

Programmentwurf

Advanced Software Engineering (T3INF3001)

im Rahmen der Prüfung zum
Bachelor of Science (B.Sc.)

des Studienganges Informatik

an der Dualen Hochschule Baden-Württemberg Karlsruhe

von

Katharina Braun (7032223)

Michaela Haag (3098671)

Abgabedatum:	30. April 2023
Bearbeitungszeitraum:	03.10.2022 - 30.04.2023
Kurs:	TINF20B1
Gutachter der Dualen Hochschule:	Daniel Lindner

Inhaltsverzeichnis

Abbildungsverzeichnis	II
1 Einleitung	1
1.1 Funktionalität	1
1.2 Kundennutzen	1
1.3 Technologie	2
2 Domain Driven Design	3
2.1 Ubiquitous Language	3
2.2 Entities & Value Objects	4
2.3 Aggregates	5
2.4 Repositories	6
3 Clean Architecture	7
3.1 Schicht 3: Domain Code	7
3.2 Schicht 1: Adapters	8
3.3 Schicht 0: Plugins	9
3.4 Dependency Inversion	10
4 Entwurfsmuster	11
4.1 Observer Pattern	11
5 Programming Principles	14
5.1 SOLID	14
5.2 GRASP	17
5.3 DRY	19
6 Unit Tests	21
6.1 ATRIP-Regeln	21
6.2 Code Coverage	23
6.3 Mock-Objekte	24
7 Refactoring	26

Abbildungsverzeichnis

2.1	UML-Diagramm Repositories	6
3.1	UML-Diagramm Domain Code Schicht	8
4.1	UML-Diagramm Observer-Pattern Entwurfsmuster	12
6.1	Code Coverage der Rezept-App	24

1 Einleitung

Wir haben uns entschieden, für das Advanced Software-Engineering Projekt, eine von uns entwickelte Rezeptverwaltung zu verwenden. Diese Anwendung soll später auch als mobile App umgesetzt werden, weshalb dafür eine Codeverbesserung sehr sinnvoll ist.

1.1 Funktionalität

Die Anwendung wurde entwickelt, um Personen die Planung Ihrer Mahlzeiten zu vereinfachen. In der Anwendung ist es möglich, alle Rezepte zentral an einer Stelle zu verwalten, anstelle von mehreren verteilten Rezeptbüchern. Beim Anlegen neuer Rezepte ist es neben der Angabe des Namen, der Zutaten, der Beschreibung, des Schwierigkeitsgrads und eines Bildes auch möglich, das Rezept vordefinierten Kategorien (z. B. Grundzutaten) zuzuordnen. Auf der Startseite der App gibt es dann die Möglichkeit, sich eine Liste aller verfügbaren Rezepte anzuzeigen oder nur die Rezepte einzelner Kategorien. Wird in der Rezeptliste ein Rezept ausgewählt, so bekommt der Anwender eine Detailansicht des Rezepts. Des Weiteren hat die Anwendung noch die Funktion, dass der Anwender sich ein zufälliges Rezept generieren kann. Möchte der Anwender das Rezept kochen, dann kann er sich die Details des Rezepts anzeigen lassen. Wenn der Anwender mit der Auswahl unzufrieden ist, so gibt es die Möglichkeit, ein neues zufälliges Rezept generieren zu lassen.

1.2 Kundennutzen

Der Kundennutzen liegt darin, dass Anwender alle Ihre Lieblingsrezepte an einem Ort sammeln und nach Ihren Wünschen organisieren können. Dadurch verhindern wir langes recherchieren nach einem online Rezept oder das Suchen nach Omas Rezepten auf einem Zettel. Nutzer können einfach eigene Rezepte anlegen und ein Foto eines Rezepts hochladen, z. B. aus einem Buch oder einer Zeitschrift. Außerdem möchten wir die

Vielfalt beim Essen vergrößern, indem der Nutzer ein Zufall Rezept aus einem großen Pool von Rezepten vorgeschlagen bekommt oder indem er direkt nach Kategorien filtert. Mit unserer Anwendung erleichtern wir somit den Anwendern die Entscheidung, welches Gericht jeden Tag gekocht werden soll.

1.3 Technologie

Die Anwendung ist aktuell in Java entwickelt und als Architektur wurde das MVC-Konzept verwendet (Trennung von Daten, Benutzeroberfläche und Logik). Für die Datenhaltung haben wir uns entschieden, alle Daten in CSV-Dateien zu speichern.

Der Code dieser Anwendung ist in dem folgenden GitHub Repository gespeichert: <https://github.com/MichaelaHaag/RezeptApp/>

2 Domain Driven Design

In diesem Kapitel wird die Ubiquitous Language unseres Projektes analysiert. Außerdem werden die Entities & Value Objects basierend auf der entwickelten Software modelliert und abschließend die verwendeten Repositories und Aggregates analysiert und erklärt.

2.1 Ubiquitous Language

2.1.1 Sprache

Ubiquitous Language bedeutet, eine Sprache und die Begriffe so zu wählen, dass die Domänenexperten und die Entwickler minimalen Übersetzungsaufwand haben. Aufgrund einer deutschen Domäne und Anwendung haben wir deutsche Domänen Begriffe verwendet. Die Dateinamen und Ordner der Javaklassen wurden so gewählt, dass sie den Domänenexperten und den Nicht-Entwicklern mit kurzen und aussagekräftigen Worten Aufschluss über die Funktionalität geben. Da sich Ubiquitous Language auf das gesamte Projekt bezieht, wurden auch die Tests in der Domain Sprache geschrieben und sollen für alle Leser verständlich sein. Der Test `RezeptRepositoryTest`, repräsentiert sehr gut die verwendete Ubiquitous Language.

2.1.2 Begriffsdefinition

Die Anwendungsdomäne befasst sich mit der Verwaltung von Rezepten. Daher ist der erste zentrale Begriff der Domäne das **Rezept**. Ein Rezept setzt sich aus einer ID, einem Titel, einer Beschreibung, einer Menge von **Zutaten**, einer Menge von Rezept **Kategorien**, einer **Schwierigkeit** und optional einem **Bild** zusammen. Eine **Zutat** enthält Informationen über den Namen der Zutat, in welcher **Menge** die Zutat in das Rezept gehört, sowie die dazugehörige **Einheit**. Die **Einheit** setzt sich aus einem Namen und einer Beschreibung zusammen. Ein weiterer wichtiger Begriff in der Domäne sind die Rezept-**Kategorien**. Sie enthalten einen Namen, eine Beschreibung und zusätzlich noch

eine Kurzform des Namens für eine schönere Visualisierung in der Benutzeroberfläche. Die **Schwierigkeit** eines Rezeptes kann in der Domäne **einfach**, **mittel** oder **schwer** sein. Das **Bild** enthält neben dem Verweis auf das zugehörige Rezept noch den **Pfad**, unter dem das Bild gespeichert ist.

2.2 Entities & Value Objects

In diesem Unterkapitel werden wir die Entities und Value Objects in unserer Rezepte-Anwendung genauer analysieren. Entities sind Objekte, die eine Identität haben. Sie haben eine eindeutige ID und können von anderen Objekten referenziert werden. In unserer Anwendung haben wir verschiedene Entities. In Abbildung 2.1 sind die Entities in Hellblau dargestellt.

Rezept ist eine Entity, da es eine eindeutige Identität und veränderliche Eigenschaften hat. Ein Nutzer kann in der Anwendung die Rezepte nach dem Erstellen immer wieder bearbeiten. Die Zutaten eines Rezepts setzen sich aus einer Menge, dem Namen der Zutat, einer ID und der ID des zugehörigen Rezepts zusammen. Außer den beiden IDs können auch die Eigenschaften von Zutaten verändert werden. Daher ist auch die Zutat ein Entity. Das Bild, das zu einem Rezept gehört, wird in unserer Anwendung auch als Entity betrachtet, da es eindeutig identifizierbar ist, durch eine eindeutige ID mit dem Rezept verknüpft werden kann und über die Eigenschaft Pfad verfügt. Der Pfad des Bildes kann verändert werden. Kategorie ist die vierte Entity der Domäne. Rezepte werden verschiedenen Kategorien zugeordnet und die Nutzer können sich eine Liste mit allen Rezepten für eine Kategorie anschauen, dafür ist es notwendig, dass Kategorie eine eindeutige ID hat und referenzierbar ist.

