

Projektowanie obiektowe oprogramowania

Zestaw 4

SOLID GRASP

2012-02-28

Liczba punktów do zdobycia: **7/25**

Zestaw ważny do: 2012-03-13

1. **(1p) (GRASP)** Napisać kompletny, kompilujący się kod składający się z kilku klas demonstrujących użycie 4 wybranych zasad GRASP. Umieć wskazać w kodzie właściwe zasady i uzasadnić ich wykorzystanie w konkretnych kontekstach.
2. **(1p) (Single Responsibility Principle)** Dokonać analizy projektu obiektowego pod kątem zgodności z zasadą SRP. Zaproponować zmiany. Narysować diagramy klas przed i po zmianach. Zaimplementować działający kod dla przykładu przed i po zmianach.

```
public interface ReportPrinter {
    public string GetData();
    public void FormatDocument();
    public void PrintReport();
}
```

3. **(2p) (Open-Closed Principle)** Dokonać analizy projektu obiektowego pod kątem zgodności klasy `CashRegister` z zasadą OCP. Zaproponować takie zmiany, które uczynią ją niezmienną a jednocześnie rozszerzalną jeśli chodzi o możliwość implementowania różnych taryf podatkowych oraz drukowania paragonów z uwzględnieniem różnego porządkowania towarów (alfabetycznie, według kategorii itp.)

Narysować diagramy klas przed i po zmianach. Zaimplementować działający kod dla przykładu przed i po zmianach demonstrując kilka różnych rozszerzeń.

```
public class TaxCalculator {
    public Decimal CalculateTax( Decimal Price ) { return Price * 0.22 }
}

public class Item {
    public Decimal Price { get { ... } }
    public string Name { get { ... } }
}

public class CashRegister {
    public TaxCalculator taxCalc = new TaxCalculator();

    public Decimal CalculatePrice( Item[] Items ) {
        Decimal _price = 0;
        foreach ( Item item in Items ) {
            _price += item.Price + taxCalc.CalculateTax( item.Price );
        }
        return _price;
    }
}
```

```

public string PrintBill( Item[] Items ) {
    foreach ( var item in Items )
        Console.WriteLine( "towar {0} : cena {1} + podatek {2}",
            item.Name, item.Price, taxCalc.CalculateTax( item.Price ) );
    }
}

```

4. (1p) (**Liskov Substitution Principle**) Zaprojektowano klasy `Rectangle` i `Square` i w "naturalny" sposób relację dziedziczenia między nimi (każdy kwadrat jest prostokątem).

```

public class Rectangle
{
    public virtual int Width { get; set; }
    public virtual int Height { get; set; }
}

public class Square : Rectangle
{
    public override int Width
    {
        get { return base.Width; }
        set { base.Width = base.Height = value;}
    }

    public override int Height
    {
        get { return base.Height; }
        set { base.Width = base.Height = value; }
    }
}

```

Co można powiedzieć o spełnianiu przez taką hierarchię zasady LSP w kontekście kodu klienckiego?

```

public class AreaCalculator
{
    public int CalculateArea( Rectangle rect )
    {
        return rect.Width * rect.Height;
    }
}

int w = 4, h = 5;
SolidGraspExamples.LSP.RectSquare.Rectangle rect =
    new LSP.RectSquare.Square() { Width = w, Height = h };
SolidGraspExamples.LSP.RectSquare.AreaCalculator calc =
    new LSP.RectSquare.AreaCalculator();

Console.WriteLine( "prostokąt o wymiarach {0} na {1} ma pole {2}",
    w, h, calc.CalculateArea( rect ) );

```

Jak należałoby zmodyfikować przedstawioną hierarchię klas, żeby zachować zgodność z LSP w kontekście takich wymagań? Jak potraktować klasy `Rectangle` i `Square`? Odpowiedź zilustrować działającym kodem.

5. (1p) (**Interface Segregation Principle**) Znaleźć w bibliotece standardowej dowolnego języka programowania przykład interfejsu, który łamie zasadę ISP tzn. istnieją zastosowania, w których korzysta się tylko z części tego interfejsu.
6. (1p) (**Dependency Inversion Principle**) Przykład z zadania o SRP zrefaktoryzować tak, żeby klasa `ReportComposer` miała wstrzykiwalne zależności do obiektów usługowych.

Wiktor Zychła