

Оглавление

Предисловие от издательства	11
Об авторе.....	12
О техническом рецензенте.....	13
Благодарности.....	14
Введение.....	16
ЧАСТЬ I. ПРОЕКТИРОВАНИЕ КЛАССОВ	21
Глава 1 . Принцип единственной ответственности.....	25
Класс со множественными ответственностями	25
Ответственности порождают причины для изменения	27
Рефакторинг: использование взаимодействующих классов....	28
Преимущества единственной ответственности.....	29
Пакеты и принцип единственной ответственности	30
Заключение	31
Глава 2. Принцип открытости/закрытости.....	32
Класс, который закрыт для расширения.....	32
Рефакторинг: абстрактная фабрика.....	35
Рефакторинг: делаем абстрактную фабрику открытой для расширения.....	39
Замена или декорирование фабрики кодировщика	40
Делаем EncoderFactory открытым для расширения.....	41
Рефакторинг: полиморфизм.....	44
Пакеты и принцип открытости/закрытости.....	47
Заключение	48
Глава 3. Принцип подстановки Барбары Лисков	50
Нарушение: производный класс не имеет реализации всех методов	52
Протекающие абстракции	56
Нарушение: разные замены возвращают вещи разных типов	57

Допустимы более конкретные типы возвращаемых значений	61
Нарушение: производный класс менее снисходителен касательно аргументов метода.....	62
Нарушение: тайное программирование более специфического типа	66
Пакеты и принцип подстановки Барбары Лисков	69
Заключение	70
Глава 4. Принцип разделения интерфейса.....	72
Нарушение: многократные варианты использования	72
Рефакторинг: отдельные интерфейсы и множественное наследование	74
Нарушение: никакого интерфейса, просто класс.....	77
Неявные изменения в неявном интерфейсе	78
Рефакторинг: добавление интерфейсов заголовка и роли.....	79
Пакеты и принцип разделения интерфейса.....	81
Заключение	82
Глава 5. Принцип инверсии зависимостей.....	83
Пример инверсии зависимостей: генератор FizzBuzz	83
Делаем класс FizzBuzz открытым для расширения.....	85
Избавляемся от специфичности.....	86
Нарушение: высокоуровневый класс зависит от низкоуровневого.....	89
Рефакторинг: абстракции и конкретные реализации зависят от абстракций.....	92
Нарушение: привязка к поставщику	96
Решение: добавляем абстракцию и удаляем зависимость с помощью композиции	100
Пакеты и принцип инверсии зависимостей	103
Зависимость от стороннего кода: всегда ли это плохо?.....	104
Когда публиковать явный интерфейс класса.....	106
Если не все открытые методы предназначены для использования обычными клиентами.....	107
Если класс использует ввод/вывод	108
Если класс зависит от стороннего кода.....	109

Если вы хотите ввести абстракцию для множества конкретных вещей	111
Если вы предвидите, что пользователь захочет заменить часть иерархии объектов.....	112
Для всего остального: придерживайтесь финального класса	114
Заключение	115
ЧАСТЬ II. РАЗРАБОТКА ПАКЕТОВ	117
Глава 6. Принцип эквивалентности повторного использования и выпуска.....	127
Держите свой пакет в системе управления версиями	129
Добавьте файл определений.....	129
Семантическое версионирование	130
Проектирование для обратной совместимости	132
Практические правила	133
Ничего не выбрасывайте	134
Когда вы что-то переименовываете, добавьте посредника.....	134
Добавляйте параметры только в конце и со значением по умолчанию	136
Методы не должны иметь скрытых побочных эффектов.....	137
Версии зависимостей не должны быть очень строгими.....	138
Используйте объекты вместо значений примитивного типа	139
Используйте объекты для инкапсуляции состояния и поведения	142
Используйте фабрики объектов	144
И так далее.....	145
Добавьте метафайлы	146
Файл README и документация	146
Установка и настройка	147
Применение	147
Точки расширения (не обязательно)	147
Ограничения (не обязательно)	147
Лицензия	147