Value Objects hingegen haben keine Identität. Sie werden lediglich durch ihre Eigenschaften definiert und können nicht von anderen Objekten referenziert werden. In Abbildung 2.1 sind die Value Objects in Rosa dargestellt. In unserer Anwendung gibt es das Value Object: Menge. Eine Zutaten-Menge hat keine eindeutige Identität, sondern beschreibt den Umfang oder die Menge einer bestimmten Zutat, die in einem Rezept verwendet wird. Eine Zutaten-Menge hat keine eigenen Eigenschaften oder Verhaltensweisen und kann nicht auf andere Objekte referenzieren. Die Menge setzt sich aus einer Zahl und einer Einheit zusammen.

In der Domäne gibt es zusätzlich die Enumerationen Schwierigkeit und Einheit. Enumerationen können eine Sammlung von Value Objects sein, wenn in den Enum-Instanzen kein veränderbarer Zustand hinterlegt ist. Die Enumeration Schwierigkeit kann nur die Werte: *Einfach*, *Normal* und *Schwer* annehmen und diese Instanzen haben keine Member-Felder und sind somit nicht veränderbar. Darum handelt es sich bei dem Enum Schwierigkeit um ein Value Object. Auch die Einheit haben wir als Enumeration implementiert. Einheit hat keine eindeutige Identität und beschreibt lediglich die Art der Messung, die verwendet wird, um die Menge einer Zutat zu beschreiben, z.B. Gramm oder Teelöffel. Es hat allerdings die Member-Felder Name und Beschreibung. Daher wird die Einheit, die bei der Angabe der Menge einer Zutat verwendet wird, als Entity betrachtet.

Wir haben uns dazu entschieden, die ID bei allen Entities mit Surrogatschlüsseln umzusetzen. Dafür haben wir allen Entity Elementen in unserer Domäne eine UUID gegeben. Universally Unique Identifier, kurz UUID, ist ein Standard für Identifikationsnummern. Vorteile von UUIDs sind, dass sie jederzeit generierbar sind und dass sie anwendungsübergreifend eindeutig sind. Außerdem ist hier die Verteilung der IDs einfacher, da eine UUID generiert werden kann, ohne dass sie mit den bereits vorhandenen UUIDs verglichen werden muss, da es sehr unwahrscheinlich ist, dass versehentlich doppelte UUIDs generiert werden. Die Nachteile, wie: nicht sprechend, keine Bedeutung in der Domäne und eventuelle Engpässe bei Generierung in Hochlastsystemen sind in unserer Anwendung nicht von Bedeutung, da der Schlüssel mit den anderen Attributen einer Entität aus der CSV-Datei ausgelesen werden kann. +

2.3 Aggregates

Aggregate gruppieren die Entities und Value Objects zu gemeinsam verwalteten Einheiten. Die Verwendung von Aggregaten ermöglicht das Entkoppeln der Objektbeziehungen, das Bilden natürlicher Transaktionsgrenzen und die kontinuierliche Übereinstimmung mit den Domänen Regeln. Alle Klassen im Paket Rezept bilden Eigenschaften eines Rezeptes ab, daher werden diese zu einem Aggregate zusammengefasst. Dazu gehören Rezept, Kategorie, Bild und Schwierigkeit. Die Root Entität ist dabei das Rezept selbst. Im zweiten Aggregat befindet sich nur die Kategorie, da die Kategorien eigen verwaltet werden. Abbildung 2.1 zeigt die Aufteilung der Aggregate in die beiden Ordner.

2.4 Repositories

Für den Zugriff auf den persistenten Speicher werden zwei Repositories gemäß dem Grundsatz „Ein Repository pro Aggregat“ definiert: Das RezeptRepository erlaubt den Zugriff auf das Rezept, also die Root Entity des entsprechenden Aggregates (siehe Abbildung 2.1). Analog hierzu ermöglicht das KategorieRepository Zugriff auf die Kategorie als Root Entity des zugehörigen Aggregates (siehe Abbildung 2.1). Die Repositories enthalten spezifische Methoden des EntityManagers zur Speicherung. Im RezeptRepository werden die Daten in drei verschiedenen CSV-Dateien gespeichert. Die Zutaten mit den jeweiligen Eigenschaften werden separat voneinander gespeichert, da hier eine 1:n Beziehung herrscht und wir hier Redundanz der Daten vermeiden wollen. In der CSV-Datei für die Zutaten wird daher die ID des jeweiligen Rezeptes mitgespeichert. Bei den Bildern eines Rezeptes ist das ähnlich. Auch hier herrscht eine 1:n Beziehung. Zusätzlich haben wir uns für eine getrennte Speicherung zur besseren Organisation entschieden.

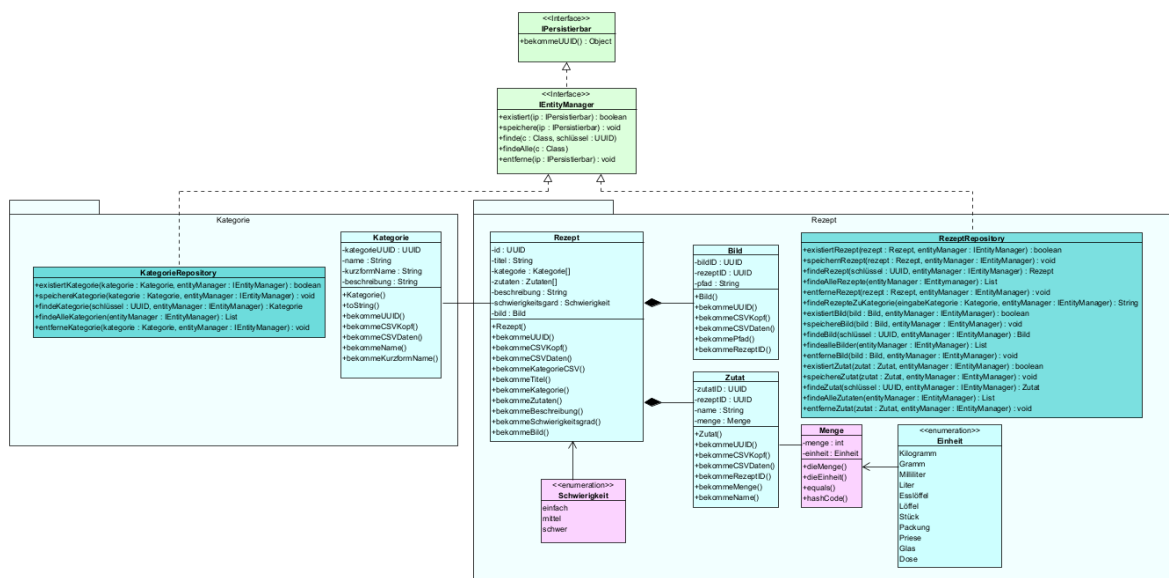


Abbildung 2.1: UML-Diagramm Repositories

Die in Abbildung 2.1 dargestellten Methoden der Klassen sind hier zum Überarbeitungsstand von Domain Driven Design abgebildet. Im Folgenden ändern sich die einzelnen Methoden der Klassen noch.

3 Clean Architecture

Dieses Kapitel beschreibt die Architektur der entwickelten Software. Es wurde nach den in der Vorlesung erläuterten Clean-Architecture-Prinzipien gebaut. Clean Architecture ist ein Softwarearchitektur-Muster, welches zum Ziel hat, die Abhängigkeiten innerhalb einer Anwendung zu minimieren und die Wiederverwendbarkeit und Testbarkeit zu maximieren. Es besteht aus einer inneren Schicht von unabhängigen Entitäten, die von einer äußeren Schicht von Abhängigkeiten umgeben sind. Dies ermöglicht es Entwicklern, Anwendungen zu erstellen, die leicht zu testen, zu verstehen und zu warten sind und die flexibel sind, um schnell auf Änderungen reagieren zu können.

Im Folgenden werden die verwendeten Schichten genauer erläutert. Die Schicht „Abstraction Code“ wurde in unserer Anwendung nicht umgesetzt, da für die in der Domäne behandelten Themengebiete kein Domänen übergreifendes Wissen notwendig war, welches Teil dieser Schicht hätte sein müssen. Außerdem haben wir die Adapters-Schicht und die Application Code Schicht vereint, da nicht ausreichend Codesubstrat für beide Schichten vorhanden war. Der Code dieser Schichten befinden sich in der `Schicht 1: Adapters Code`.

