

The Complete Apache Groovy Developer Course

Jacopo De Angelis

4 giugno 2021

Indice

Capitolo 1

Introduzione

1.1 groovysh

Groovysh è un'applicazione da linea di comando fornita tramite l'SDK. Per accedervi basta scrivere nel prompt "groovysh" e si attiverà la shell.

Essendo un linguaggio di scripting è possibile scrivere semplici comandi da fare valutare (e.g. `1+1`, `println "Hello, World!"`).

```
groovy:000> 1+1
===> 2

groovy:000> println "Hello"
Hello
===> null
```

Groovy riconosce anche quando una linea di comando non è terminata, attendendo la valutazione e segnalandolo tramite il numero a inizio linea.

```
groovy:000> class Person {
groovy:001> def sayHello(){
groovy:002> println "Hello"
groovy:003> }
groovy:004> }
```

```

====> true

groovy:000> person = new Person()
====> Person@2dbfcf7

groovy:000> person.sayHello()
Hello
====> null

```

1.2 groovyc

È il corrispettivo di javac, lo script viene tradotto in Java byte-code.

```

groovyc -help
Usage: groovyc [options] <source-files>
    [<source-files>...] The groovy source files to compile, or
        ↪ @-files
                        containing a list of source files
                        ↪ to compile
    -cp, -classpath, --classpath=<path>
                        Specify where to find the class
                        ↪ files - must be
                        first argument
    -sourcepath, --sourcepath=<path>
                        Specify where to find the source
                        ↪ files
    --temp=<temp> Specify temporary directory
    --encoding=<encoding> Specify the encoding of the user
                        ↪ class files
    -d=<dir> Specify where to place generated class files
    -e, --exception Print stack trace on error
    -pa, --parameters Generate metadata for reflection on
                        ↪ method
                        parameter names (jdk8+ only)
    -pr, --enable-preview Enable preview Java features (JEP
                        ↪ 12) (jdk12+
                        only) - must be after classpath
                        ↪ but before other

```

```

arguments
-j, --jointCompilation Attach javac compiler to compile .java
    ↪ files
-b, --basescript=<class> Base class name for scripts (must
    ↪ derive from
                        Script)
-J=<property=value> Name-value pairs to pass to javac
-F=<flag> Passed to javac for joint compilation
    --indy Enables compilation using invokedynamic
    --configscript=<script>
                        A script for tweaking the
                        ↪ configuration options
-h, --help Show this help message and exit
-v, --version Print version information and exit
    --compile-static Use CompileStatic
    --type-checked Use TypeChecked

```

I file possono essere successivamente eseguiti tramite "groovy [file.class]".

1.3 groovyConsole

Digitare nel prompt "groovyConsole" apre la console, ovvero un ambiente di sviluppo base dove scrivere e testare i nostri script.

1.4 Alcune note per passare da Java a Groovy

- return non serve in quanto verrà automaticamente restituito l'ultimo output del metodo
- public non serve per gli oggetti
- ; non servono a meno di separare due comandi sulla stessa linea
- le proprietà di un oggetto sono private di default
- getter e setter non servono

