

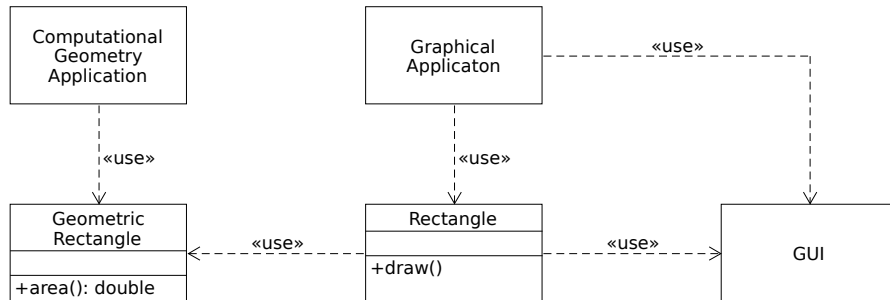
SOLID – egyszeres felelősség elve (4)

- Példa az elv megsértésére: (folytatás)
 - Problémák:
 - A számítógépes geometriai alkalmazásnak tartalmaznia kell a grafikus felhasználói felületet.
 - Ha a grafikus alkalmazás miatt változik a Rectangle osztály, az szükségessé teheti a számítógépes geometriai alkalmazás összeállításának, tesztelésének és telepítésének megismétlését (rebuild, retest, redeploy).

48

SOLID – egyszeres felelősség elve (5)

- Az előbbi példa az elvnek megfelelő változata:



49

SOLID – egyszeres felelősség elve (7)

- A szoftverek aktorok kielégítése céljából változnak.
 - Az „aktor” kifejezést itt emberek (például felhasználók) egy olyan csoportjára használjuk, akik azt akarják, hogy a szoftver ugyanúgy változzon.
- Az elv tehát így fogalmazható újra:
 - Egy modul egy, és csak egyetlen aktornak van alárendelve.

51

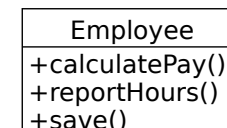
SOLID – egyszeres felelősség elve (6)

- Az elv megfogalmazásának finomodása:
 - „A **class** should have only one reason to change.”
 - Robert C. Martin. *Agile Software Development: Principles, Patterns, and Practices*. Pearson Education, 2002. p. 95.
 - „... a **class or module** should have one, and only one, reason to change.”
 - Robert C. Martin. *Clean Code: A Handbook of Agile Software Craftsmanship*. Prentice Hall, 2008. p. 138.
 - „A **module** should be responsible to one, and only one, actor.”
 - Robert C. Martin. *Clean Architecture: A Craftsman's Guide to Software Structure and Design*. Prentice Hall, 2017. p. 62.

50

SOLID – egyszeres felelősség elve (8)

- Példa (Robert C. Martin):
 - Az alábbi Employee osztály megszegi az egyszeres felelősség elvét, mivel a három metódus nagyon különböző aktoroknak van alávetve:
 - calculatePay(): a bérosztály határozza meg
 - reportHours(): a munkaügyi osztály határozza meg
 - save(): az adatbázis adminisztrátorok határozzák meg



52

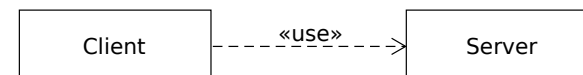
SOLID – nyitva zárt elv (1)

- Bertrand Meyer által megfogalmazott alapelv.
 - Lásd: Bertrand Meyer. *Object-Oriented Software Construction*. Prentice Hall, 1988.
- A szoftver entitások (osztályok, modulok, függvények, ...) legyenek nyitottak a bővítésre, de zártak a módosításra.
- Kapcsolódó tervezési minták: gyártó metódus, helyettes, stratégia, sablonfüggvény, látogató

53

SOLID – nyitva zárt elv (3)

- Példa az elv megsértésére:
 - A Client és a Server konkrét osztályok. A Client osztály a Server osztályt használja. Ha azt szeretnénk, hogy egy Client objektum egy különböző server objektumot használjon, a Client osztályban meg kell változtatni a server osztály nevét.