3.1 Schicht 3: Domain Code

Die Domain Code Schicht umfasst die unabhängigen und wiederverwendbaren Geschäftslogikkomponenten der Anwendung. Sie enthalten keine Abhängigkeiten von anderen Schichten und sind in der Regel unabhängig von der Benutzeroberfläche oder der Datenpersistenz. Die Domain Code Schicht enthält die beiden Aggregate und die enthaltenen Entitäten und Value Objects der Softwaredomäne. Für beide Aggregate wurde jeweils ein eigenes Repository erstellt, welches sich auch in der Domain Code Schicht befinden. Zudem befindet sich im Domain Code das Interface `IEntityManager` für die Dependency Injection. Eine genauere Erläuterung befindet sich in Abschnitt 3.4 Dependency Inversion. Die Interfaces `IEntityManager` und `IPersistierbar` wurden beide neu erstellt. Alle Entitäten der Domäne, welche gespeichert werden sollen, implementieren

das Interface `IPersistierbar`. Dieses wird dazu genutzt, um sicherzustellen, dass die Entitäten eine UUID zum Speichern im `EntityManager` haben. Der Code in dieser Schicht verwendet nur Java-Standards, sodass er als Kern und langlebigste Software-schicht keine Abhängigkeiten aufweist. Abbildung 3.1 zeigt die Domain Code Schicht als UML-Diagramm.

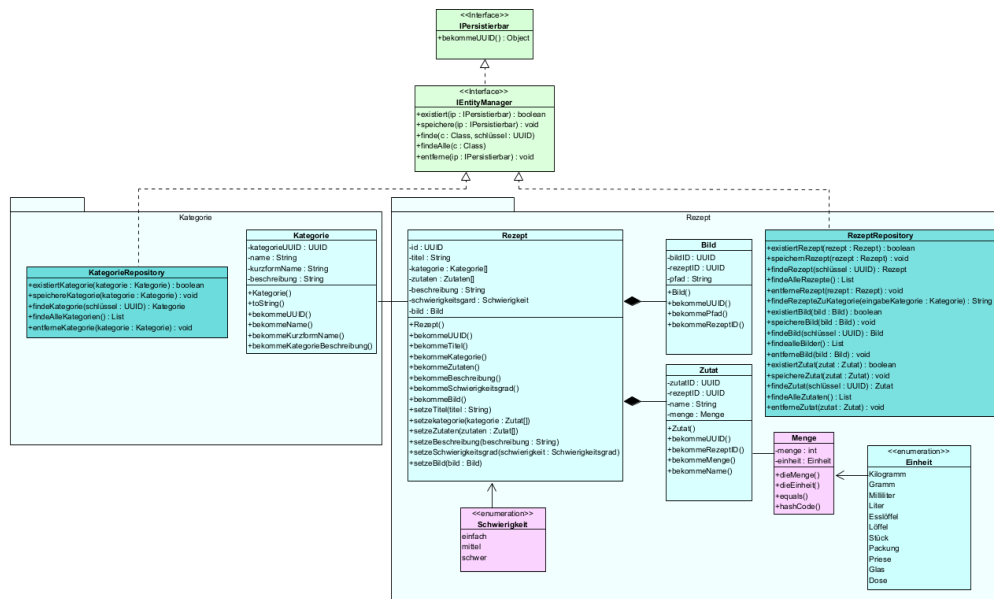


Abbildung 3.1: UML-Diagramm Domain Code Schicht

3.2 Schicht 1: Adapters

Die Adapters-Schicht in Clean Architecture stellt die Schnittstelle zwischen der Anwendung und externen Systemen dar. Sie ermöglicht die Kommunikation der Anwendung mit der Umgebung und besteht aus Adaptionen, die dafür verantwortlich sind, die Daten von der Anwendung in eine Form zu konvertieren, die von den externen Systemen verarbeitet werden kann und umgekehrt. In unserer Anwendung befinden sich in der Adapters-Schicht die Funktionalitäten für die Speicherung und für die GUI.

Der `EntityManager`, welcher für die Datenhaltung zuständig ist, implementiert nun das Interface `IEntityManager` aus der Domain Code-Schicht (siehe Abschnitt 3.4 Dependency Inversion). Darüber hinaus befindet sich in dieser Schicht die Konvertierung

der Daten, die für die Speicherung notwendig ist. In dieser Anwendung wurde sich für eine Speicherung der Daten in CSV-Dateien entschieden. Die CSV Funktionalitäten werden möglichst in die äußeren Schichten implementiert, um die Art der Speicherung austauschbar zu gestalten. Für die Konvertierung wurde der Ordner Datenpersistenz erstellt und das Interface `ICSVPersistierbar` erstellt. `ICSVPersistierbar` wird dazu genutzt, um sicherzustellen, dass die zugrunde liegenden persistierbaren Entitäten eine UUID zum Speichern sowie einen Kopf und Daten für die CSV-Dateien bereitstellen. Außerdem befinden sich im Ordner zu jeder persistierbaren Entität des Domain Codes eine eigene Klasse, die dieses Interface implementiert und somit explizite Funktionalität zur Speicherung in CSV-Dateien beinhaltet (z.B. die Klasse `CSVZutat`).

Zusätzlich wurde der `DataReader` implementiert, der die Funktionalitäten zum Laden der Daten aus den CSV-Dateien in den `EntityManager` und das Speichern in CSV-Dateien beinhaltet. Hierfür erstellt der `DataReader` die Instanz des `EntityManagers` und ruft anschließend die Funktionalitäten des `CSVReader` oder des `CSVWriter` auf, welche die Daten laden bzw. speichern.

Um die Code-Qualität und Wartbarkeit zu verbessern, wurden die Funktionen, die zuvor in den GUI-Klassen enthalten waren, in separate Funktionen-Klassen ausgelagert. Diese Funktionen-Klassen sind nun Teil der Adapters-Schicht, die als Vermittler zwischen der Benutzeroberfläche und den Daten fungieren.

3.3 Schicht 0: Plugins

In der Clean Architecture sind Plugins optional einsetzbare Komponenten, die von der Kernanwendung getrennt sind und über Schnittstellen integriert werden können. Sie ermöglichen es, die Anwendung um zusätzliche Funktionen oder Integrationsmöglichkeiten zu erweitern, ohne die Kernanwendung selbst zu verändern. In unserer Anwendung haben wir die Plugins in `Plugins` und `Plugins-Main` aufgeteilt.

Die `Plugins-Main` Schicht beinhaltet die Main Methode zum Starten der App. In der Main-Methode wird die `DataReader` Instanz instanziiert und die Daten aus den CSV-Dateien geladen, bevor die Startseite gestartet wird. Da die darunter liegenden Schichten aufgrund der Dependency Rule dann nicht mehr auf den `DataReader` und somit auch

nicht auf den `EntityManager` zugreifen könnten, wird die Instanz des `DataReaders` an die darunter liegenden Schichten beim Aufruf weitergegeben.

In der Plugin Schicht sind alle GUI-Klassen implementiert.

3.4 Dependency Inversion

In der ursprünglichen Architektur haben Repositories innerhalb der Domain Code Schicht den `EntityManager` aus der Adapters-Schicht aufgerufen. Dies verstieß gegen das Prinzip der Dependency Rule, das besagt, dass Abhängigkeiten immer von innen nach außen gerichtet sein sollten.

Um dieses Problem zu beheben, werden die Prinzipien der Dependency Inversion und Dependency Injection eingesetzt, um sicherzustellen, dass der `EntityManager` in der Domain-Schicht aufgerufen werden kann, ohne die Abhängigkeiten zwischen den Schichten zu verletzen. Zu diesem Zweck wird das Interface `IEntityManager`, in der Domain-Schicht erstellt, welches die Methoden des `EntityManager` beinhaltet. Der `EntityManager` selbst wird in die Adapters-Schicht verschoben und implementiert das `IEntityManager` Interface. Um sicherzustellen, dass die Repositories auf den `EntityManager` zugreifen können, wird beim Aufruf des Repositories eine Instanz des `EntityManager`-Objekts übergeben. Da der `EntityManager` nun als `IEntityManager`-Typ im Repository-Code deklariert ist, kann er auch in der Domain-Schicht aufgerufen werden, ohne die Dependency Rule zu verletzen. Außerdem war hierbei wichtig, dass Entities in Domain Code Schicht `IPersistierbar` implementieren, da dies im `EntityManager` vorausgesetzt wird.