Журнал изменений (не обязательно)	148
Примечания касательно обновлений (не обязательно)	149
Руководство по содействию (не обязательно)	150
Контроль качества	150
Качество с точки зрения пользователя	150
Что нужно сделать человеку, отвечающему за поддержку пакета	152
Статический анализ	152
Добавьте тесты	152
Настройте непрерывную интеграцию	153
Заключение	154
Глава 7. Принцип совместного повторного использования.....	156
Пластины функций	158
Очевидное расслоение	158
Скрытое расслоение	160
Классы, которые можно использовать, только когда установлен	162
Предлагаемый рефакторинг	166
Пакет должен быть «компонуемым»	167
Чистые релизы	169
Бонусные функции	173
Предлагаемый рефакторинг	175
Наводящие вопросы	177
Когда применять этот принцип	178
Когда нарушать принцип	179
Почему не следует нарушать этот принцип	179
Заключение	180
Глава 8. Принцип общей закрытости.....	181
Изменение в одной из зависимостей	182
Assetic	183
Изменение на уровне приложения	185
FOSUserBundle	186
Изменения, продиктованные бизнесом	189
Sylius	190
Бизнес-логика	191

Треугольник принципов связности.....	193
Заключение	195
Глава 9. Принцип ацикличности зависимостей.....	196
Зацепление: выявление зависимостей	196
Различные способы зацепления пакетов	197
Композиция	198
Наследование.....	198
Реализация.....	199
Использование.....	199
Инстанцирование	199
Использование глобальной функции.....	200
Что не следует учитывать: глобальное состояние.....	201
Визуализация зависимостей	201
Принцип ацикличности зависимостей.....	203
Проблемные циклы	204
Решения, позволяющие разорвать циклы	207
Псевдоциклы и избавление от них.....	207
Реальные циклы и избавление от них.....	210
Инверсия зависимостей.....	211
Инверсия управления	213
Посредник	214
Цепочка обязанностей	217
Сочетание Посредника и Цепочки обязанностей:	
система событий.....	218
Заключение	223
Глава 10. Принцип устойчивых зависимостей.....	224
Устойчивость.....	225
Не каждый пакет может быть высокостабильным.....	228
Нестабильные пакеты должны зависеть только от более	
стабильных.....	229
Оценка устойчивости	230
Снижение нестабильности и повышение устойчивости	231
Вопрос: следует ли учитывать все пакеты,	
какие есть во вселенной?	233
Нарушение: ваш стабильный пакет зависит от стороннего	
不稳定ного пакета	234

Решение: используйте инверсию зависимостей.....	237
Пакет может быть как ответственным, так и наоборот	240
Заключение	242
Глава 11. Принцип устойчивых абстракций.....	243
Устойчивость и абстрактность.....	243
Как определить, является ли пакет абстрактным	246
А-метрика	246
Абстрактные вещи в стабильных пакетах	247
Абстрактность возрастает по мере роста устойчивости.....	248
Главная последовательность.....	249
Типы пакетов	251
Странные пакеты.....	252
Заключение	254
Глава 12. Заключение.....	256
Создание пакетов – это сложно	256
Повторное использование «в малом»	256
Повторное использование «в большом».....	257
Разнородность программного обеспечения.....	258
Повторное использование компонентов возможно, но требует больше работы	259
Создание пакетов – выполнимая задача	259
Уменьшение воздействия первого из трех правил	260
Уменьшение воздействия второго из трех правил	261
Создание пакетов – это легко?	262
Приложение А. Полный вариант класса Page	263
Предметный указатель	273

Предисловие от издательства

Отзывы и пожелания

Мы всегда рады отзывам наших читателей. Расскажите нам, что вы думаете об этой книге – что понравилось или, может быть, не понравилось. Отзывы важны для нас, чтобы выпускать книги, которые будут для вас максимально полезны.

Вы можете написать отзыв прямо на нашем сайте www.dmkpress.com, зайдя на страницу книги, и оставить комментарий в разделе «Отзывы и рецензии». Также можно послать письмо главному редактору по адресу dmkpress@gmail.com, при этом напишите название книги в теме письма.