55

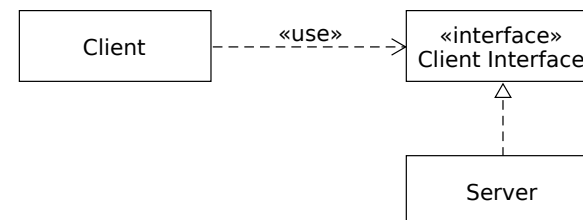
SOLID – nyitva zárt elv (2)

- Az elvnek megfelelő modulnak két fő jellemzője van:
 - **Nyitott a bővítésre:** azt jelenti, hogy a modul viselkedése kiterjeszthető.
 - **Zárt a módosításra:** azt jelenti, hogy a modul viselkedésének kiterjesztése nem eredményezi a modul forrás- vagy bináris kódjának változását.

54

SOLID – nyitva zárt elv (4)

- Az előbbi példa az elvnek megfelelő változata:



56

SOLID – Liskov-féle helyettesítési elv

- Barbara Liskov által megfogalmazott elv.
 - Barbara Liskov. *Keynote Address – Data Abstraction and Hierarchy*. 1987.
- Ha az *S* típus a *T* típus altípusa, nem változhat meg egy program működése, ha benne a *T* típusú objektumokat *S* típusú objektumokkal helyettesítjük.

57

SOLID – interfész szétválasztási elv (2)

- **Vastag interfész (*fat interface*)** (Bjarne Stroustrup)
<http://www.stroustrup.com/glossary.html#Gfat-interface>
 - „An interface with more member functions and friends than are logically necessary.”
 - Az ésszerűen szükségesnél több tagfüggvénnyel és baráttal rendelkező interfész.

59

SOLID – interfész szétválasztási elv (1)

- Robert C. Martin által megfogalmazott elv:
 - „Classes should not be forced to depend on methods they do not use.”
 - Nem szabad arra kényszeríteni az osztályokat, hogy olyan metódusoktól függjenek, melyeket nem használnak.

58

SOLID – interfész szétválasztási elv (3)

- Az interfész szétválasztási elv a vastag interfészekkel foglalkozik.
- A vastag interfészekkel rendelkező osztályok interfészei nem koherensek, melyekben a metódusokat olyan csoportokra lehet felosztani, melyek különböző klienseket szolgálnak ki.
- Az ISP elismeri azt, hogy vannak olyan objektumok, melyekhez nem koherens interfészek szükségesek, de azt javasolja, hogy a kliensek ne egyetlen osztályként ismerjék őket.

60

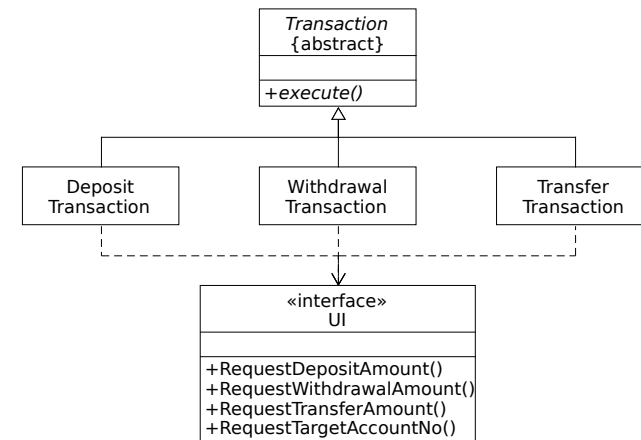
SOLID – interfész szétválasztási elv (4)

- **Interfész szennyezés (*interface pollution*):**
 - Egy interfész szennyezése szükségtelen metódusokkal.

61

SOLID – interfész szétválasztási elv (6)

- Példa: ATM (Robert C. Martin)



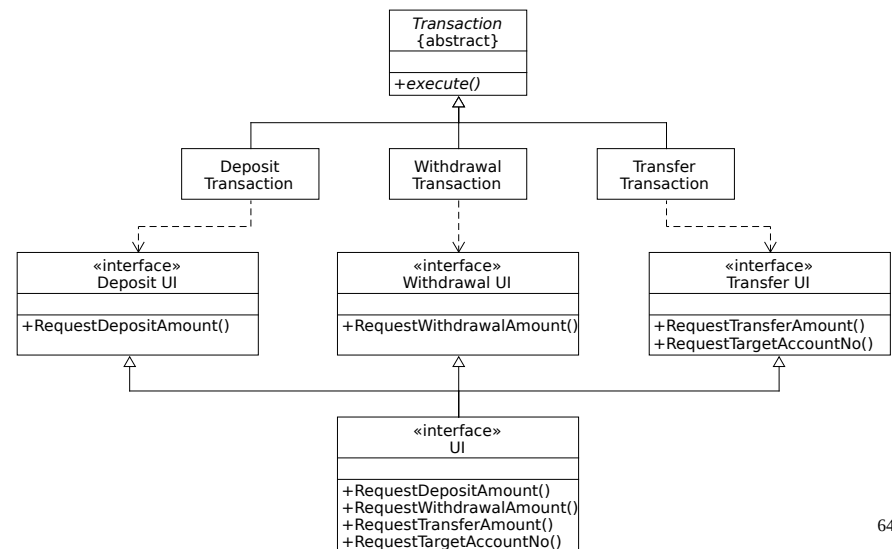
63

SOLID – interfész szétválasztási elv (5)