Durch die Verwendung von Dependency Inversion und Injection wird die Abhängigkeit zwischen der Domain-Schicht und der Adapters-Schicht umgekehrt, sodass die Domain-Schicht unabhängig von der Adapters-Schicht bleibt. Dies verbessert die Flexibilität und Wartbarkeit der Anwendung und ermöglicht es, Komponenten einfach auszutauschen oder zu erweitern, ohne dass dies Auswirkungen auf andere Schichten hat.

4 Entwurfsmuster

Entwurfsmuster sind bewährte Methoden, um wiederkehrende Probleme in der Softwareentwicklung zu lösen und stellen somit eine Art Blaupause dar, die zur Verbesserung der Struktur, Klarheit und Flexibilität von Software beitragen. Auch in diesem Projekt wurden Entwurfsmuster eingesetzt. Eines dieser Entwurfsmuster soll im nachfolgenden Abschnitt genauer erläutert werden.

4.1 Observer Pattern

In der Rezept-Anwendung wurde vermehrt mit dem Entwurfsmuster Observer-Pattern (Beobachter) gearbeitet. Das Observer-Entwurfsmuster ermöglicht es, Änderungen an einem Objekt den anderen Objekten mitzuteilen, die sich dafür registriert haben. Der Observer gehört zu der Kategorie der Verhaltensmuster. Das Entwurfsmuster besteht aus zwei Hauptkomponenten: dem Observable (Subjekt) und den Observern (Beobachtern). Das Subjekt hat einen Zustand, der sich im Laufe der Zeit ändern kann. Die Beobachter registrieren sich beim Subjekt und werden automatisch benachrichtigt, wenn sich der Zustand des Subjekts ändert. Das Observer-Entwurfsmuster ermöglicht es, Objekte lose zu koppeln, da die Observer keine Kenntnis über den Zustand der Objekte haben müssen, auf die sie reagieren. Dies führt zu einer flexibleren und wartungsfreundlicheren Softwarearchitektur. Im Folgenden wird das Entwurfsmuster anhand eines Beispiels in unserer Anwendung genauer erläutert.

Ein Anwendungsbeispiel in der Java-API ist das Eventhandling von AWT/Swing. Java Swing wurde genutzt, um die Benutzeroberfläche in der Java Anwendung zu erstellen. In der entwickelten Anwendungen wurde mit Java Swing gearbeitet, welche einen Observer (Beobachter) zur Verfügung stellt. Diese Benutzeroberfläche ist interaktiv. Um auf die Benutzerinteraktionen zu reagieren, stellt Java Swing das Interface Action Listener bereit. Der Action Listener ist in unserer Anwendung der konkrete Observer (Beobachter) und der JButton das konkrete Subjekt. Jeder Swing-Button erbt von AbstractButton Methoden zum An- und Abmelden von Listnern, sowie eine Methode actionPerformed()

zur Benachrichtigung der entsprechenden Listener. Diese (ActionListener) müssen die Aktualisierungsmethode `actionPerformed(ActionEvent)` implementieren. Abbildung 4.1

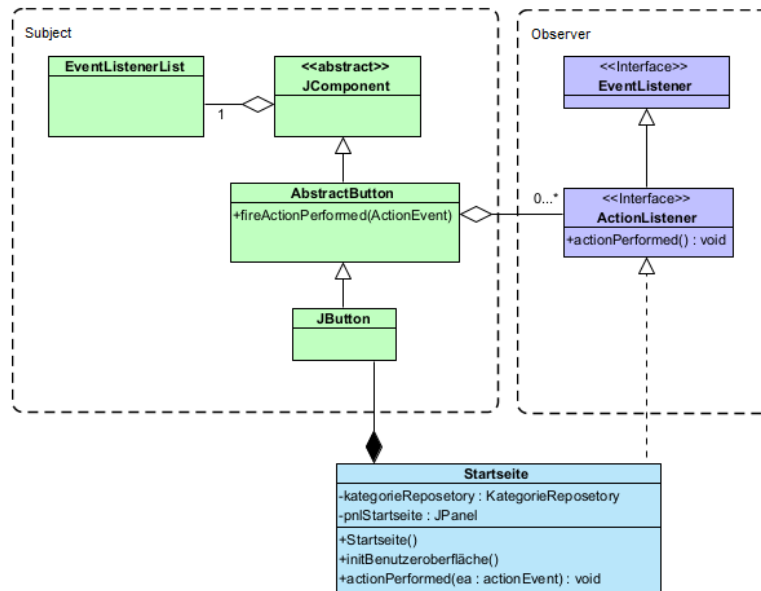


Abbildung 4.1: UML-Diagramm Observer-Pattern Entwurfsmuster

ist das UML-Diagramm unseres Observers am Beispiel der GUI Startseite. Aufgrund der Übersichtlichkeit wurden nur die Methoden der Klassen EventListenerList und AbstractButton dargestellt, die für ein besseres Verständnis der Zusammenhänge notwendig sind.

Der ActionListener in Java hat einige Limitationen. Eine Limitation ist, dass der ActionListener nur für eine Aktion auf einem bestimmten Komponenten-Objekt registriert werden kann, wie z.B. das Klicken auf eine Schaltfläche. Außerdem kann der ActionListener keine Werte zurückgeben, was bedeutet, dass er keine Möglichkeit hat, Feedback oder Informationen an den Aufrufer zurückzugeben, da die Methode `actionPerformed` vom Typ `void` ist. Daher kann der ActionListener auch keine Exceptions werfen. Eine weitere Limitation ist, dass der ActionListener asynchron ausgeführt wird. Er blockiert, bis die Aktion abgeschlossen ist. Des Weiteren ist ActionListener nur für Mausereignisse geeignet und kann nicht für Tastatureingaben verwendet werden. Dazu kommt, dass der ActionListener nur auf ein einzelnes Mausereignis reagieren kann, wie das Klicken auf eine Schaltfläche oder ein Menüelement. Andere Mausereignisse wie das Bewegen der Maus oder das Drücken der rechten Maustaste werden vom ActionListener nicht akzeptiert.

Unser Code arbeitet innerhalb der Limitationen, daher ist der ActionListener für unsere Anwendung gut geeignet.

5 Programming Principles

Programming Principles (Programmierprinzipien) sind Grundsätze, die beim Entwurf, der Entwicklung und dem Testen von Software angewendet werden können. Sie sind eine Verallgemeinerung wiederkehrender Erkenntnisse in der Softwareentwicklung und liefern Entwicklern Richtlinien für einen bestimmten Programmierstil. Im Allgemeinen zielen sie darauf ab, die Qualität und Robustheit von Software zu verbessern. Im folgenden Abschnitt werden drei Programming Principles vorgestellt und deren Anwendung in unserem Projekt analysiert.

5.1 SOLID

Die SOLID-Prinzipien sind ein Konzept für objektorientierte Programmierung, das fünf Grundsätze für die Entwicklung von hochwertigem und wartbarem Code definiert. Indem man diese Prinzipien befolgt, kann man sicherstellen, dass der Code besser strukturiert und leichter zu erweitern ist, und dass er weniger fehleranfällig ist und besser gewartet werden kann. Jeder Buchstabe in SOLID steht für einen dieser Grundsätze:

5.1.1 Single Responsibility Principle (SRP)

Das Single Responsibility Principle (SRP) besagt, dass ein einzelnes Objekt oder eine Klasse nur für eine einzige Aufgabe oder Verantwortlichkeit zuständig sein sollte. In unserer Anwendung ist beispielsweise eine Klasse, die dieses Prinzip strikt einhält: `FunktionenZufallsGenerator`. Diese Klasse hat lediglich die Aufgabe, aus einer Liste von Rezepten ein „zufälliges“ Rezept auszuwählen. Ein Negativbeispiel für eine Klasse, die das Single Responsibility Principle nicht einhält, ist der `EntityManager`. Unser `EntityManager` wird verwendet, um eine Verbindung zwischen den Objekten der Anwendung und der zugrunde liegenden Datenbank herzustellen. Mit dem `EntityManager` wollten wir die Verwaltung von Objekten und deren Zuständen vereinfachen. Das bedeutet allerdings, dass der `EntityManager` mehrere Aufgaben (Verantwortungen), wie das Spei-

chern, Finden, Löschen, etc. von Objekten, hat und somit das Prinzip verletzt. Andere Positivbeispiele für die Einhaltung des Single Responsibility Principle sind beispielsweise die Klassen `FunktionenRezeptBearbeiten`, `FunktionenNeuesRezept`, `ButtonRenderer` und `FunktionenListenÜbersicht`. Die Klasse `FunktionenListenÜbersicht` ist beispielsweise nur dafür verantwortlich, alle Rezepte zu einer ausgewählten Kategorie zurückzugeben.

