

Projektowanie obiektowe oprogramowania

Wykład 3 - SOLID GRASP

Wiktor Zychła 2014

1 Taksonomia RDD

Projektowanie obiektowe = określanie **odpowiedzialności** obiektów (klas) i ich relacji względem siebie. Wszystkie dobre praktyki, zasady, wzorce sprowadzają się do tego jak właściwie rozdzielić odpowiedzialność na zbiór obiektów (klas).

Odpowiedzialność – kontrakt, zobowiązanie, związane z **działaniem** lub **wiedzą**.

Działanie:

- Wykonywanie czynności, tworzenie innego obiektu, przeprowadzanie obliczeń
- Inicjalizacja czynności wykonywanych przez inny obiekt
- Kontrola, koordynacja czynności wykonywanych przez inny obiekt

Wiedza:

- Udostępnianie danych
- Wiedza o obiektach powiązanych

RDD = Responsibility-Driven Development, przemyślane projektowanie obiektowe.

Problem – w procesie analizy obiektowej zidentyfikowano już co trzeba zrobić (przypadki użycia, mapy procesów). Na etapie projektowania architektury całych podsystemów jak i konkretnych fragmentów należy zbudować zbiory klas realizujące zidentyfikowane wymagania.

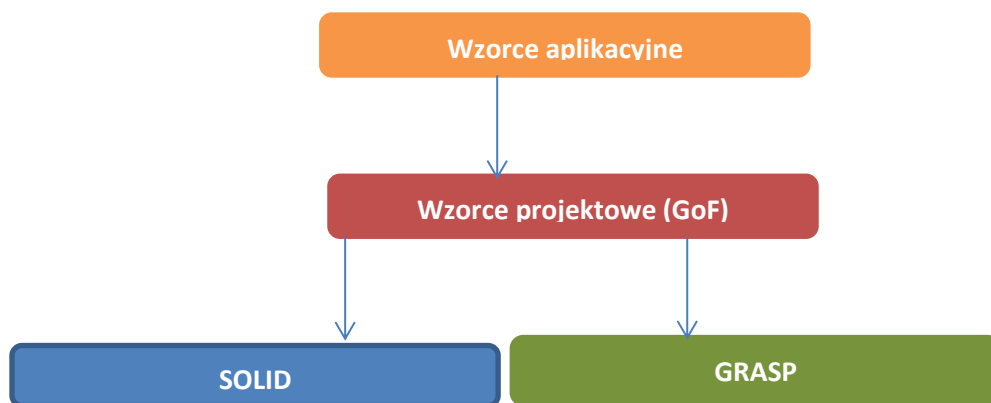
Skrajności są oczywiste:

system z **jedną olbrzymią klasą**, w której są wszystkie metody

vs

system z olbrzymią liczbą klas, z których **każda ma jedną metodę**

Projektując architekturę obiektową poruszamy się między tymi skrajnościami



GRASP – bardzo ogólne „dobre praktyki” rozdzielania odpowiedzialności

SOLID – zestaw 5 zasad, których nie należy łamać

Wzorzec – nazwana para (problem, rozwiązanie), którą można powielić w różnych kontekstach, opisana ze wskazówkami stosowania i konsekwencjami użycia.

2 GRASP

General Responsibility Assignment Software Patterns (Principles)

1	Creator
2	Information Expert
3	Controller
4	Low Coupling
5	High Cohesion
6	Polymorphism
7	Indirection
8	Pure fabrication
9	Protected Variations

2.1 Creator

Nazwa	Creator (Twórca)
Problem	Kto tworzy instancje klasy A?
Rozwiązanie	Przydziel zobowiązanie tworzenia instancji klasy A klasie B, jeżeli zachodzi jeden z warunków: <ul style="list-style-type: none">• B „zawiera” A lub agreguje A (kompozycja)• B zapamiętuje A• B bezpośrednio używa A• B posiada dane inicjalizacyjne dla A

Uwagi: właściwe zarządzanie tworzeniem, niszczeniem i czasem życia obiektów to jedno z podstawowych zadań.

2.2 Information Expert

Nazwa	Information Expert
Problem	Jak przydzielać obiektom zobowiązania?
Rozwiązanie	Przydziel zobowiązanie „ekspertowi” – tej klasie, która ma <i>informacje</i> konieczne do jego realizacji.

