Advanced SWE Softwareprojekt - Dokumentation

Finanzmanager von Cora Hartmann & Laura Obermeyer

Inhaltsverzeichnis

[Clean Architecture 2](#_Toc67637449)

[Klassendiagramm vor der Clean Architecture Vorlesung 2](#_Toc67637450)

[Klassendiagramm mit Berücksichtigung der Clean Architecture 3](#_Toc67637451)

[Refactoring 3](#_Toc67637452)

[Refactoring der StartApplikations-Klasse 3](#_Toc67637453)

[Rename Method *emailAnlegen* 4](#_Toc67637454)

[Extract Method *startGuiBestimmenUndAufrufen()* 4](#_Toc67637455)

[Refactoring des EintraegeAnzeigenAdapters 5](#_Toc67637456)

[Domain Driven Design 6](#_Toc67637457)

[Bearbeiten und NeuAnlegen – 1 oder 2 Klassen? 6](#_Toc67637458)

Machine generated alternative text:
Unit Tests 
. 10 Unit Tests 
• ATRIP-Regeln 
• Code Coverage 
• Einsatz von Mocks 
Programming 
Principles 
• Analyse und 
Begründung für 
• SOLID 
• GRASP (Kopplung 
und Kohäsion) 
• DRY 
Praxisprojekt 
Code und schriftliche Dokumentation 
Objektorientierte Mainstream- 
Programmiersprache (bspw. Java, C#) 
• > 2k Zeilen Code 
. > 20 Klassen 
• Klar definierter (sinnvoller) Nutzen 
• Desktop-, Web- oder Mobilanwendung 
Entwurfsmuster 
. >= 1 Entwurfs- 
muster einsetzen 
und begründen 
• UML-Diagramm 
vorher und 
nachher 
Clean 
Architecture 
• Schichtarchitek 
tur planen und 
begründen 
. 2 Schichten 
umsetzen 
Refactoring 
• Code Smells 
identifizieren 
. 2 Refactoring 
anwenden und 
begründen 
Domain Driven Design 
• Analyse der 
Ubiquitous Language 
• Analyse und 
Begründung 
• Repositories 
• Aggregates 
• Entities 
• Value Objects 

**Wir hangeln uns am MVC Prinzip lang.**

**Startklasse als Plugin:**

* Bisher Teile der notwendigen Logik im Controller. Auslagern?
* Im Kern nochmal Main-Methode,

# Clean Architecture

## Klassendiagramm vor der Clean Architecture Vorlesung

Machine generated alternative text:
EMail 
-vordererTeiI 
-domain 
-laenderkennzeic.hen 
Person 
-beschreibung 
Ko nto 
-kontostand 
-bezeichnung 
Eintra 
-bezeichnung 
-beschrei bung 
-d atum 
-prcH3uktIiste 
-bezeichnung 
-beschreibung 
Name 
-Vorname 
-nach name 
UebersichtsGLlI 
aenutzerAnI 
nGUl 
Au 
abenAnzei 
Wecker 
-limit 
-enddatum 
-bezeichnung 
-beschreibung 
einnahme 
ausgabe 
stemaenderun 
-zeitstempel 
EinnahmenAnzei 
Au 
abenEin 
nGUl 
nGUl 
nGUl 
benGUl 
EinnahmenEin 
orieAnI 
StatistikenGlJI 
nGUl 
csVReader 
GUIEvent 
IJIControI 
«nterface—— 
IGLlIEventListener 
« Interface» 
IGIJIEventSender 
likation 