5.1.2 Open-Closed-Prinzip

Das Open-Closed-Prinzip besagt, dass Software-Entitäten offen für Erweiterungen sein sollten, aber geschlossen bezüglich Veränderungen. Das bedeutet, dass bestehender Code nicht mehr geändert werden sollte, sondern neue Funktionalitäten hinzugefügt werden. Dadurch soll sichergestellt werden, dass die bestehende Funktionalität nicht beeinträchtigt wird und dass die Erweiterung der Software einfacher und sicherer ist. Die Klasse `EntityManager`, die auch das Single Responsibility Principle verletzt, ist auch ein Negativbeispiel für das Open-Closed-Prinzip. Da diese Klasse jeweils alle Use-Cases implementiert, die die Entitytäten betreffen, muss bei geänderten oder neuen Anforderungen diese bestehende Klassen verändert werden. Ein Beispiel für die Einhaltung des Open-Closed-Prinzip sind die GUI Funktionen in der Adapterschicht. Hier existiert für jeden einzelnen Use-Case eine separate Klasse, sodass bei neuen Anforderungen lediglich eine neue Klasse implementiert werden müsste und damit der bestehende Code nur erweitert. Die einzige Änderung an bestehendem Code würde in den GUI Klassen stattfinden, da dort neue Events bzw. die zugehörigen Callbacks registriert werden.

5.1.3 Liskov Substitution Principle (LSP)

Das Liskov Substitution Principle besagt, dass es möglich sein muss, Instanzen von Objekten durch ihre Subtypen zu ersetzen, ohne die Korrektheit des Programms zu beeinträchtigen. Kurz gesagt, soll die Ableitungsklasse alle Eigenschaften und Methoden der Basisklasse beibehalten und diese nicht modifizieren oder verletzen. Problematisch kann es sein, wenn Subtypen eine Spezialisierung des Supertypen sind. Ein Beispiel einer Verletzung der Regel: `Quadrat` wird als Subtyp eines `Rechteckes` implementiert. Subtypen sind eine Spezialisierung des Supertyps. In dem vorliegenden Projekt ist keine

Vererbungsbeziehung vorhanden, die auf das Liskov Substitution Principle untersucht werden kann, da in keinem Fall von einer eigenen konkreten Klasse geerbt wird, sondern nur von abstrakten Klassen. Beispielsweise bei der Klasse `GUI Startseite`, ist die Untersuchung auf das Liskov Substitution Principle trivial, da die Subtypen keine Funktionalität des Supertypen überschreiben.

5.1.4 Interface-Segregation-Principle (ISP)

Das Interface-Segregation-Principle besagt, dass mehrere spezifische Interfaces besser sind, als ein Allround-Interface. Die Schnittstellen sollten also schlank und spezifisch sein, damit Clients nur das implementieren müssen, was sie tatsächlich brauchen, anstatt gezwungen zu sein, unnötige Methoden zu implementieren, um Abhängigkeiten und Kopplung zwischen Modulen oder Klassen zu reduzieren und die Wartbarkeit und Flexibilität des Codes zu verbessern.

Gute Beispiele für die Einhaltung des Interface-Segregation-Principles finden sich in den Klassen `ICSVPersistierbar` und `IPersistierbar` wieder. Beide Interfaces haben jeweils nur eine oder wenige Methode, die nur einen einzigen Nutzen definieren. Das Interface `ICSVPersistierbar` enthält Methoden, die zur Speicherung der Objekte notwendig sind und in den Objekten implementiert werden müssen. `IPersistierbar` wird verwendet, um die UUID zu lesen, die im `EntityManager` benötigt wird. Für dieses Vorhaben definiert dieses Interface die Methode `bekommeUUID`.

Ein Negativbeispiel für die Einhaltung des Interface-Segregation-Principles findet sich in dem Interface `IEntityManager`. Diese kombiniert jeweils den schreibenden Zugriff, das Löschen und das Suchen von Objekten in einem einzigen Interface. Dieses Interface könnte aufgeteilt werden auf jeweils ein Interface für den schreibenden Zugriff, eins für das Löschen von Objekten und ein weiteres Interface für das Suchen nach Objekten. Dadurch bräuchte ein Client, welcher nur schreibende Zugriffe benötigt, keine Abhängigkeiten auf ein Interface, welches auch löschenden Zugriff erlaubt. Durch eine solche Aufteilung könnte eine Zugriffsverwaltung wesentlich leichter implementiert werden.

5.1.5 Dependency-Inversion-Principle (DIP)

Das Dependency-Inversion-Principle besagt, dass Klassen höherer Ebenen nicht von Klassen niedriger Ebenen abhängig sein sollen, sondern beide von Interfaces. Durch die Verwendung von abstrakten Schnittstellen oder Interfaces können Änderungen an einer konkreten Implementierung vorgenommen werden, ohne dass dies Auswirkungen auf die anderen Module oder Klassen hat, die von dieser Implementierung abhängen. Das Dependency-Inversion-Principle trägt somit zur Flexibilität, Erweiterbarkeit und Wartbarkeit von Software bei. Ein Beispiel für das Dependency-Inversion-Principle ist unser `EntityManager`. Hier wurde die allgemeine Schnittstelle `IEntityManager` definiert, welches die Methoden des `EntityManager` beinhaltet. Der `EntityManager` selbst wird in der Adapters-Schicht implementiert. Dadurch haben die Abstraktionen im Domain Code keine Abhängigkeit auf die detaillierten Implementierungen in der Adapters-Schicht, sondern sie erhalten die Informationen lediglich durch Aufrufe der Methoden des Interfaces. Somit wird der Methode im Domain Code die konkrete Instanz des `EntityManager` durch Eingabeparameter gegeben (Eine genauere Erläuterung der Umsetzung ist in Abschnitt 3.4). Ein negatives Beispiel gibt es hier nicht, da die Rezept-Anwendung in Kapitel 3 den Clean Code Vorgaben entsprechend geändert wurde und dadurch keine Klassen niedriger Ebene abhängig von Klassen höherer Ebene mehr sind.

5.2 GRASP

GRASP steht für General Responsibility Assignment Software Patterns/Principle und ist ein Muster oder Prinzip, dass sich mit der Zuweisung von Verantwortlichkeiten an Objekte befasst. GRASP stellt neun Lösungsprinzipien für die Softwareentwicklung vor. Zum Grundkonzept gehören zwei der Lösungsprinzipien: Low Coupling und High Cohesion. Beide gehören mit zu den wichtigsten Prinzipien für das GRASP-Programmierprinzip. Daher werden beide im folgenden anhand unserer Anwendung erläutert und analysiert.

5.2.1 Low Coupling

Low Coupling ist eines der Muster, das sich auf die Reduzierung der Abhängigkeiten einer Klasse von ihrer Umgebung konzentriert. Das Ziel ist es, die Verbindungen zwischen den

verschiedenen Komponenten im System zu minimieren, um eine höhere Flexibilität, leichtere Anpassbarkeit, gute Testbarkeit, erhöhte Wiederverwendbarkeit und Erweiterbarkeit zu erreichen. Außerdem je loser die Kopplung ist, desto leichter ist die Austauschbarkeit der Funktionalität. Auch die in Kapitel Clean Architecture gemachten Änderungen haben darauf abgezielt die Kopplung zu reduzieren. Denn das Ziel von Clean Architecture ist, die Abhängigkeiten zwischen verschiedenen Schichten eines Systems zu minimieren. Das bedeutet, dass jede Schicht in der Architektur so gestaltet wurde, dass sie nur von den Schichten darunter abhängt und keine Kenntnis über die Schichten darüber hat. Da das Projekt der Clean Architecture entspricht, gilt allgemein, dass die inneren Schichten keine Kopplungen zu den äußeren Schichten haben. Somit sollten die Klassen, in der untersten Schicht, im Domain Code, generell eine geringere Kopplung als die Klassen in den Plugins haben. Allerdings können die Klassen in den untern Schichten auch innerhalb einer Schicht viele Abhängigkeiten haben. So haben die Klasse `Bild` und `Schwierigkeit` eine geringe Kopplung, wobei `Rezept` eine hohe Kopplung hat. In der Klasse `Rezept` koppeln sich die Abhängigkeiten mit den Klassen `Kategorie`, `Zutat`, `Bild` und `Schwierigkeit`. Für eine zusätzliche stärkere Kopplung sorgt die Instanziierung der `Arraylisten` von `Kategorie` und `Zutat` im Konstruktor. Auf der anderen Seite sind neben einigen Domain-Code Klassen unsere GUI-Klassen Beispiele für Klassen mit schwacher Kopplung. Diese Klassen besitzen jeweils nur wenige Abhängigkeit (Kopplung) zueinander. Ein weiteres Beispiel für geringe Kopplung ist die Klasse `FunktionenStartseite`. Die Klasse weist eine Abhängigkeit mit der Klasse `NeueKategorie` auf.

