### IDEA code inspections, практика

Юрий Литвинов yurii.litvinov@gmail.com

30.01.2019г

1/7

# Домашка

- Надо ли удалять неиспользумые узлы дерева?
- Покемонов нельзя ловить в храмах, а исключения в тестах
- Модификаторы видимости надо писать самые узкие из тех, что по смыслу подходят
  - Даже во вложенных классах
  - Даже в тестах
- Перебрасывать исключения: throw e;
  - ▶ Если хочется перебросить, подумайте, надо ли было ловить
- ▶ Поля можно инициализировать прямо в месте объявления (как в C++)
- assertEquals принимает сначала ожидаемое, затем что получилось



#### Новые штрафы

#### Распространяются на все коммиты после сего момента

- catch в тестах -0.5 балла
- Слишком широкая видимость от -0.5 до -2 баллов (даже для вложенных классов)
- Неисправление замечаний к предыдущей попытке -0.5 балла
- Проект не собирается из консоли -1 балл
- Субъективная оценка от -2 до +2 баллов



3/7

# IDEA code inspections

- Набор статических анализаторов, встроенных в IDEA
- Settings -> Editor -> Inspections
  - Analyze -> Inspect Code...
- Надо включать как можно больше
  - Некоторые взаимоисключающие или противоречат стайлгайду

4/7

# **Nullability Analysis**

- @NotNull
- @Nullable
- org.jetbrains.annotations (не путать с com.sun.internal и т.п.!)
- Чем больше тем лучше!
- Optional<T> в каком-то смысле альтернатива

С этого дня @NotNull и @Nullable обязательны



#### Контракты

- @Contract("null -> null")
- @Contract("\_ -> this")
- @Contract("!null,\_ -> param1; null,!null -> param2; null,null -> fail")
- https://www.jetbrains.com/help/idea/contract-annotations.html

#### Задача

- Реализовать generic-класс Maybe
  - public static <T> Maybe<T> just(T t)
  - public static <T> Maybe<T> nothing()
  - public T get()
  - public boolean isPresent()
  - public <U> Maybe<U> map(Function<?, ?> mapper)
- Прочитать числа из файла:
  - если на строке действительно число, возвращается "Maybe" с числом
  - если на строке записано не число, возвращается "Maybe" с null
- Возвести в квадрат прочитанные числа и сохранить их в новый файл