Uwagi: ta zasada często pozwala rozstrzygać wątpliwości projektowe.

2.3 Controller

Nazwa	Controller
Problem	Który z obiektów poza warstwą GUI odbiera żądania operacji systemowych i kontroluje jej wykonanie?
Rozwiązanie	Przydziel odpowiedzialność do obiektu spełniającego jeden z warunków: <ul style="list-style-type: none">• Obiekt reprezentuje cały system• Obiekt reprezentuje przypadek użycia w ramach którego wykonywana jest operacja (<NazwaPrzypadku>Handler, <NazwaPrzypadku>Controller)

Uwagi: o wzorcach MVC/MVP będziemy mówić na wykładzie.

2.4 Low Coupling

Nazwa	Low Coupling
Problem	Jak zmniejszyć liczbę zależności i zasięg zmian, a zwiększyć możliwość ponownego wykorzystania kodu?
Rozwiązanie	Przydziel odpowiedzialność tak, aby ograniczyć stopień sprzężenia (liczbę powiązań obiektu). Stosuj tę zasadę na etapie projektowania.

Sprzężenie:

- Obiekt A ma atrybut typu B lub typu C związanego z B

- Obiekt A wywołuje metody obiektu typu B
- Obiekt A ma metodę związaną z typem B (typ wartości, parametru lub zmienna lokalna)
- Obiekt A dziedziczy po B

Uwagi: *istnieją wzorce pozwalające ograniczać liczbę sprzężeń, zauważmy tylko że problem nie występuje dla układu 2 klas, ale tak od 4 wzwyż zaczyna robić się interesująco.*

2.5 High Cohesion

Nazwa	High Cohesion
Problem	Jak sprawić by objekty miały jasny cel, były zrozumiałe i łatwe w utrzymaniu?
Rozwiązanie	Przydziel odpowiedzialność by spójność pozostawała wysoka.

Spójność = „sprzężenie” w ramach jednej i tej samej klasy pomiędzy jej składowymi.

Klasa o niskiej spójności wykonuje niepowiązane zadania lub ma ich zbyt dużo:

- Trudno je zrozumieć
- Trudno je ponownie wykorzystać
- Trudno je utrzymywać
- Są podatne na zmiany

2.6 Polymorphism

Nazwa	Polymorphism
Problem	Jak obsługiwać warunki zależne od typu?
Rozwiązanie	Przydziel zobowiązania - przy użyciu operacji polimorficznych – typom dla których to zachowanie jest różne

Uwagi: *wydaje się oczywiste, a jednak wymaga pewnej rutyny.*

2.7 Indirection

Nazwa	Indirection
Problem	Komu przydzielić zobowiązanie jeśli zależy nam na uniknięciu bezpośredniego powiązania między obiektami?
Rozwiązanie	Przydzielić zobowiązanie obiektowi, który pośredniczy między innymi komponentami

Uwagi: *to jest wprost sugestia jaki jest najprostszy sposób unikania sprzężenia.*

2.8 Pure fabrication

Nazwa	Pure fabrication
Problem	Jak przydzielić odpowiedzialność by nie naruszyć zasad High Cohesion I Low Coupling a nie odpowiada nam rozwiązanie innych zasad (np. Eksperta)?
Rozwiązanie	Przypisz zakres odpowiedzialności sztucznej lub pomocniczej klasie, która nie reprezentuje konceptu z dziedziny problemu.

Uwagi: *innymi słowy – wprowadź dodatkową klasę tam gdzie naprawdę nie bardzo wiadomo która istniejąca powinna robić to co trzeba zrobić.*

2.9 Protected Variations

Nazwa	Protected Variations
Problem	Jak projektować objekty, by ich zmiennic nie wywierała szkodliwego wpływu na inne elementy?
Rozwiązanie	Rozpoznaj punkty zmienności o otocz je stabilnym interfejsem.

