



Design Patterns

by Versus 2020

Immutable Wrapper

Неизменяемая обертка

Фундаментальный шаблон





Суть шаблона

Состояние объектов, коллекций и массивов остается постоянным с момента их создания.



Проблемы

Утечка внутренней ссылки на объект

Коллекции

Пример кода





Преимущества

Состояние программы становится более предсказуемым, потому что меньшее количество объектов меняют собственные состояния.

Благодаря тому что становятся невозможны ситуации с разделяемыми ссылками (shared references), упрощается отладка.

Неизменяемые объекты удобно применять для создания параллельно исполняемых программ.



Недостатки

Неизменяемость всё же можно нарушить с помощью «отражений», сериализации/десериализации, биндинга анонимных функций или магических методов.



Итог

Объявить класс как `final`

Объявить свойства как `private`

Избегать сеттеров и использовать конструктор для задания параметров

Не хранить ссылки на изменяемые объекты или коллекции

Если вам нужно модифицировать неизменяемый объект, проверьте что работаете с копией