- Amikor egy kliens egy olyan osztálytól függ, melynek vannak olyan metódusai, melyeket a kliens nem használ, más kliensek azonban igen, akkor a többi kliens által az osztályra kényszerített változások hatással lesznek arra a kliense is.
- Ez a kliensek közötti nem szándékos csatoltságot eredményez.

62

SOLID – interfész szétválasztási elv (7)



64

SOLID – függőség megfordítási elv (1)

- Robert C. Martin által megfogalmazott elv:
 - Magas szintű modulok ne függjenek alacsony szintű moduloktól. Mindkettő absztrakcióktól függjön.
 - Az absztrakciók ne függjenek a részletektől. A részletek függjenek az absztrakcióktól.

65

SOLID – függőség megfordítási elv (3)

- A magas szintű modulok tartalmazzák az alkalmazás üzleti logikáját, ők adják az alkalmazás identitását. Ha ezek a modulok alacsony szintű moduloktól függenek, akkor az alacsony szintű modulokban történő változásoknak közvetlen hatása lehet a magas szintű modulokra, szükségessé tehetik azok változását is.
- Ez abszurd! A magas szintű modulok azok, melyek meg kellene, hogy határozzák az alacsony szintű modulokat.

67

SOLID – függőség megfordítási elv (2)

- Az elnevezés onnan jön, hogy a hagyományos szoftverfejlesztési módszerek hajlamosak olyan felépítésű szoftvereket létrehozni, melyekben a magas szintű modulok függenek az alacsony szintű moduloktól.
- Kapcsolódó tervezési minta: illesztő

66

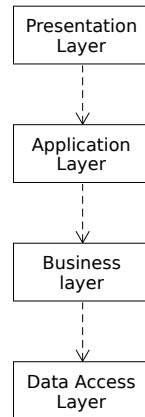
SOLID – függőség megfordítási elv (4)

- A magas szintű modulokat szeretnénk újrafelhasználni. Az alacsony szintű modulok újrafelhasználására elég jó megoldást jelentenek a programkönyvtárak.
- Ha magas szintű modulok alacsony szintű moduloktól függenek, akkor nagyon nehéz az újrafelhasználásuk különféle helyzetekben.
- Ha azonban a magas szintű modulok függetlenek az alacsony szintű moduloktól, akkor elég egyszerűen újrafelhasználhatók.