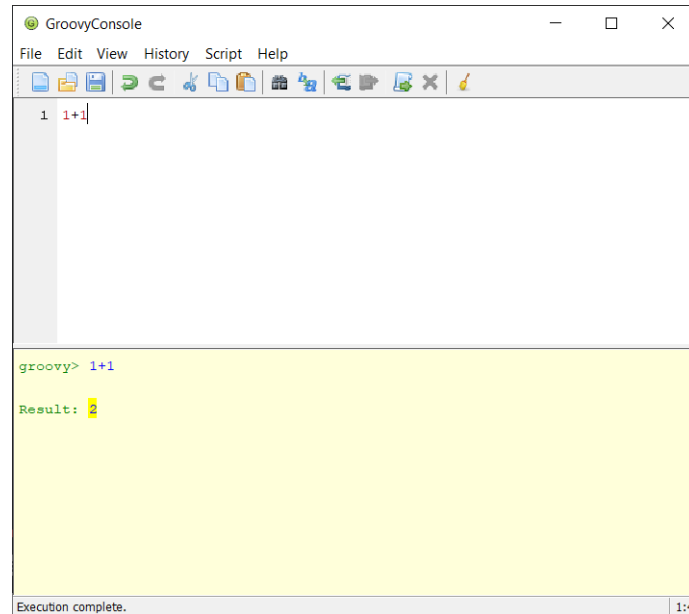


Figura 1.1: Groovy console

- `println` non necessita dei `System.out.` prima, è un metodo di default, le parentesi sono superflue
- `@groovy.transform.toString()` usato come annotazione sulla classe crea automaticamente la ridefinizione del metodo
- i costruttori sono superflui in quanto posso costruire manualmente l'istanza (e.g. `"new User(firstName:"nome", lastName:"cognome")"`)

Capitolo 2

Le basi

2.1 Import di default

```
import java.lang.*  
import java.util.*  
import java.io.*  
import java.net.*  
import groovy.lang.*  
import groovy.util.*  
import java.math.BigInteger  
import java.math.BigDecimal
```

Questi import automatici riducono il boilerplate. Nel caso siano richiesti altri import è uguale a Java.

2.2 Assertions

assert funziona per valutare se l'espressione successiva sia vera.

2.3 Numeri

Groovy fa un boxing automatico dei numeri nelle loro versioni oggetto (e.g. `int` -> `Integer`)

2.4 Control structure

`switch`, `if` e `while` funzionano allo stesso modo di Java eccetto che per le stringhe `true` vale solo se la stringa contiene un valore, la stringa vuota è `false`.

2.4.1 for

I `for` possono avere la forma iterativa

```
for(x in collection){  
    ...  
}
```

oppure la funzione `.each`.

2.5 Annotazioni e [AST transformation](#)

Prima di tutto bisogna importare il package `groovy.transform.*`.

Le annotazioni funzionano tramite "`@codiceDell'implementazione`", ad esempio:

```
import groovy.transform.Immutable  
  
@Immutable  
class Customer {  
    String first, last  
    int age  
    Date since  
    Collection favItems
```

```
}
```

In questo caso la classe sarà in sola lettura.

2.6 Operatori

```
assert 1 + 2 == 3
assert 4 - 3 == 1
assert 3 * 5 == 15
assert 3 / 2 == 1.5
assert 10 % 3 == 1
assert 2 ** 3 == 8
assert 2++ == 3
assert 3-- == 2
```

Abbiamo anche gli operatori di assegnamento

```
def a = 4
a += 3

assert a == 7

def b = 5
b -= 3

assert b == 2

def c = 5
c *= 3

assert c == 15

def d = 10
d /= 2

assert d == 5

def e = 10
e %= 3
```

```

assert e == 1

def f = 3
f **= 2

assert f == 9

```

In groovy sono stati aggiunti `===` e `!==` che implicano identità, quindi non uguali in contenuto ma uguali in identità.

```

@EqualsAndHashCode
class Creature { String type }

def cat = new Creature(type: 'cat')
def copyCat = cat
def lion = new Creature(type: 'cat')

assert cat.equals(lion) // Java logical equality
assert cat == lion // Groovy shorthand operator

assert cat.is(copyCat) // Groovy identity
assert cat === copyCat // operator shorthand
assert cat !== lion // negated operator shorthand

```

2.6.1 Elvis operator

Novità è l'elvis operator, ovvero un'abbreviazione dell'operatore ternario

```

import groovy.transform.ToString

displayName = user.name ? user.name : 'Anonymous'
displayName = user.name ?: 'Anonymous'

```

Un esempio di uso

```

@ToString
class Element {

```

```

    String name
    int atomicNumber
}

def he = new Element(name: 'Helium')
he.with {
    name = name ?: 'Hydrogen' // existing Elvis operator
    atomicNumber ?= 2 // new Elvis assignment shorthand
}
assert he.toString() == 'Element(Helium, 2)'