5.2.2 High Cohesion

High Cohesion ist ein Maß für den inneren Zusammenhalt einer Klasse und zeigt, wie eng die Methoden und Attribute einer Klasse zusammenarbeiten. Mit anderen Worten, eine Klasse sollte eng miteinander verbundene und verwandte Funktionalitäten enthalten, um eine hohe Kohäsion zu erreichen. Die Klasse `EntityManager` der `Adapters-Schicht` zeugt von geringerer Kohäsion, da hier mehrere Use-Cases in einer Klasse implementiert werden. Der `EntityManager` dient der Datenhaltung und hat die Aufgaben, Objekte zu speichern/löschen und zu finden. Eine verbesserte Implementierung bietet sich an, indem die einzelnen Operationen separat in Klassen eines Moduls implementiert werden.

`FunktionenZufallsGenerator` zeigt von hoher Kohäsion, da diese lediglich einen Use-Case behandelt. Diese Klasse hat lediglich die Aufgabe, aus einer Liste von Rezepten ein „zufälliges“ Rezept auszuwählen. Dafür besitzt diese Klasse lediglich die Methode `zufälligeRezeptUUID`, die diese Logik implementiert. Auch die Klassen `CSVReader` und `CSVWriter` zeigen von hoher Kohäsion. Beide Klassen haben drei Methoden, die für das Lesen/Schreiben von den CSV Daten notwendig sind. Einen Konstruktor, eine `checkFile` und die `Lese` bzw. `Schreibe` Funktion.

5.3 DRY

Das DRY-Prinzip steht für „Don’t Repeat Yourself“ und besagt, dass man eine bestimmte Information oder Funktionalität in einer Software nur an einer Stelle definieren sollte, um Redundanz zu vermeiden. Jeder Wissensaspekt darf nur eine einzige, unzweideutig verbindliche Repräsentation in einem System besitzen. Das bedeutet, dass man sich bemüht, Code-Duplikationen zu vermeiden und stattdessen wiederverwendbare Komponenten und Funktionen zu schaffen, die an verschiedenen Stellen in der Software verwendet werden können. Auf diese Weise wird der Code einfacher zu warten, zu testen und zu erweitern. Ein Beispiel für die Einhaltung ist die Methode `findeRezepteZuKategorie` in dem `RezeptRepository`. Diese Klasse wurde zentral implementiert und definiert und wird von verschiedenen Klassen aufgerufen, um alle Rezepte zu einer Kategorie zu finden. Durch die zentrale Implementierung wird hier Code-Duplikationen vermieden.

Ein Negativbeispiel für das Nichteinhalten des DRY-Prinzips ist in der Implementierung der GUI-Klassen. Alle GUI’s haben denselben Footer. Im Footer befinden sich die drei Buttons: *Zufallsgenerator*, *Startseite* und *NeuesRezept*. Dieser Footer der GUI wurde in jeder Klasse implementiert, in der er angezeigt wird und lediglich der Hauptinhalt wird ausgetauscht. Das führt zu einer Dopplung der Informationen. Würden die Entwickler entscheiden beispielsweise den Footer der GUI’s ändern zu wollen und beispielsweise den Button Text „Startseite“ durch „HomePage“ ersetzen zu wollen, müsste diese kleine Änderung in drei Klassen geändert werden. Diese Verletzung des DRY-Prinzips wurde begangen, weil die Seite ohne Designkonzept entwickelt wurde.

Der `EntityManagers` ist ein weiteres Beispiel für die Einhaltung des DRY-Prinzips. Unser `EntityManager` dient der Datenhaltung und hat die Aufgaben, Objekte zu

speichern/löschen und zu finden. Er wird von allen Objekten benutzt und sorgt somit dafür, dass nicht jedes Objekt diese Methoden implementieren muss, wodurch Redundanz vermieden wurde.

6 Unit Tests

Im vorliegenden Projekt wurden Unit Tests eingesetzt, um die Qualität der Software zu sichern und Fehler frühzeitig zu erkennen. Die implementierten Tests konzentrieren sich hauptsächlich auf die `Domain Code Schicht` und `Adapters-Schicht`, da hier die Funktionalität des Codes von größter Bedeutung ist. Hier wurden allerdings nur exemplarische Klassen getestet. Für die Peripherie der Software in der `Plugin-Schicht` wurde zunächst auf Unit Tests verzichtet, da dieser Teil des Programms ohnehin leicht und häufig austauschbar sein soll und daher von geringerer Wichtigkeit ist, sodass ihm auch beim Testen eine geringere Priorität zugewiesen wurde.

Um eine möglichst korrekte Implementierung der Software zu erreichen, wird die AAA-Normalform angewendet. Die AAA-Normalform strukturiert jeden Unit Test in drei Bereiche: Arrange (Initialisierung der Testumgebung), Act (Ausführung der zu testenden Aktion) und Assert (Überprüfung der Testergebnisse).

6.1 ATRIP-Regeln

Die ATRIP-Regeln sind fünf grundlegende Regeln für Unit Test, welche verwendet werden, um sicherzustellen, dass die Tests klar, verständlich und effektiv sind. So steht jeder Buchstabe für eine Regel. In den nachfolgenden Abschnitten wird untersucht, wie sie in diesem Projekt angewendet wurden.

6.1.1 Automatic

Das A steht für Automatic und besagt, dass alle Test eigenständig ablaufen müssen und keine manuellen Eingriffe notwendig sein sollten. Die Tests müssen ihre Ergebnisse selbst überprüfen und anschließend bestanden oder nicht bestanden zurückgeben. In der Rezept-Anwendung laufen alle implementierten Unit Tests vollständig eigenständig ab, da keinerlei manuelle Eingriffe, etwa in Form von Werteeingaben, notwendig sind. Außerdem überprüfen alle Tests ihre Ergebnisse durch Assertions automatisch, dass diese den im

Code eingetragenen erwarteten Ergebnissen entsprechen. Die Tests werden durch JUnit 5 automatisch ausgeführt. Nach dem Durchlaufen eines Testes wird das Testergebnis in „bestanden“ oder „nicht bestanden“ klassifiziert. IntelliJ bestätigt ein erfolgreiches Durchlaufen aller Tests mittels eines grünen Hakens.

6.1.2 Thorough

Die zweite Regel Thorough besagt, dass gute Tests alles Notwenige testen. Es soll jede missionskritische Funktionalität getestet werden. Allerdings ist eine eindeutige Entscheidung, ob alles Notwendige getestet wurde und damit die Regel erfüllt ist, schwierig. Als „notwendig“ wurde für das vorliegende Projekt die wesentliche Businesslogik und damit die Adapters-Schicht definiert. Diese wird mit einer hohen Testabdeckung (Code Coverage) getestet, sodass die implementierten Tests durchaus als gründlich bezeichnet werden können (vgl. Abschnitt 6.2). Da ohne den Domain-Code nichts funktionieren würde und dieser langfristig kaum verändert werden soll, wurden hier auch exemplarische Methoden getestet. Da die Software zum Zeitpunkt der Verfassung noch nicht von Endanwendern ausgiebig getestet worden war und bis dahin keine Softwarefehler gemeldet wurden, wurden keine spezifischen Tests für Softwarefehler implementiert.