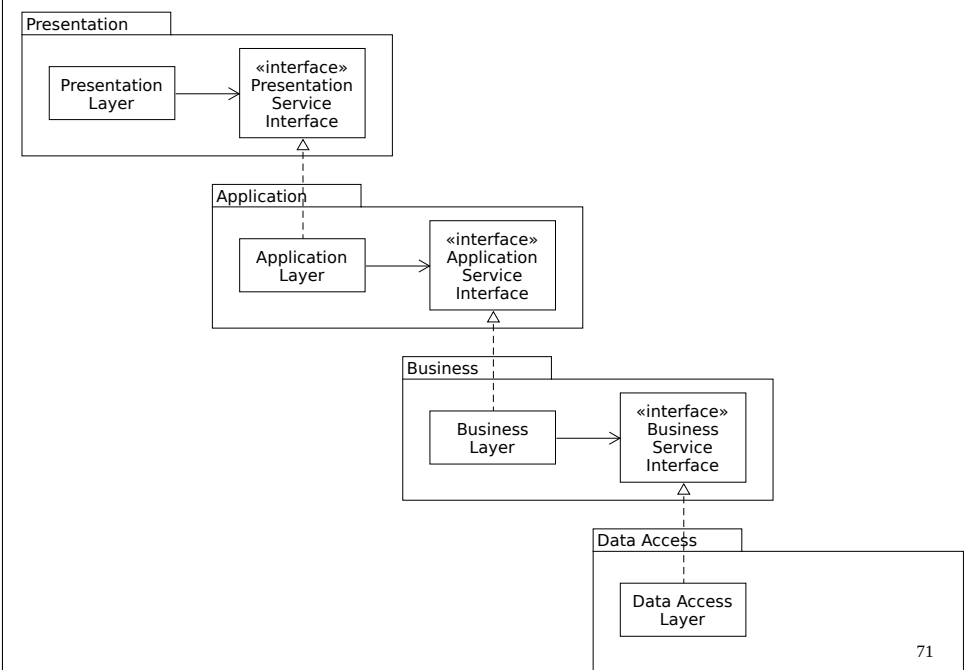
68

SOLID – függőség megfordítási elv (5)

- Példa a rétegek architekturális minta hagyományos alkalmazására:



69



71

SOLID – függőség megfordítási elv (6)

- Az előbbi példa az elvnek megfelelő változata:
 - Minden egyes magasabb szintű interfész deklarál az általa igényelt szolgáltatásokhoz egy interfészt.
 - Az alacsonyabb szintű rétegek realizálása ezekből az interfészekből történik.
 - Ilyen módon a felsőbb rétegek nem függenek az alsóbb rétegektől, hanem pont fordítva.

70

SOLID – függőség megfordítási elv (8)

- Az előbbi példa az elvnek megfelelő változata: (folytatás)
 - Nem csupán a függőségek kerültek megfordításra, hanem az interfész tulajdonlás is (*inversion of ownership*).
 - Hollywood elv: Ne hívj, majd mi hívunk. (*Don't call us, we'll call you.*)

72

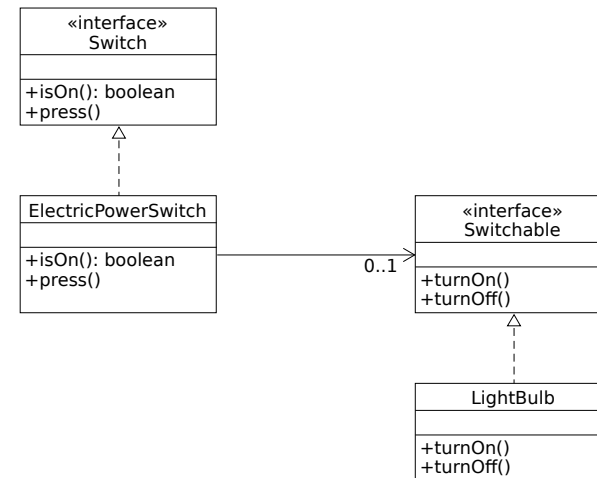
SOLID – függőség megfordítási elv (9)

- Függés absztrakcióktól:
 - Ne függjön a program konkrét osztályoktól, hanem inkább csak absztrakt osztályoktól és interfészekről.
 - Egyetlen változó se hivatkozzon konkrét osztályra.
 - Egyetlen osztály se származzon konkrét osztályból.
 - Egyetlen metódus se írjon felül valamely ősosztályában implementált metódust.
 - A fenti heurisztikát a legtöbb program legalább egyszer megsérti.
 - Nem túl gyakran változó konkrét osztályok esetén (például `String`) megengedhető a függés.

73

SOLID – függőség megfordítási elv (11)

- Az előbbi példa az elvnek megfelelő változata:



75

SOLID – függőség megfordítási elv (10)

- Példa az elv megsértésére:
 - Forrás:
<https://springframework.guru/principles-of-object-oriented-design/dependency-inversion-principle/>



74

Függőség befecskendezés (1)

- Felhasznált irodalom:
 - Dhanji R. Prasanna. *Dependency Injection: Design Patterns Using Spring and Guice*. Manning, 2009.
<https://www.manning.com/books/dependency-injection>
 - Krunal Patel, Nilang Patel. *Java 9 Dependency Injection*. Packt Publishing, 2018.
<https://www.packtpub.com/application-development/java-9-dependency-injection>
 - Mark Seemann. *Dependency Injection in .NET*. Manning, 2011.
<https://www.manning.com/books/dependency-injection-in-dot-net>
 - Steven van Deursen, Mark Seemann. *Dependency Injection*. Second Edition. Manning, 2019.
<https://www.manning.com/books/dependency-injection-in-dot-net-second-edition>

76

Függőség befecskendezés (2)