Если есть тема, в которой вы квалифицированы, и вы заинтересованы в написании новой книги, заполните форму на нашем сайте по адресу http://dmkpress.com/authors/publish_book/ или напишите в издательство по адресу dmkpress@gmail.com.

Список опечаток

Хотя мы приняли все возможные меры для того, чтобы удостовериться в качестве наших текстов, ошибки все равно случаются. Если вы найдете ошибку в одной из наших книг – возможно, ошибку в тексте или в коде, – мы будем очень благодарны, если вы сообщите нам о ней. Сделав это, вы избавите других читателей от расстройств и поможете нам улучшить последующие версии этой книги.

Если вы найдете какие-либо ошибки в коде, пожалуйста, сообщите о них главному редактору по адресу dmkpress@gmail.com, и мы исправим это в следующих тиражах.

Нарушение авторских прав

Пиратство в интернете по-прежнему остается насущной проблемой. Издательство «ДМК Пресс» очень серьезно относится к вопросам защиты авторских прав и лицензирования. Если вы столкнетесь в интернете с незаконно выполненной копией любой нашей книги, пожалуйста, сообщите нам адрес копии или веб-сайта, чтобы мы могли применить санкции.

Пожалуйста, свяжитесь с нами по адресу электронной почты dmkpress@gmail.com со ссылкой на подозрительные материалы.

Мы высоко ценим любую помощь по защите наших авторов, помогающую нам предоставлять вам качественные материалы.

Об авторе



Маттиас Нобак – профессиональный PHP-разработчик. Он является основателем компании Noback's Office, специализирующейся на веб-разработке, тренингах и консалтинге. Ранее он работал в качестве разработчика в компании Driebit (Амстердам) и IPPZ (Уtrecht), а также в качестве технического директора (СТО) в компании Ibuildings (Уtrecht). С 2011 года он ведет блог (matthiasnoback.nl), где пишет на темы, относящиеся к продвинутым аспектам разработки программного обеспечения. Более всего Маттиаса интересует архитектура программного обеспечения, унаследованный код, тестирование и дизайн объектов в ООП. Маттиас также является автором книг «Один год с Symfony» и «Микросервисы для всех». В Twitter Маттиас пишет под ником @matthiasnoback.

О техническом рецензенте

Росс Так (Ross Tuck) – инженер по разработке программного обеспечения и тренер. На конференциях по всему миру он рассказывает о разработке программного обеспечения, а также является участником подкастов, автором статей и время от времени вносит свой вклад в репозитории на GitHub. Будучи родом из США, сейчас он проживает в Нидерландах вместе супругой и котом. В Twitter он известен как [@rosstuck](#).

Благодарности

В первую очередь хочу выразить благодарность некоторым людям.

Во-первых, Роберту Мартину (Robert C. Martin). Многие принципы проектирования, рассмотренные в этой книге, были рождены в результате его работы.

Также хочу поблагодарить тех, кто предоставил ценные замечания в процессе корректуры первой версии книги, а именно: Брайан Фентон (Brian Fenton), Кевин Арчер (Kevin Archer), Луис Кордова (Luis Cordova), Марк Бадолато (Mark Badolato), Маттис ван Ритшотен (Matthijs van Rietschoten), Рамон де ла Фуэнте (Ramon de la Fuente), Ричард Перез (Richard Perez), Рольф Бабийн (Rolf Babijn), Себастиан Сток (Sebastian Stok), Томас Стоун (Thomas Shone) и Питер Рем (Peter Rehm).

Одного из корректоров я хочу упомянуть отдельно – это Питер Бойер (Peter Bowyer), он был автором многих детальных предложений. Он также сделал одно блестящее предложение – сделать эту книгу, изначально ориентированную на PHP, интересной и полезной любому разработчику. И хотя эта книга не привязана к конкретному языку программирования, я многим обязан одному конкретному сообществу, к которому я принадлежу: сообществу PHP-разработчиков.