```

2.6.2 Safe navigation

Altro operatore utile è quello di safe navigation, il quale accede al campo se e solo se questo non è null.

```

def person = Person.find { it.id == 123 }
def name = person?.name
assert name == null

```

2.7 Grave

È un tool di dependency management, può essere usato in forma estesa o in forma contratta:

```

@Grab(group='org.springframework', module='spring-orm',
      ↪ version='3.2.5.RELEASE')
import org.springframework.jdbc.core.JdbcTemplate

@Grab('org.springframework:spring-orm:3.2.5.RELEASE')
import org.springframework.jdbc.core.JdbcTemplate

```

In questo modo non ci serve avere il jar per passare un file, verrà automaticamente risolto.

Capitolo 3

Tipi

var : Java = def : groovy

Solo che def è totalmente dinamico, non dobbiamo tenere lo stesso tipo di variabile, "def" implica che può contenere una qualsiasi cosa, quindi potremmo dire

```
def x = 10  
x = "stringa"
```

3.1 times, upto, downto, step

times è un metodo di Integer che permette di eseguire una funzione n volte

```
20.times {  
  ...  
}
```

upto funziona da x a y

```
1.upto(10) {  
  ...  
}
```

downto è l'esatto contrario

```
10.downto(1) {  
  ...  
}
```

step è come upto ma permette di stabilire l'incremento, ad esempio qua farà 0, 0.1, 0.2,...1

```
0.step(1, 0.1) {  
  ...  
}
```

3.2 Redifinizione degli operatori

Una cosa utile è ridefinire le operazioni base in modo da potere prescrivere comportamenti specifici per nuove classi. Ad esempio, se volessimo ridefinire il + potremmo scrivere

```
[oggetto] plus([altro oggetto]){  
  ...  
}
```

[Qua](#) possiamo vedere la lista delle operazioni.

3.3 Stringhe

Cosa da ricordare, se vogliamo creare una stringa multilinea bisogna rispettare un passo ulteriore, ovvero l'utilizzo del triplo apice/doppio apice:

```
def aLongMessage = """  
Questo  
è  
un  
messaggio  
multilinea  
"""
```


3.3.1 \$

Le stringhe possono contenere caratteri speciali, ad esempio in quel caso si possono "escapare" singolarmente o in blocco, ad esempio:

```
"c:\\cartella\\interna"  
  
// oppure  
$c:\\cartella\\interna$
```

3.4 Regex

Funzionano come in java ma vengono dichiarate diversamente, ovvero tramite l'operatore `~`.

```
def pattern = ~[regex]  
  
def finder = text =~ pattern  
def matcher = text ==~ pattern
```

La differenza tra `find (=)` e `match (==)` è che `find` restituisce una lista di ritrovamenti, `match` restituisce un boolean che rappresenta se la stringa è generata dalla regex o no.

Un uso particolare è quello

`String.replaceFirst(regex, newString)` che permette di sostituire la prima istanza che viene trovata dalla regex con `newString`.

Capitolo 4

Collections

4.1 Range

I range vengono creati con un operatore particolare, ..

```
def range = 1..10  
def halfRange = 1..<10
```

Questo va a definire una lista che va da 1 a 10 e una lista da 1 a 9.

Può essere usato con vari oggetti, ad esempio char e Date.

4.2 List e Maps

Le liste funzionano in parte come array in parte come le liste in Java.

Le mappe sono come in Java ma le chiavi possono essere definite in modi differenti:

```
def varKey = key3  
def map = [key1:val1, 'key2':val2, (varKey):val3]
```

`key1` è convertita automaticamente in stringa, (`varKey`) segnala di prendere il valore della variabile.

É più conveniente leggere la documentazione.

Capitolo 5

Closures

è un metodo definito come un oggetto da potere passare.