6.1.3 Repeatable

Das R in den ATRIP-Regeln bedeutet Repeatable und besagt, dass, jeder Unit Test automatisch durchführbar sein sollte und kontinuierlich das gleiche Testergebnis liefern sollte, da sie weder zeit- noch zufallsabhängige Komponenten beinhalten und keine Abhängigkeiten auf Datenbanken oder Dateisystemen haben. Um zuverlässige Tests für die variablen Komponenten zu gewährleisten, wird auf Mock-Objekte zurückgegriffen, da sie kontinuierlich konsistente Daten an den Test liefern. (siehe Abschnitt 6.3)

6.1.4 Independent

Das I steht für Independent und besagt, dass die Unit Tests jederzeit in beliebiger Reihenfolge ausführbar sein müssen. Dies wird sichergestellt, indem die Unit Tests keine impliziten Abhängigkeiten untereinander besitzen und die AAA-Normalform strikt

befolgt wird, also jeder Test in seiner ersten Phase seine eigene „Testwelt“ initialisiert. Im Produktivbetrieb gibt es Abhängigkeiten auf persistierte Daten. Um dieses in den Unit Tests zu verhindern, werden jegliche Persistenzzugriffe auf Mocks ausgeführt, welche in der ersten Phase jedes Tests neu trainiert werden.

6.1.5 Professional

Die letzte Regel, Professional, besagt, dass die Unit Tests eine einheitliche, leicht verständliche Syntax und übersichtliche Struktur vorweisen sollen, um den Umgang und das Weiterentwickeln im professionellen Bereich zu vereinfachen. Durch gleiche Namenskonventionen, die aus der Ubiquitous Language hervorgehen, und der Aufbau der Tests nach der AAA-Normalform wird das Kriterium an diese Regel erfüllt. Zu dem professionellen Standard gehört zudem, dass die Dateinamen und die Programmcodes der Tests verständlich und nachvollziehbar sind. Hierfür hat die Testklasse denselben Namen wie die zu testende Klasse nur mit dem Suffix „Test“. Bei den Testmethoden gilt dasselbe, nur mit dem Präfix „test_“. Dadurch soll die Zuordnung der Methoden zu den jeweiligen Unit Tests vereinfacht werden.

6.2 Code Coverage

Code Coverage ist eine Metrik, die verwendet wird, um den Umfang zu messen, in dem ein Softwareprogramm während der Testausführung getestet wird. Es misst den Prozentsatz der Codezeilen, die im Rahmen des Testverfahrens erfolgreich durchlaufen wurden. In der Softwareentwicklung wird häufig Gebrauch von der Line Coverage und der Branch Coverage gemacht. Die Line Coverage gibt den Anteil der durchlaufenen Codezeilen von allen möglichen Codezeilen mit ausführbaren Befehlen an. Die Branch Coverage gibt den Anteil der durchlaufenen Abzweigungen (if-Konditionen oder Schleifen) von allen möglichen Abzweigungen an.

Abbildung 6.1 zeigt eine Messung der Code Coverage der IDE IntelliJ IDEA für die Anwendung. So beträgt die Line Coverage insgesamt 33% und die aussagekräftigere Branch Coverage (in der Abbildung, die Spalte „Block“) sogar 44,8%. Insgesamt wird bei der Code Coverage solch ein niedriges Ergebnis erreicht, da nur eine geringe Anzahl an

exemplarischen Tests erstellt wurde. In der Adapters-Schicht ist die Branch Coverage hoch, jedoch ist die Line Coverage niedrig, da vergleichsweise nur sehr wenige Codezeilen getestet wurden. In der Domain-Schicht ist es genau umgekehrt. Hier ist die Line Coverage mit 64% sehr hoch, da sehr viele Methoden ausführlich getestet wurden, jedoch ist die Branch Coverage deutlich niedriger, da hier weniger Abzweigungen getestet wurden.

Besonders gut ist dabei das Einhalten der Dependency Rule zu sehen: Da nur die Adapters-Schicht und das Rezept Package des Domain Codes getestet wurden, hat die Plugin-Schicht keinerlei Testabdeckung. Der Domain Code Kategorie, welcher keine eigenen Tests besitzt, ist zu unserem Überraschen hingegen zu großen Teilen getestet. Dies lässt sich durch eine bestehende Abhängigkeit von der getesteten Adapters-Schicht erklären.

Overall Coverage Summary

Package	Class, %	Method, %	Block, %	Line, %
all classes	43,2% (16/37)	39,1% (61/156)	44,8% (13/29)	33% (210/636)

Coverage Breakdown

Package ▲	Class, %	Method, %	Block, %	Line, %
de.rezeptapp.adapter.Datenpersistenz	58,3% (7/12)	39,6% (19/48)	58,8% (10/17)	36,3% (97/267)
de.rezeptapp.adapter.GUIFunktionen	0% (0/7)	0% (0/20)		0% (0/177)
de.rezeptapp.domain.Kategorie	100% (2/2)	46,2% (6/13)		66,7% (14/21)
de.rezeptapp.domain.Rezept	100% (7/7)	61% (36/59)	25% (3/12)	63,9% (99/155)
de.rezeptapp.plugins.gui	0% (0/8)	0% (0/14)		0% (0/14)
de.rezeptapp.plugins.main	0% (0/1)	0% (0/2)		0% (0/2)

Abbildung 6.1: Code Coverage der Rezept-App

6.3 Mock-Objekte

Mock-Objekte (Mocks) werden stellvertretend für reale Softwareobjekte verwendet, um eine Klasse isoliert zu testen. Wie in der Repeatable ATRIP-Regel bereits benannt, ersetzen Mock-Objekte die Abhängigkeiten von Klassen als Objekt mit der für den Unit Test benötigten Funktionalität. Im Rahmen dieses Softwareprojektes wurde auf das Mocking-Framework EasyMock und Testing-Framework JUnit 5 zurückgegriffen.

Verwendet werden die Mock-Objekte in der `RezeptRepositoryTest` Klasse. Da hier eine Dependency Inversion durchgeführt wurde, erhalten alle Methoden als Eingabeparameter ein `IEntityManager`-Objekt. Dieses wird für die Unit Tests durch Mocks ersetzt, welche die für den jeweiligen Test notwendigen Daten liefern. Ein Beispiel für eine Testmethode, welche ein Mock verwendet, ist `test_findeZutat()`, in welchem der `EntityManager` gemockt wird. Dazu wird das Mock-Objekt zunächst durch `EasyMock` erstellt, anschließend trainiert und aktiviert. Im Training wird dem Mock-Objekt beigebracht, auf den Methodenaufruf `finde()` ein bestimmtes `Zutat`-Objekt zurückzugeben. Abschließend wird überprüft, ob das zurückgegebene Objekt mit dem erwarteten Objekt übereinstimmt und ob das Mock-Objekt richtig verwendet wurde.

7 Refactoring

Refaktorisierung (auch als Refactoring bezeichnet) ist ein Prozess in der Softwareentwicklung, bei dem der Code einer Anwendung geändert wird, ohne das Verhalten der Anwendung selbst zu ändern. Das Ziel von Refaktorisierung ist es, den Code zu verbessern, indem er einfacher, verständlicher und wartbarer gemacht wird.

Während der Entwicklung von Software kann es vorkommen, dass der Code mit der Zeit unübersichtlich und komplex wird. Dies kann dazu führen, dass Änderungen oder Erweiterungen an der Software schwierig und fehleranfällig sind. Durch Refaktorisierung kann der Code so umstrukturiert werden, dass er einfacher zu verstehen und zu warten ist. Im Folgenden sollen Code Smells in der entwickelten Rezept Anwendung analysiert werden und anschließend einige Stellen Refaktorisiert werden.

7.0.1 Code Smells

Code Smells sind Indikatoren für potenzielle Probleme im Code bzw. die Bezeichnung für verbesserungswürdige Codestellen, die bei der Refaktorisierung behoben werden können.

Duplicated Code

Duplicated Code ist ein Code-Smell, bei dem derselbe Code an mehreren Stellen im Programm vorkommt. Das bedeutet, dass eine bestimmte Funktionalität oder Logik mehrmals implementiert wurde, anstatt eine abstrakte Lösung zu entwickeln, die an verschiedenen Stellen im Code wiederverwendet werden kann. In Abschnitt 5.3 wurden die Stellen an denen Code doppelt existiert, bereits analysiert. Alle GUI's haben denselben Footer. Im Footer befinden sich die drei Buttons: *Zufallsgenerator*, *Startseite* und *NeuesRezept*. Dieser Footer der GUI wurde in jeder Klasse implementiert, in der er angezeigt wird und lediglich der Hauptinhalt wird ausgetauscht. Das führt zu einer Dopplung der Informationen. Wenn der Entwickler beispielsweise den Footer der GUI's

ändern möchte und beispielsweise den Button Text Startseite durch HomePage ersetzen zu wollen, müsste diese kleine Änderung in drei Klassen geändert werden.