- A függőség befecskendezés (DI – *dependency injection*) kifejezés Martin Fowlertől származik.
 - Martin Fowler. *Inversion of Control Containers and the Dependency Injection pattern*. 2004.
<https://martinfowler.com/articles/injection.html>
- A vezérlés megfordítása (IoC – *inversion of control*) nevű architektúrális minta alkalmazásának egy speciális esete.
 - Martin Fowler. *InversionOfControl*. 2005.
<https://martinfowler.com/bliki/InversionOfControl.html>

77

Függőség befecskendezés (4)

- Egy objektumra egy olyan szolgáltatásként tekintünk, melyet más objektumok kliensként használnak.
- Az objektumok közötti kliens-szolgáltató kapcsolatot függésnek nevezzük. Ez a kapcsolat tranzitív.

79

Függőség befecskendezés (3)

- Definíció (Seemann):
 - „*Dependency Injection is a set of software design principles and patterns that enable us to develop loosely coupled code.*”
 - A függőség befecskendezés olyan szoftvertervezési elvek és minták összessége, melyek lazán csatolt kód fejlesztését teszik lehetővé.
- A lazán csatoltság kiterjeszthetővé teszi a kódot, a kiterjeszthetőség pedig karbantarthatóvá.

78

Függőség befecskendezés (5)

- **Függőség (*dependency*)**: egy kliens által igényelt szolgáltatást jelent, mely a feladatának ellátásához szükséges.
- **Függő (*dependent*)**: egy kliens objektum, melynek egy függőségre vagy függőségekre van szüksége a feladatának ellátásához.
- **Objektum gráf (*object graph*)**: függő objektumok és függőségeik egy összessége.
- **Befecskendezés (*injection*)**: egy kliens függőségeinek megadását jelenti.

80

Függőség befecskendezés (6)

- **DI konténer (DI container)**: függőség befecskendezési funkcionalitást nyújtó programkönyvtár.
 - Az ***Inversion of Control (IoC) container*** kifejezést is használják rájuk.
- A függőség befecskendezés alkalmazható DI konténer nélkül.
- **Tiszta DI**: függőség befecskendezés alkalmazásának gyakorlata DI konténer nélkül.

81

Függőség befecskendezés (8)

- Példa: nincs függőség befecskendezés

```
public interface SpellChecker {  
    public boolean check(String text);  
}  
  
public class TextEditor {  
    private SpellChecker spellChecker;  
  
    public TextEditor() {  
        spellChecker = new HungarianSpellChecker();  
    }  
  
    // ...  
}
```

83

Függőség befecskendezés (7)

- A függőség befecskendezés objektum gráfok hatékony létrehozásával, ennek mintáival és legjobb gyakorlataival foglalkozik.
- A DI keretrendszerek lehetővé teszik, hogy a kliensek a függőségeik létrehozását és azok befecskendezését külső kódra bízzák.

82

Függőség befecskendezés (9)

- Példa: függőség befecskendezés konstruktorral (*constructor injection*):

```
public class TextEditor {  
    private SpellChecker spellChecker;  
  
    public TextEditor(SpellChecker spellChecker) {  
        this.spellChecker = spellChecker;  
    }  
  
    // ...  
}
```

84

Függőség befecskendezés (10)

- Példa: függőség befecskendezés beállító metódussal (*setter injection*):

```
public class TextEditor {  
    private SpellChecker spellChecker;  
    public TextEditor() {}  
    public void setSpellChecker(SpellChecker spellChecker) {  
        this.spellChecker = spellChecker;  
    }  
    // ...  
}
```

85

Függőség befecskendezés (12)

- A függőség befecskendezés előnyei:
 - **Kiterjeszthetőség**
 - **Karbantarthatóság**
 - **Tesztelhetőség**: a függőség befecskendezés támogatja az egységtesztelést.
 - Valós függőségek helyet a tesztelt rendszerbe befecskendezhetők „teszt dublőrök” (*test doubles*).

