Implementace parsovací knihovny v C#

Jan Fürst a Filip Štrobl

API review

- Deklarativni API uzivatel specifikuje (zdedi) tridu s optiony / argumenty
- Zavolani Parse()
- O Pristup k naparsovanym hodnotam skrze specifikovanou tridu

```
class Parser: ParserBase
    public StringArgument Str = new("Str", "String arg");
var parser = new Parser();
try {
    parser.Parse(args);
catch (ParseException e)
    Console.Error.WriteLine(e.Message);
    Environment.Exit(1);
string str = parser.Str.GetValue();
```

Klicove koncepty

- reflection
- nepouzivame atributy, jen dedicnost
 - IOption -> OptionBase<T> -> $\{T\}$ Option + Parsable $\{T\}$
 - stejna hierarchie pro Argumenty (Parsable je sdilene)
 - (interni) IOption usnadnuje pristup k optionum skrze reflection
 - OptionBase<T> vs ArgumentBase<T>: obsahuji specificke informace o optionu/argumentu
 - {T}Option Omezeni a pojmenovani specifickych typu optionu
 - IParsable<T> -> Parsable{T}
 - <T> zajistuje type-safety pri pristupu k hodnote
 - Obsahuje implementaci parsovani sdilenou mezi Option a Argument

Highlighty designu

- generovani help textu
 - vyuzivame hierarchie dedicnosti
 - kazdy potomek lOption/IArgument zodpovida za svuj vypis

```
public string GenerateHelp()
{
    StringBuilder result = new();
    result.Append(GetUsageExampleLine());
    result.Append(GetOptionHelp());
    result.Append(GetPlainArgHelp());
    return result.ToString();
}
```

Highlighty designu

pouziti LINQ

Unit testy

- sady testu pokryvaly siroke spektrum kvality
- nektere testy predpokladaly funkcionalitu kterou jsme nespecifikovali
 - nektere testy jsme smazali a upresnili jsme dokumentaci
- konkretne
 - vice variadic argumentu
 - podporujeme max 1
 - dalo by se implementovat (hladove)
 - nejednoznacnost variadic optionu a naslednych argumentu
 - nase reseni: optiony berou parametry hladove

Zmeny API

- ovlivnene testy a rozhodovanim behem implementace
- pridani IParsable<T>
- interleave optionu a argumentu
 - puvodne jsme nechteli implementovat
 - rozsireni bylo snadne