Спасибо вам всем за то, что вы такие классные – каждый день предоставляете отличные материалы для чтения, генерируете замечательные идеи, приглашаете по-дружески на различные мероприятия, пишите много хорошего кода. Огромное спасибо Россу (Ross Tuck), который выполнил тщательный технический обзор второй редакции этой книги. И хотя он добавил мне много работы, я очень рад, что он это сделал. Он сделал много рекомендаций по тому, как я мог бы сделать книгу более полезной и более понятной для широкого круга читателей с разными точками зрения и разным опытом в этой области.

Отдельное спасибо издательству Apress, в частности Шиве (Shiva), Лауре (Laura) и Рите (Rita) – за то, что взялись за работу

над книгой «Принципы разработки пакетов», и за то, что предоставили возможность выпустить ее в значительно лучшей форме, в то же время делая ее доступной для значительно большего числа читателей.

И наконец, спасибо вам, Лайз (Lies), Лукас (Lucas) и Джулия (Julia). Спасибо вам, что позволили мне отвлечься от семейного бизнеса и написать эту книгу в одиночестве. И спасибо, что всегда обнимали меня, когда я возвращался.

Введение

В процессе написания я полагал что вы, читающие эту книгу, программисты и используете объектно-ориентированный язык для создания приложений. Это означает, что у вас есть некоторый опыт в создании классов, методов, интерфейсов и т. д. и вы так или иначе пытаетесь заставить все эти элементы корректно работать вместе. И хотя вы, вероятно, знаете, как это сделать, время от времени вы задаетесь вопросом: «А правильно ли я всё делаю?»

Это хороший и понятный вопрос. Будучи программистом, вы ежедневно вынуждены принимать множество решений – вполне естественно беспокоиться о том, принимаются ли правильные решения. Плохое решение сегодня может превратиться в большие объемы дополнительной работы позже.

К сожалению, нет простого способа понять, делаете ли вы что-то правильно. Лучшее, что можно сделать, – это следить за развитием событий и быть готовым изменить курс, если это будет необходимо. Но чтобы тренировать внимание и способность предсказывать, как будут развиваться события, нужно, помимо собственного опыта, также обращаться и к другим источникам. Например, можно читать книги по программированию или же перенимать опыт других программистов.

Когда я хочу выложить какой-то код в open source, полагая, что он может быть полезен другим разработчикам, я тоже задаюсь вопросом «а делаю ли я это правильно?». И я начал искать источники знаний, где мог бы получить ответ на свой вопрос. Что касается дизайна классов, существует огромное количество онлайн- и офлайн-ресурсов. Намного больше, чем ресурсов о дизайне программных пакетов. Я не смог найти много материала, который помог бы мне лучше создавать пакеты, за исключением нескольких разделов в книге (и никогда целой книги, посвященной этому вопросу!) и нескольких старых статей.

Одним из часто встречающихся источников был веб-сайт Роберта Мартина (Robert C. Martin's) butunclebob.com, на котором есть несколько статей о принципах проектирования SOLID и две статьи о принципах проектирования компонентов. В этих статьях Роберт

предлагает несколько очень простых принципов проектирования повторно используемых компонентов. Когда я впервые прочел данный материал, мне тут же стало ясно, что каждый программист должен знать эти принципы. Так я начал писать эту книгу, развивая принципы «дяди Боба» и разъясняя их в контексте создания пригодных для повторного использования и распространения компонентов, также известных как «пакеты». Книга «Принципы проектирования пакетов» предоставляет ответы на следующие вопросы:

- какие классы должны быть внутри пакета, а какие нет?
- какие зависимости опасны, а какие нет?
- как сделать использование пакета комфортнее для пользователя?
- как облегчить поддержку пакета?

Если вы заинтересованы в создании ваших собственных программных пакетов (не обязательно с открытым исходным кодом), ответы на эти вопросы помогут вам начать делать это правильно с самого начала. Эти принципы будут направлять вас по ходу разработки. Если вы уже создавали пакеты ранее, знание этих принципов поможет вам улучшить их в следующих релизах.

