

# 객체지향 생활체조 규칙

- 조민규 -

# 객체지향 생활체조 규칙

- 규칙 1: 한 메서드에 오직 한 단계의 들여쓰기만 한다.
- 규칙 2: else 예약어를 쓰지 않는다.
- 규칙 3: 모든 원시값과 문자열을 포장한다.
- 규칙 4: 한 줄에 점을 하나만 찍는다.

# 객체지향 생활체조 규칙

- 규칙 5: 줄여쓰지 않는다(축약 금지).
- 규칙 6: 모든 엔티티를 작게 유지한다.
- 규칙 7: 3개 이상의 인스턴스 변수를 가진 클래스를 쓰지 않는다.
- 규칙 8: 일급 컬렉션을 쓴다.
- 규칙 9: 게터/세터/프로퍼티를 쓰지 않는다.

# 보야하는 부분들

- 리팩토링하는 과정
- 객체지향적으로 수정하는 과정
- 단축키를 사용하는 과정

# 직접 리팩토링 해보기

```
@UtilityClass
public class StringCalculatorBeforeRefactor {

    public static int splitAndSum(String text) {
        int result = 0;
        if (text == null || text.isEmpty()) {
            result = 0;
        } else {
            String[] values = text.split(regex: ",|:");
            for (String value : values) {
                result += Integer.parseInt(value);
            }
        }

        return result;
    }
}
```