87

Függőség befecskendezés (11)

- Példa: függőség befecskendezés interfésszel (*interface injection*):

```
public interface SpellCheckerSetter {  
    void setSpellChecker(SpellChecker spellChecker);  
}  
public class TextEditor implements SpellCheckerSetter {  
    private SpellChecker spellChecker;  
    public TextEditor() {}  
    @Override  
    public void setSpellChecker(SpellChecker spellChecker) {  
        this.spellChecker = spellChecker;  
    }  
    // ...  
}
```

86

Függőség befecskendezés C++-ban

- Könyvtárak és keretrendszerek:
 - *[Boost].DI* (licenc: *Boost Software License*)
<http://boost-experimental.github.io/di/>
<https://github.com/boost-experimental/di>
 - *Fruit* (licenc: *Apache License 2.0*)
<https://github.com/google/fruit>
 - *Hypodermic* (licenc: *MIT License*)
<https://github.com/ybainier/Hypodermic>

88

Függőség befecskendezés Java-ban (1)

- *JSR 330: Dependency Injection for Java*
<https://www.jcp.org/en/jsr/detail?id=330>
 - Szabványos annotációk biztosítása függőség befecskendezéshez.
 - A Java EE 6-ban jelent meg és a `javax.inject` csomag tartalmazza.
 - Lásd:
<https://javaee.github.io/javaee-spec/javadocs/javax/inject/package-summary.html>
 - Implementációk: *Dagger*, *Guice*, *HK2*, *Spring Framework*, ...
 - Utód: *Jakarta Dependency Injection (Jakarta EE 8)*
<https://jakarta.ee/specifications/dependency-injection/>

89

Függőség befecskendezés Java-ban (3)

- Keretrendszerek:
 - *Apache OpenWebBeans* (licenc: *Apache License 2.0*)
<https://openwebbeans.apache.org/>
<https://github.com/apache/openwebbeans>
 - A JSR-365 egy Java SE implementációja.
 - *Dagger* (licenc: *Apache License 2.0*) <https://dagger.dev/>
<https://github.com/google/dagger>
 - A JSR-330-on alapuló fordításidejű keretrendszer függőség befecskendezéshez.
 - *Guice* (licenc: *Apache License 2.0*) <https://github.com/google/guice>
 - Pehelysúlyú függőség befecskendezési keretrendszer. Eredetileg a Guice volt a JSR-330 referencia implementációja.
 - Lásd: Natasha Mathur. *Implementing Dependency Injection in Google Guice*. September 9, 2018.
<https://hub.packtpub.com/implementing-dependency-injection-google-guice/>

91

Függőség befecskendezés Java-ban (2)

- *JSR 365: Contexts and Dependency Injection for Java 2.0*
<https://www.jcp.org/en/jsr/detail?id=365>
 - Haladóbb lehetőségekkel bővíti ki a JSR-330-at, mint például a modulok.
 - A Java EE 8-ban jelent meg és a `javax.enterprise.inject` csomag és alcsomagjai tartalmazzák.
 - Implementációk: *Apache OpenWebBeans*, *Weld*
 - További információk: <http://www.cdi-spec.org/>
 - Utód: *Jakarta Contexts and Dependency Injection (Jakarta EE 8)*
<https://jakarta.ee/specifications/cdi/>
<https://projects.eclipse.org/projects/ee4j.cdi>

90

Függőség befecskendezés Java-ban (4)

- Keretrendszerek (folytatás):
 - *HK2* (licenc: *Eclipse Public License 2.0*, *GPLv2* + *Classpath Exception*)
<https://javaee.github.io/hk2/> <https://github.com/eclipse-ee4j/glassfish-hk2>
 - A JSR-330 egy Java SE implementációja a GlassFish alkalmazásszerverhez és más termékekhez.
 - *Spring Framework* (licenc: *Apache License 2.0*)
<https://spring.io/projects/spring-framework>
<https://github.com/spring-projects/spring-framework>
 - A Spring Framework egy keretrendszer és IoC (*inversion of control*) konténer vállalati Java alkalmazások fejlesztéséhez. Támogatja a JSR-330-at.
 - *Weld* (licenc: *Apache License 2.0*) <https://weld.cdi-spec.org/>
<https://github.com/weld/core>
 - JSR-365 referencia implementáció.

92

Függőség befecskendezés .NET-ben

- Keretrendszerek:
 - *Castle Windsor* (licenc: *Apache License 2.0*)
<http://www.castleproject.org/> <https://github.com/castleproject/Windsor>
 - *Lamar* (licenc: *MIT License*) <https://github.com/jasperfx/lamar>
 - *Ninject* (licenc: *Apache License 2.0*) <http://www.ninject.org/>
<https://github.com/ninject/ninject>
 - *Spring.NET* (licenc: *Apache License 2.0*) <https://springframework.net/>
<https://github.com/spring-projects/spring-net>
 - *StructureMap* (licenc: *Apache License 2.0*)
<http://structuremap.github.io/>
<https://github.com/structuremap/structuremap>