* Diese erste Version des Klassendiagrams entstand bevor wie die Clean Architecture in der Vorlesung behandelt haben. Im Folgenden werden die notwendigen Anpassungen beschrieben.
* Die optionalen Funktionalitäten wurden mit im Klassendiagramm modelliert. Ob sie später implementiert werden, ist noch offen.
* Wir haben gemerkt, dass die Aufteilung nicht klein/genau genug ist, insbesondere, dass unsere **GUI** Klassen mehr als eine Aufgabe haben (Single Responsibility) und zu viel Logik haben, was sie laut Clean Architecture nicht haben sollten. Sie sollten nur zum Anzeigen der Benutzeroberfläche genutzt werden. Unsere GUI Klassen werden daher aufgeteilt, so dass möglichst keine Logik in den Plugins vorhanden ist. Die Logik wird in die Schicht Adapter/ApplicationCode ausgelagert
* Unser **Model Paket** konnte so beibehalten werden. Die Klassen entsprechen Entities auf Domain Code Ebene der Clean Architecture.
* Die Klassen CSVReader und CSVWriter des **Util Pakets** sehen wir als Plugins an, da eine hohe Abhängigkeit zum Aufbau unserer csv Dateien, die als Datenbank dienen, besteht. Eine Änderung würde eine komplette Anpassung des Codes mit sich ziehen. Die Klassen sind also direkt von "der Außenwelt" abhängig.
* Prüfen, ob wirklich keine Anwendungsspezifische Logik vorhanden ist; Single Responsibility erfüllt?; alle Methoden der Klassen benötigt?
* **Paket Event:** Vermutlich Adapter, da die Klassen zur Kommunikation dienen und somit nicht zum anwendungsspezifischen Code des Application Codes gehören. Wenn wir Adapter und Application Code nicht unterscheiden, ist es doch auf einer Ebene.
* Bisher wurden die GUIs zu Beginn in unserem GUI Controller instanziiert, der ebenfalls für die Kommunikation zwischen den GUI Klassen zuständig war. In Berücksichtigung der Clean Architecture wird ein StartController eingeführt. Die StartApplikation ganz außen enthält die Main Methode, welche die Applikation startet und mit dem StartController für die Instanziierungen der Plugins zuständig ist. Der GUI Controller soll nur für die Kommunikation zuständig sein.

**Wenn wir die Adapter Schicht noch einführen sollten, sind die Controller ein Adapter und nicht im Application Code**

## Klassendiagramm mit Berücksichtigung der Clean Architecture

Machine generated alternative text:
application Code 
EMail 
-vordererTeiI 
-domain 
-laenderkennzeic.hen 
Person 
-beschreibung 
Ko nto 
-kontostand 
-bezeichnung 
Eintra 
-bezeichnung 
-beschreibung 
-d atum 
produktliste 
Ka orie 
-bezeichnung 
-beschreibung 
Name 
-Vorname 
-nachname 
Uebersichts 
BenutzerAnI 
ik 
UebersichtsGLlI 
BenutzerAnI 
nGUl 
Au 
abenAnzei 
Wecker 
-limit 
-enddatum 
-bezeichnung 
-beschreibung 
einnahme 
ausgabe 
stemaenderun 
-zeitstempel 
ik 
benLo 
Au 
abenAnzei 
EinnahmenAnzei 
ik 
ik 
ik 
EinnahmenAnzei 
Au 
abenEin 
Au 
abenEin 
nGUl 
nGUl 
nGUl 
EinnahmenEin 
EinnahmenEin 
orieAnI 
StatistikenGlJI 
benGUl 
nGUl 
orieAnI 
Statistiken L 
csVReader 
controller 
GUIEvent 
GLIIControIIer 
« Interface» 
StartControIIer 
IGLlIEventListener 
« Interface» 
IGLlIEventSender 
likation 
ik 

**Paket Application Code:**

* Diese Klassen repräsentieren die überwiegenden UseCases, die wir in unserer Anwendung umsetzen wollen, wie z.B., Ausgaben hinzufügen, aktuelle Kontoübersicht anzeigen, etc.

# Refactoring

## Refactoring der StartApplikations-Klasse

Ziel dieses Refactorings war es, die StartApplikations-Klasse mit der Main-Methode lesbarer zu machen. Hierfür wurden einige Methoden und Variablen in sprechende Namen umbenannt und zudem zusammenhängende Code-Fragmente ausgelagert, um einen verständlichen Code ohne Inline-Kommentare zu erzeugen.

Im Folgenden werden Teile dieses Refactorings genauer erläutert.

Für weitere Informationen und den konkreten Code siehe den [Commit](https://github.com/LauraObermeyer/SWEFinanzmanager/commit/f81bea100e16fd5605d3033a3fdc2920ffc0148e).

### Rename Method *emailAnlegen*

Es wurde beispielsweise der Methodenname *emailAnlegen(String emailString)* in *emailDesBenutzersErzeugenAus(String emailString)* umgewandelt, da dieser die Intention der Methode besser wiedergibt. In der Methode geht es nicht, wie der frühere Methodenname fälschlicherweise vermuten ließ, um das Anlegen einer neuen Email-Adresse, sondern lediglich um das Erzeugen eines Email-Objekts eines bestimmten Benutzers aus einem String, indem dieser String in seine Bestandteile (Lokalteil, Hostname und Top-Level-Domain) aufgeteilt und dem Email-Konstruktor übergeben wird.