Law of Demeter

3 SOLID

S	SRP	Single Responsibility Principle <i>Klasa ma tylko jedną odpowiedzialność</i>
O	OCP	Open-Closed Principle <i>otwarty na rozszerzenia, zamknięty na modyfikacje</i>
L	LSP	Liskov Substitution Principle <i>Każda obiekt klasy w kontekście swojego użycia powinien być zastępowalny przez obiekt klasy potomnej</i>
I	ISP	Interface Segregation Principle <i>Klient nie powinien być zmuszany do zależności od metod, których nie używa</i>
D	DIP	Dependency Inversion Principle <i>Moduły wyższego poziomu zależą od abstrakcji, nie od implementacji</i>

3.1 SRP, Single Responsibility Principle

Żadna klasa nie może być modyfikowana z więcej niż jednego powodu

3.1.1 Test odpowiedzialności SRP

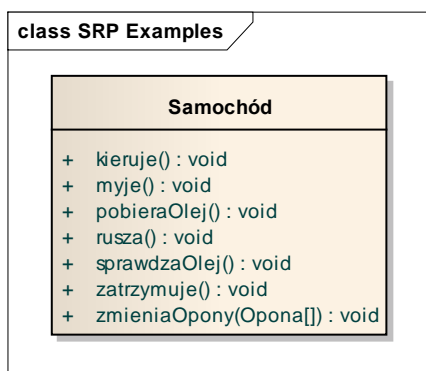
Naruszenie czasem możliwe do wykrycia za pomocą tzw. *testu odpowiedzialności SRP*.

XXXX _____ sam.
XXXX _____ sam.
XXXX _____ sam.

Analiza SRP klasy **XXXX**

3.1.2 Przykład.

Klasa samochód.



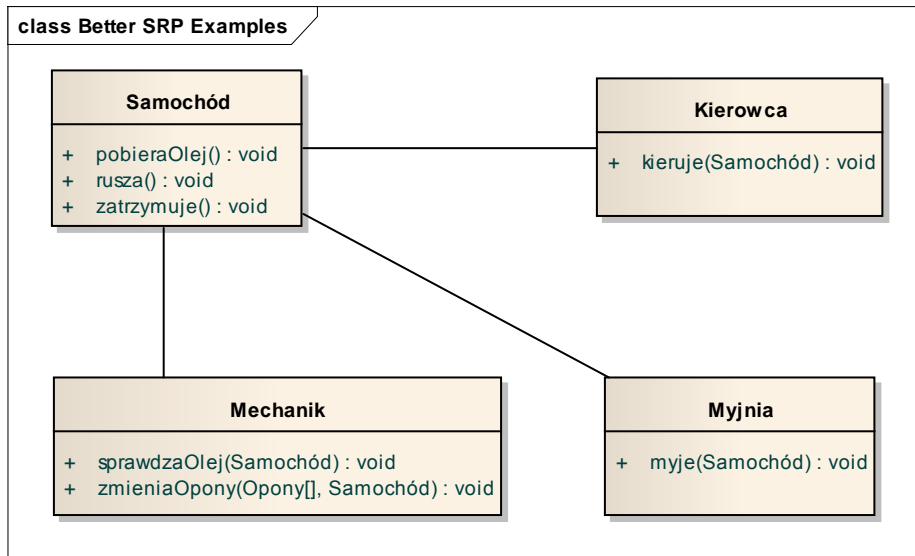
Test SRP:

+ Samochód rusza sam.
+ Samochód zatrzymuje się sam.
? Samochód zmienia opony sam.
? Samochód kieruje sam.

Analiza SRP klasy **Samochód**

? Samochód myje sam.
 ? Samochód sprawdza olej sam.
 + Samochód pobiera olej sam.

Poprawiony model:



3.1.3 Przykład na żywo - EmailSender

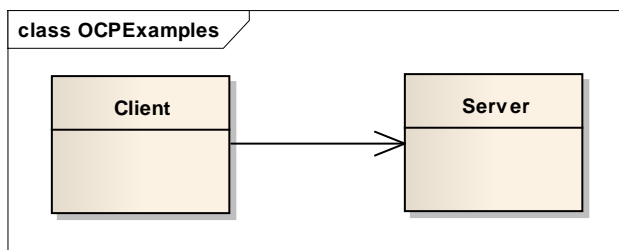
3.2 Open-closed Principle

(=Protected Variations)