Long Method

Der Code Smell Long Method bezieht sich auf eine lange Methode in einem Programm oder einer Codebasis. Eine lange Methode ist eine Methode, die zu viele Aufgaben ausführt und zu lang ist, um sie leicht zu verstehen, zu warten oder zu ändern. Die Methode `loadCSVDaten` der Klasse `DataReader` ist vergleichsweise lang. Hier werden die Daten zeilenweise aus den CSV-Dateien gelesen und im `EntityManager` gespeichert. Da es fünf verschiedene CSV-Dateien gibt, muss für jede CSV-Datei ein `CSVReader`-Objekt erstellt, die Dateien in eine Liste gelesen und anschließend jede Zeile verarbeitet werden. Diese Methode ist aufgrund dessen schlecht lesbar und unübersichtlich. Besser wäre es, die Verarbeitung der einzelnen Zeilen der CSV für jedes Objekt auszulagern. Es wäre sogar denkbar, das Laden der einzelnen CSV-Dateien in eigene Methoden zu packen, um die Funktionalität zu kapseln.

Large Class

Der Code Smell Large Class bezieht sich auf eine Klasse, welche zu viele Aufgaben hat und zu groß ist, um leicht zu verstehen oder wartbar zu sein. Eine große Klasse kann schwer zu lesen und zu verstehen sein, da sie viele Details enthält und nicht in kleinere, leichter zu verstehende Teile aufgeteilt ist. Große Klassen können auch schwer zu warten oder zu ändern sein, da Änderungen an einer großen Klasse Auswirkungen auf viele Teile des Codes haben können. Die Klasse `RezeptBearbeiten` hat eine stark erhöhte Zeilenanzahl im Vergleich zu anderen Klassen des Projektes. In dieser Klasse wird das Java Swing Frontend implementiert, welches angezeigt wird, wenn ein Benutzer ein vorhandenes Rezept bearbeiten möchte. Hier ist auch das Single Responsibility Principle verletzt, da die Klasse sowohl das Anzeigen der einzelnen Komponenten implementiert, als auch die Funktionalitäten der einzelnen Buttons. Aufgrund dieser Verletzung des Single Responsibility Principles und der großen Menge an Code ist die Klasse sehr unübersichtlich. Ein weiterer Code Smell Large Class ist die Klasse `DataReader`. Auch diese Klasse ist verhältnismäßig groß. In dieser Klasse wird die Funktionalitäten zum Laden und Speichern der Daten aus den CSV-Dateien implementiert. Auch hier ist das

Single Responsibility Principle verletzt, da die Klasse sowohl das Laden und Speichern der Daten implementiert, als auch das Erstellen der Objekte aus den geladenen Daten. Aufgrund dieser Verletzung des Single Responsibility Principles und der großen Menge an Code ist die Klasse sehr unübersichtlich. Auch dieser Code Smell sollte behoben werden, indem die Funktionalität in eine weitere Klasse ausgelagert wird.

7.0.2 Refactoring

Extract Method

Wie in Unterunterabschnitt 7.0.1 beschrieben, ist die Methode `loadCSVDaten` sehr lang. Aus diesem Grund wurde hier das Refactoring Extract Method angewendet und somit die Verarbeitung der einzelnen Zeilen der CSV für jedes Objekt in eine eigene Methode ausgelagert. Durch die Auslagerung der Funktionalität wurde der Umfang der Methode reduziert und sie ist übersichtlicher geworden. Weiterer Vorteil der Auslagerung ist, dass die Tests auf die Methode nun einfacher angewendet werden können. Dieses Refactoring kann im Commit `d3ace6a` eingesehen werden.

Rename Method

Das Refactoring Rename Methode musste für unser Projekt nicht angewendet werden, da wir direkt mit den Änderungen der Ubiquitous Language alle Methoden-, Klassen- und Objektnamen in Deutsch und der Domäne entsprechend gewählt haben. Daher haben wir alle Klassen und Methoden Namen so gewählt, dass direkt deutlich wird, was diese Methode macht und wofür eine Klasse zuständig ist.

Replace Temp with Query

Das Refactoring Replace Temp with Query zielt darauf ab, die Verwendung von Zwischenvariablen (Temporärvariablen) in Code-Blöcken zu reduzieren oder zu eliminieren, indem sie durch Abfrageausdrücke ersetzt werden. Laut Vorlesung sollen temporäre (lokale) Variablen, die zum Zwischenspeichern des Ergebnisses einer Berechnung verwendet werden, vermieden werden. Die Berechnungen sollen in einzelne Variablen ausgelagert

werden und anschließend sollen Methoden anstatt Variablen gelesen werden. Da in unserer Anwendung keine Berechnungen im eigentlichen Sinne betrieben werden, wurden weitere Recherchen zu dem Thema Replace Temp with Query betrieben. Auch Martin Fowler hat das Thema Replace Temp with Query in seinem Buch „Improving the Design of Existing Code“ beschrieben ¹. So heißt es, dass das Problem mit Temps ist, dass sie temporär und lokal sind. Da sie nur im Kontext der Methode gesehen werden können, in der sie sich befinden, tendieren Temps dazu, längere Methoden zu fördern. Durch das Ersetzen der Temps durch Methodenaufrufe, kann jede Methode in der Klasse auf die Informationen zugreifen. Das hilft dabei, saubereren Code für die Klasse zu entwickeln.

Daher haben wir das Refactoring auf die Methode `zufälligeRezeptUUID` angewendet. Hierbei wurde keine neue Methode, die die Berechnung durchführt, entwickelt, sondern die Anzahl der vorhandenen Temps durch schon vorhandene Methoden ersetzt. Der Code-Abschnitt verwendet eine temporäre Variable (`zufallsRezept`), um ein zufälliges Element aus einer Liste von Rezepten auszuwählen und die UUID dieses Elements zurückzugeben. Stattdessen haben wir die temporäre Variable durch eine direkte Abfrage ersetzt, die die UUID des zufällig ausgewählten Rezepts zurückgibt. Dadurch wurde die Methode übersichtlicher. Die Refaktorisierung können in dem Commit `4e0bedc` eingesehen werden.

Ein weiteres Temp Refactoring haben wir in der Methode `findeRezepteZuKategorie` in der Klasse `RezeptRepository` vorgenommen. Diese Methode sucht alle Rezepte, die zu einer bestimmten Kategorie gehören und gibt die Daten dieser Rezepte in Form eines String-Arrays zurück. Der entscheidende Unterschied hier ist, dass die `findeAlleRezepte()`-Funktion direkt in die Schleife integriert wurde. Das bedeutet, dass die temporäre Variable `alleRezepte` nicht mehr benötigt wird. Stattdessen wird eine Stream-basierte Abfrage verwendet, um die Kategorien jedes Rezepts abzufragen und zu prüfen, ob die `eingabeKategorie` darin enthalten ist. Außerdem wurde die dritte for-Schleife am Ende des ursprünglichen Codes entfernt, die dazu diente, die `ausgewähltesRezept`-Liste in ein Array umzuwandeln. Stattdessen wurde die `toArray()`-Methode von `ArrayList` verwendet, um das Array direkt zu generieren. Dadurch wurden in beiden Methoden temporäre Variablen durch Methodenaufrufe ersetzt. Wir haben hier zwar keine neuen Methoden erstellt und schon vorhandene Methoden benutzt, allerdings konnte trotzdem das Ziel erreicht werden, die Klasse zu kürzen und übersichtli-

¹Fowler, Martin: Improving the Design of Existing Code, Addison-Wesley Professional, 1999, S.120 ff.

cher zu machen. Die gemachten Änderungen können im Commit `4e0bedc` eingesehen werden. Durch das Anwenden von den im Unterricht gelernten Refactoring-Techniken auf unsere Anwendung haben wir nicht nur den Code verbessert, die Lesbarkeit, Wartbarkeit und Skalierbarkeit erhöht, sondern auch mehr Verständnisse für unsere entwickelte Software gewonnen. Als Entwickler der Software neigt man oft dazu, zu glauben, dass man seine Software gut gemacht hat und den eigenen Code auswendig kennt. Doch das ganze Projekt hat uns gezeigt, dass viel mehr möglich ist und das unser entwickelte Code noch lange nicht perfekt ist und vor allem wir als Entwickler noch viel lernen können.