Um diese Intention deutlicher zu machen, wurden auch die lokalen Variablen innerhalb der Methode umbenannt:

private static EMail emailDesBenutzersErzeugenAus(String emailString){  
 String[] emailAdresseAufgeteiltInLokalUndDomänenteil   
 = emailString.split("@");  
 String[] domänenteilAufgeteiltInHostnameUndTopLevelDomain   
 = emailAdresseAufgeteiltInLokalUndDomänenteil[1].split("\\.");  
 EMail fertigeEmailAdresse = new EMail  
 (emailAdresseAufgeteiltInLokalUndDomänenteil[0],   
 domänenteilAufgeteiltInHostnameUndTopLevelDomain[0],   
 domänenteilAufgeteiltInHostnameUndTopLevelDomain[1]);  
 return fertigeEmailAdresse;  
}

### Extract Method *startGuiBestimmenUndAufrufen()*

Vor dem Refactoring sah die Main-Methode wie folgt aus:

public static void main( String[] args ) throws Exception {  
 if(*neuerNutzer*() == true){  
 *benutzerAnlegenGUI* = new BenutzerAnlegenGUI();  
 new GUIController(*benutzerAnlegenGUI*);  
 } else {  
 *buildUebersichtsGUI*();  
 new GUIController(*uebersichtsGUI*);  
 }  
}

Es waren bereits einige Code-Fragmente ausgelagert in die Methoden *neuerNutzer()* und *buildUebersichtsGui()*, dennoch war aufgrund der Verzweigung noch nicht auf den ersten Blick ersichtlich, was eigentlich getan wird. Statt einen Kommentar hinzuzufügen, wurde daher die komplette Verzweigung in die Methode *startGuiBestimmenUndAufrufen()* ausgelagert. So ist sofort klar, dass in der Methode bestimmt wird, mit welcher GUI die Anwendung starten soll und dass diese daraufhin aufgerufen wird.

Des Weiteren wurde die Methode *neuerNutzer()* in *nutzerIstNeu()* umbenannt, sodass die if-Anweisung *if(nutzerIstNeu() == true)* in der neuen Methode *startGuiBestimmenUndAufrufen()* selbstsprechend ist.

Auch die zwei Zeilen

*benutzerAnlegenGUI* = new BenutzerAnlegenGUI();  
new GUIController(*benutzerAnlegenGUI*);

und

*buildUebersichtsGUI*();  
new GUIController(*uebersichtsGUI*);

wurden jeweils in die Methoden *benutzerAnlegenGuiAufrufen()* und uebersichtsGuiAufrufen() ausgelagert, sodass auch hier verständlich ist, was getan wird.

Letztendlich sieht der behandelte Code dann wie folgt aus:

public static void main( String[] args ) throws Exception {  
 *startGuiBestimmenUndAufrufen*();  
}  
  
private static void startGuiBestimmenUndAufrufen() throws Exception {  
 if(*nutzerIstNeu*() == true){  
 *benutzerAnlegenGuiAufrufen*();  
 } else {  
 *uebersichtsGuiAufrufen*();  
 }  
}

## Refactoring des EintraegeAnzeigenAdapters

Die Klasse *EintraegeAnzeigenAdapter* bestand vor dem Refactoring im Wesentlichen aus einer sehr großen, 80 Zeilen langen Methode *getEintragListe(),* die von der Klasse *EintraegeAnzeigenGUI* aufgerufen wurde, um den Tabelleninhalt für die Übersichtstabelle der Ein- und Ausgaben zu erhalten. Diese Methode bestand zudem teilweise aus einem Code-Duplikat, da der Inhalt einer For-Schleife separat einmal für die Ausgaben und einmal für die Einnahmen ausgeführt wurde. Ziel des Refactorings war also die Beseitigung der Code Smells "Duplicated Code" und "Long Method".

Dies wurde erreicht, indem die Methode *getEintragListe()* aufgespalten und der doppelt vorhandene Code in die Methoden *auslesenAusCsvDatei(String art)* und *eintraegeGenerierenBasierendAuf(List<String[]> dateiInhalt)* zusammengeführt wurde. Mit der Übergabe des Paramters *art* bei der ersten Methode kann differenziert werden, ob es sich um Ausgaben oder Einnahmen handelt.

Zum Aufspalten der Methode wurde das Refactoring Extract Method angewandt, indem zusammenhängende Code-Fragmente in eigene Methoden mit sprechenden Namen ausgelagert wurden. Die lange Methode konnte so letztendlich auf folgende Methode reduziert werden:

public static String[][] getTabelleninhalt(){  
 *eintraegeGenerierenBasierendAuf*(*auslesenAusCsvDatei*("Ausgaben"));  
 *eintraegeGenerierenBasierendAuf*(*auslesenAusCsvDatei*("Einnahmen"));  
 return *tabelleninhaltAufbauen*();  
}

Neben dem Auslagern wurde auch der Methodenname geändert, da getTabelleninhalt() treffender ist, als getEintragListe(), weil der fertige Inhalt für die Tabelle, also die anzuzeigenden Attribute im richtigen Format zurück gegeben werden, und nicht lediglich eine Liste aller Einträge, wie dies der frühere Methodenname vermuten ließ.