Lo definiamo in maniera simile ad una variabile.

```
def sayHello = { name ->
  println "Hello, $name!"
}

sayHello("Nome")
```

A questo punto possiamo usarlo come funzione anonima. Se vogliamo passare più di una variabile possiamo farlo. Nel seguente esempio viene passata una closure e viene usata assieme all'altra variabile num.

```
def timesTen(num, closure){
  closure(num * 10)
}

timesTen(10, { println it })
```

Notare che con it diciamo di prendere automaticamente il valore passato.

C'è anche un modo particolare per usare le closure, ovvero nel caso vengano passate come ultimo argomento, in quel caso possono essere chiamate così:

```
timesTen(10) {
  println it
}
```

Se vogliamo assicurarci che nessuna variabile possa essere passata possiamo usare l'operatore freccia vuoto

```
def noVar = { ->
  println "No var"
}
```

Se vogliamo avere un valore di default possiamo farlo. Attenzione che tutti i valori con un default devono essere messi in fondo alla lista dei valori passabili e che non possiamo decidere di usare il default del secondo e non del primo.

```
def great = {String name, String greeting = "howdy" ->
  println "$greeting, $name"
}

great("nome")
great("Nome", "Saluto")

// Esempio di chiamata invalida
def closure = {String first, String second = "second", String
  ↪ third = "third" ->
  println "$first, $second, $third"
}

closure("first", "Third") // invalida
```

Possiamo usare "var" nella definizione di un metodo. Possiamo anche dire che riceveremo una lista tramite ..

```
def concat(String.. args ->
  args.join("")
}
```

Ci sono alcune proprietà speciali di tutte le closure, ad esempio Closure.maximumNumberOfParameters.

5.1 curry

Closure.curry ci permette di estendere una closure già esistente in modo da riempire precedentemente certi argomenti.

```
def log = { String type, Date createdOn, String msg ->
  println "$createdOn ($type) - $msg"
}

log("Debug", new Date(), "This is my first statement")

def debugLog = log.curry("DEBUG")
debugLog(new Date(), "This is my second statement")

def todayLog = log.curry("DEBUG", new Date())
todayLog("This is my third statement")
```

Ci sono anche dei curry speciali, uno per partire da destra (rcurry) e uno per decidere a che indice degli argomenti riempire (ncurry(idx, arg)).

5.2 Closure scope e delegate

All'interno di una closure abbiamo tre scope:

- this: corrisponde alla classe dove è definita la closure
- owner: corrisponde all'oggetto dove la classe è definita, la quale potrebbe essere un'altra classe o un'altra closure
- delegate: corrisponde ad un oggetto di terze parti dove le chiamate o le proprietà sono risolte nel caso il ricevente del messaggio non sia definito

Per capire meglio a cosa ci si riferisca serve una demo:

```
class ScopeDemo {
  def outerClosure = {
```

```
println this.class.name // ScopeDemo
println owner.class.name // ScopeDemo
println delegate.class.name // ScopeDemo

def nestedClosure = {
  println this.class.name // ScopeDemo
  println owner.class.name // ScopeDemo$_closure1
  println delegate.class.name //
    ↪ ScopeDemo$_closure1
}

nestedClosure()
}

def demo = new ScopeDemo()
demo.outerClosure()
```

La maggiore parte delle volte owner e delegate sono uguali. Possiamo però usare il delegate in maniere particolari, ovvero dichiarandolo:

```
def writer = {
  append "Nome"
  append " vive a Milano"
}

StringBuffer sb = new StringBuffer()
writer.delegate = sb
writer()
```

Facendo così writer non troverà metodi append definiti al suo interno, allora inizierà a cercare nell'owner e nel caso non ne trovasse allora cercherà nel delegate. Usando così delegate possiamo dire con che classe risolvere le chiamate.

Capitolo 6

Materiali utili

Documentazione

[Groovy in action](#)

[Making Java Groovy](#)

[Programming Groovy 2](#)