

EXTERNAL JAVA SE PRE TASK NUMBERS

www.training.by

Legal Notice: This document contains privileged and/or confidential information and may not be disclosed, distributed or reproduced without the prior written permission of EPAM Systems.

September 24, 2021

Pre Task Numbers

Разработать приложение согласно требованиям, приведенным ниже. В приложении должна быть реализована функциональность, определенная заданием.

Requirements

- Разработать entity-класс, например: «класс Число»
- **Entity-класс не следует наполнять методами**, выполняющими функциональные действия (методами бизнес-логики, такими как вычисление, поиск и т.д.).
- Все классы приложения должны быть структурированы **по пакетам (package)**.
- **Оформление кода** должно соответствовать *Java Code Convention*.
- Для записи логов использовать *Log4J2* или *SLF4J*.
- Разработать тесты на *TestNG* или *JUnit*.
- Решение задания хранить на *Github*.
- Методы класса *Objects* использовать **запрещено**.
- *Изучить appendix 1*

PreTask

- Создать класс *Число*.
- Прочитать числа из текстового файла.
- Выполнить валидацию и преобразование.
- Создать фабрику по созданию объектов класса *Число*.
- Разработать service-классы реализующие функциональности:
 - $+$, $-$, $*$, $/$.

Appendix 1:

1. После if всегда следует положительный сценарий, после else - отрицательный
2. Если только if, то возможен и отрицательный сценарий
3. В if, for, while обязательно использовать { }
4. Если генерируется exception, не ловить его сразу же
5. В finally не генерировать исключения и не использовать return
6. Не генерировать стандартные исключения. Разрешено только в методах private
7. `fileWriter.close();` - в блок finally
8. Регулярные выражения в константы
9. В именах пакетов не использовать большие буквы
10. Не класть сторонние файлы в папки рядом или вместе с классами
11. Размещать файлы только в папках в корне проекта
12. Использовать для файлов только относительные пути. Папка `src` не должна присутствовать в пути к файлу
13. Если константа неизменяемая, то имя должно быть в верхнем регистре, если изменяемая, то как правило именуется как обычное поле класса
14. Элементы перечисления именуются как неизменяемые константы
15. Не увлекаться статическими методами
16. Не объявлять get-теры и set-теры абстрактными
17. Не давать классам имена, совпадающие с именами стандартных классов и интерфейсов Java !
18. Не разделять объявление переменной и присвоение ей значения в методах, то есть не писать:
`Integer count;`
`count = 0;`
а надо `Integer count = 0;`
19. Расстояние (в строчках кода) между использованием переменной и ее объявлением должно быть минимально!
20. В одной строчке - одна точка, то есть надо использовать локальные переменные, не надо:
`sample.getSomething().getData()`
надо:
`Something something = sample.getSomething();`
`Data data = something.getData();`
21. Не писать `if (isValid == true)`, а писать `if (isValid)`
22. Не писать:
`if (someValue == EXPECTED_VALUE) {`
`return true;`
`} else {`
`return false;`
`}`
писать:

return someValue == EXPECTED_VALUE;

23. Использовать *assertEquals* вместо *assertTrue(some == other)*
24. Использовать *assertTrue(isValid)* вместо *assertEquals(true, isValid)*
25. Лучше тестовые объекты размещать в тестах в виде констант, а не создавать их в самом методе
26. Не использовать существующий *FactoryMethod* в тестах для создания объектов, объекты в тестах делать через *new*
27. Тест должен иметь структуру: *given*, *when*, *then*, где *given* - precondition (инициализация данных), *when* - вызов тестируемого метода (всегда одна строка), *then* - postcondition (*assert-метод*)

Ver.	Description of Change	Author	Date	Approved	
				Name	Effective Date
<1.0>		Игорь Блинов	09-10-2018		
<2.0>		Игорь Блинов	02-07-2019		
<3.0>		Игорь Блинов	17-01-2021		