С другой стороны, если вы не заинтересованы в разработке пакетов, из этой книги вы все равно почерпнете полезные знания. Это возможно, во-первых, потому что эта книга содержит много подсказок по хорошему дизайну классов. Во-вторых, потому что принципы проектирования пакетов позволяют вам лучше структурировать любой проект по разработке программного обеспечения, будь то библиотека для многоразового использования, какой-то отдельный компонент или же целый модуль в составе приложения. Эта книга предлагает много полезных техник по организации вашего кода в группы любого размера.

Обзор содержания

Большая часть этой книги освещает принципы создания программных пакетов. Однако в первую очередь мы должны определиться с составом пакета: классами и интерфейсами. То, как вы выполните их дизайн, будет иметь огромное влияние на характеристики пакета, в котором они в конечном итоге будут расположены. Таким образом, перед тем как начать рассмотрение собственно принципов проектирования пакетов, нам необходимо рассмотреть принципы дизайна классов. Эти принципы также известны как SOLID.

Каждая буква данного акронима отвечает за свой принцип, и мы кратко рассмотрим их в первой части этой книги.

Вторая часть книги охватывает шесть главных принципов проектирования пакетов. Первые три из них относятся к связности. В то время как связность классов освещает вопросы о том, какие методы должны принадлежать классу, связность пакетов же повествует о том, какие классы должны принадлежать конкретному пакету. Принципы связности пакетов расскажут вам о том, какие классы следует объединять в пакет, когда следует разбивать пакет на несколько и, в первую очередь, в каких случаях комбинация классов может считаться «пакетом».

Следующие три принципа проектирования пакетов касаются зацепления. Зацепление важно на уровне классов, так как большинство классов бесполезны сами по себе. Им требуются другие классы, с которыми они взаимодействуют. Принципы проектирования классов, такие как инверсия зависимостей, помогут вам писать хорошие независимые классы. Но в случае когда зависимости класса живут вне пакета, которому этот класс принадлежит, вам потребуется способ определения того, безопасно ли такое зацепление пакетов между собой. Принципы зацепления пакетов помогут вам выбрать правильные зависимости. Они также помогут вам распознать и предотвратить ошибки на графике зависимостей ваших пакетов.

О ПРИМЕРАХ КОДА

Несмотря на то что я хотел бы, чтобы эта книга была полезна любому программисту, примеры кода так или иначе должны быть написаны на каком-то языке программирования. Я выбрал PHP, потому что этот язык я знаю лучше всего и он наиболее удобен для меня. Если вы не знаете PHP, это не должно стать проблемой в понимании кода, при условии что вы знакомы с любым другим объектно-ориентированным языком программирования.

Помните, что примеры кода из книги не готовы для использования в реальных приложениях. Они предназначены лишь для того, чтобы донести до читателей некоторые технические моменты. Ни в коем случае не копируйте их в свои проекты «как есть».

Чтобы упростить примеры кода и выделить наиболее важные области, я разработал следующие соглашения.

- Я сокращаю объявления свойств и методов, используя // ...
- Я сокращаю выражения, используя ...
- Когда требуется показать код, упоминавшийся ранее, но измененный, я повторяю как можно меньше исходного кода.
- Хотя я не считаю целесообразным использовать суффикс «Interface», я все же использую его в примерах кода, поскольку он упрощает обсуждение интерфейсов в обычном тексте.
- Хотя я считаю, что лучше всего объявлять классы как «Final» (позже будет объяснено, почему), я не буду делать это в большинстве примеров кода, потому что это может немного отвлекать.

ЧАСТЬ I

ПРОЕКТИРОВАНИЕ КЛАССОВ

Разработчики, как вы и я, нуждаются в помощи при принятии решений, так как мы принимаем их множество, каждый день, день за днем. Так что если есть какие-то принципы, которые мы считаем обоснованными, мы с радостью следуем им. Принципы являются методическими рекомендациями, теми «вещами, что нужно делать». Однако же они не являются строгими правилами. Вы не обязаны следовать этим принципам, но если быть откровенным – все-таки лучше следовать им.