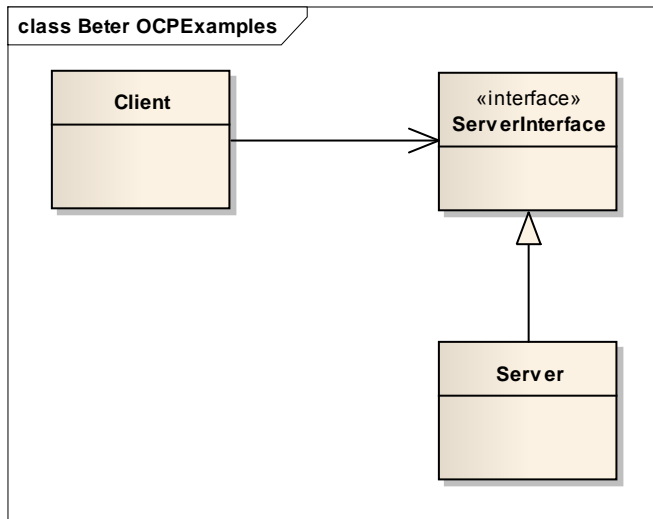
Składniki oprogramowania (klasy, moduły) powinny być otwarte (na rozszerzenia, adaptowalne) i zamknięte (na modyfikacje wpływające na klientów)

Typowy sposób radzenia sobie – uzależnienie od **abstrakcji** zamiast od konkretnej implementacji.

3.2.1 Przykład



Poprawiony diagram



3.2.2 Przykład na żywo - GUIEditor

3.3 Liskov Substitution Principle

= zasada dobrego dziedziczenia

Musi istnieć możliwość zastępowania typów bazowych ich podtypami (w kontekście semantycznym, poprawności działania programu, a nie syntaktycznym – program się skompilował)

3.3.1 Przykład opisowy

Załóżmy że mamy funkcję f przyjmującą parametr typu A . Załóżmy też że przekazanie do tej funkcji parametru typu B dziedziczącego z A powoduje błędne działanie f .

Mówimy wtedy że B narusza zasadę LSP, B jest wrażliwa na LSP w kontekście f .

Projektant funkcji f mógłby w jej implementacji testować argument na bycie B i uzależnić od tego implementację (naprawiając problem naruszenia LSP), ale naruszyłby wtedy OCP.

Remedium: taka sytuacja zwykle oznacza, że mamy *pozorne* dziedziczenie, a tak obiekty nie są zależne relacją dziedziczenia. Być może na przykład są potomkami jednego, tego samego typu bazowego.

Zasada: wolno osłabić warunek wejścia (precondition) lub wzmocnić warunek wyjścia (postcondition) w przeciążanych metodach. Wtedy na pewno w podstawianym kontekście da się je zawołać i wyniki będą zgodne z oczekiwaniami.

False (najsilniejszy) $\Rightarrow x > 5 \ \&\& \ y > 1 \Rightarrow y > 1 \Rightarrow y > 1 \ || \ y < 0 \Rightarrow$ True (najsłabszy)

Warunek wejścia osłabić : \longrightarrow

Warunek wyjścia wzmocnić: \longleftarrow

3.3.2 Przykład na żywo – Coffee/IrishCoffee/DecafCoffee

Naruszenie zasady wzmocnienia warunku wyjścia – osłabiliśmy warunek wyjścia.

3.3.3 Przykład na żywo – List/Set

Naruszenie zasady osłabienia warunku wejścia

3.4 Interface Segregation Principle

Klient nie powinien być zmuszany do zależności od metod których nie używa

Problem dużych interfejsów:

- Klasa potrzebuje tylko części funkcjonalności, a musi implementować cały interfejs
- Zmiana innej części interfejsu wymusza zmianę klasy i wszystkich jej klientów

3.5 Dependency Inversion Principle

Moduły wysokiego poziomu nie powinny zależeć od modułów niskiego poziomu tylko od abstrakcji.

Abstrakcje nie powinny zależeć od szczegółowych rozwiązań.

Zależność od szczegółów powoduje małą elastyczność.

4 Inne

4.1 Don't Repeat Yourself (DRY)

Zalecenie unikania powtórzeń – kodu, odpowiedzialności.

4.2 Law of Demeter (LoD) (Principle of least knowledge)

= Protected Variations

4.3 (Don't Make Me Think) DMMT

4.4 (Don't Optimize Prematurely) DOP

4.5 Inne

<http://msdn.microsoft.com/en-us/library/ee658124.aspx>

<http://www.artima.com/weblogs/viewpost.jsp?thread=331531>