Letztendlich konnte ein besser lesbarer und feingranularer Code erreicht werden, der zudem eine höhere Kohäsion hat.

Für die konkreten Codeänderungen siehe den zugehörigen [Commit](https://github.com/LauraObermeyer/SWEFinanzmanager/commit/0a90745485204121b31c7cd959d450bb24da4894).

# Domain Driven Design

## 

## Bearbeiten und NeuAnlegen – 1 oder 2 Klassen?

Im Rahmen der Überlegungen zum Domain Driven Design (DDD) wollten wir die Mehtoden- und Klassennamen möglichst aussagekräftig wählen. Durch die Wahl von gleichen Begriffen in der Domäne und im Sourcecode sollte das Konzept der Ubiquitous Language umgesetzt werden, um den Übersetzungsaufwand für Domänenexperten zu reduzieren.

Bei der Plugin-Klasse "EingebenGUI" und der zugehörigen Application Code-Klasse "Eingeben" ist hierbei jedoch ein Problem aufgefallen. Diese Klassen spiegeln streng genommen zwei Use Cases wieder: "Eingeben" eines neuen Eintrags wird sowohl im Rahmen der Erstellung eines neuen Eintrags als auch beim Bearbeitungsvorgang eines bestehenden Eintrags getätigt. Gemäß der Domänensprache wären "NeuAnlegen" und "Bearbeiten" also noch aussagekräftigere Bezeichnungen für die Klassen (und für Teile der in den Klassen vorhandenen Methoden). Deshalb musste an dieser Stelle abgewogen werden, ob es sinnvoll ist die Klassen aufzuspalten.

Der ursprüngliche Grund für die Zusammenführung der Use Cases *Bearbeiten* und *NeuAnlegen* war es, redundanten Code zu vermeiden. **Duplicated Code** ist eines der wichtigsten Probleme, welches normalerweise im Rahmen von Refactoring behoben wird. Nun extra durch ein Refactoring doppelten Code einzubauen wäre widersprüchlich.

Eine Überlegung *gegen* die Zusammenführung der beiden Klassen war jedoch das **Single Responsibility Prinzip**, wonach jede Klasse nur eine Verantwortlichkeit haben sollte. Aus technischer Sicht ist dies hier verletzt, da z.B. bei *NeuAnlegen* eine neue Zeile in einer CSV-Datei generiert wird, während bei *Bearbeiten* eine bestehende Zeile verändert wird. Jedoch kann man aus konzeptioneller Sicht argumentieren, dass in beiden Fällen lediglich ein Eintrag in einen neuen Zustand gebracht wird. Bearbeiten ist letztendlich auch nur das Neu Anlegen eines bereits vorhandenen Eintrags. Weil sich bei NeuAnlegen und Bearbeiten aus der fachlichen Sicht zum gleichen Zeitpunkt ein Eintrag ändert, hat die Klasse in dieser Hinsicht nur einen Grund zu existieren, wonach das Single Responsibility Prinzip nicht verletzt ist.

Führt man diesen Gedanken weiter, sieht man, dass das Zusammenlegen der beiden Klassen sogar den positiven Effekt hat, eine **Shotgut Surgery** zu vermeiden, welche in Zukunft auftreten könnte. Eine Shotgun Surgery liegt dann vor, wenn eine fachliche Änderung eine Anpassung von mehreren unterschiedlichen Stellen im Sourcecode erfordert. Dies wäre hier z.B. der Fall, wenn der Kunde ein neues Feld wünscht und dann Modifikationen in mehreren Klassen notwendig wären, von denen keine vergessen werden dürfte.

Nach dieser Abwägung wurde entschieden die beiden Use Cases Bearbeiten und NeuAnlegen zusammenzuführen. Durch die Entkräftung des Arguments mit dem Single Responsibility Prinzips sprach lediglich noch die konsequente Verwendung der Ubiquitous Language dagegen. Da "Eingeben" aber auch ein Begriff aus der Domänensprache ist, den der Kunde versteht, wogen die Probleme Duplicated Code und Shotgut Surgery ungleich schwerer und die Zusammenlegung der Klassen erschien somit als sinnvoll.

Dies ist ein Beispiel für eine Stelle, wo die Konzepte des Domain Driven Designs nicht vollständig zufriedenstellend umgesetzt werden konnten, weil andere Argumente schwerwiegender waren und dagegen sprachen.