Когда дело доходит до создания классов, есть много рекомендаций, которым вы должны следовать, таких как: выбирать описательные имена, не использовать много переменных, использовать как можно меньше управляющих структур и т. д. Но на самом деле это довольно общие рекомендации по программированию. Они помогут поддерживать ваш код читаемым, понимаемым и, как следствие, поддерживаемым. Кроме того, они довольно специфичны, поэтому ваша команда может быть очень строга к ним («не более двух уровней отступов внутри каждого метода», «не более трех переменных экземпляров» и т. д.).

Наряду с этими общими руководящими принципами программирования существуют также более глубокие принципы, которые могут быть применены к дизайну классов. Каждый из этих принципов дает простор для обсуждения. Кроме того, не все из них могут или должны применяться постоянно (в отличие от более общих рекомендаций по программированию – когда они не применяются, ваш код наверняка начнет мешать вам очень скоро).

Принципы, на которые я ссылаюсь, называются SOLID – это имя дано им Робертом Мартином (Robert Martin). В следующих главах я кратко излагаю каждый из этих принципов. Несмотря на то что принципы SOLID связаны с дизайном классов, их обсуждение относится к этой книге, поскольку принципы дизайна классов соответствуют принципам дизайна программных пакетов, которые мы обсудим во второй части этой книги.

ЗАЧЕМ СЛЕДОВАТЬ ПРИНЦИПАМ?

Когда вы узнаете о принципах SOLID, вы можете спросить себя: почему я должен следовать им? Возьмем, к примеру, принцип открытости/закрытости: «Вы должны иметь возможность расширять поведение класса, не изменяя его». Почему, собственно, я должен это делать? Неужели изменить поведение класса, открыв его файл в редакторе и внеся некоторые изменения, – это плохая практика? Или возьмем, к примеру, принцип инверсии зависимостей, который гласит: «Необходимо зависеть от абстракций, а не от конкретных реализаций». Опять же, почему? Что не так в зависимостях от конкретных реализаций?

В следующих главах я, конечно же, приложу все свои силы для того, чтобы объяснить вам, почему вы должны использовать эти принципы и что произойдет, если вы проигнорируете их. Но прежде чем вы погрузитесь глубже, я хочу кое-что пояснить: принципы SOLID применяются в дизайне классов для того, чтобы подготовить ваш код к дальнейшим изменениям. Вы ведь хотите, чтобы эти изменения были локальными, а не глобальными и как можно более мелкими.

Готовимся к изменениям

Почему вы хотите делать как можно меньше и как можно более мелких изменений в существующем коде? Во-первых, всегда есть риск, что одно из этих изменений сломает систему целиком. Также любое изменение существующего класса требует некоторого количества времени – нужно понять, что этот класс изначально делал и где лучше всего добавить или удалить несколько строк кода. Также требуется дополнительно модифицировать существующие модульные тесты для изменяемого класса. Кроме того, каждое изменение может быть включено в некоторый процесс рецензирования. Также, возможно, потребуется повторная сборка всей системы.

мы, или даже будет необходимо другим командам обновить свои системы, чтобы учесть ваши изменения.

Все эти сложности могли бы привести нас к заключению, что не следует изменять существующий код. Тем не менее совсем избегать изменений мы не можем. Большинство реальных бизнесов находятся в процессе постоянного изменения, что, в свою очередь, приводит к изменениям в требованиях к программному обеспечению. Таким образом, чтобы продолжать работать в качестве разработчика программного обеспечения, вы должны смириться с изменениями. И чтобы вам было легче справляться с быстро меняющимися требованиями, вам необходимо подготовить свой код для них. К счастью, для этого есть много различных приемов, которые можно узнать из следующих пяти принципов дизайна классов – SOLID.

Конец ознакомительного фрагмента.

Приобрести книгу можно
в интернет-магазине
«Электронный универс»

e-Univers.ru