

Uniwersytet Wrocławski
Wydział Matematyki i Informatyki
Kierunek: Informatyka

Adrian Mularczyk

**Stworzenie wydajnego wzorca
wstrzykiwania zależności dla złożonych
grafów zależności**

Praca wykonana pod kierunkiem dr. Wiktora Zychli

Wrocław, 2016

Spis treści

1	Wstęp	3
1.1	Cel pracy	3
1.2	Układ pracy	3
2	Wstrzykiwanie zależności	4
2.1	Wstęp	4
2.2	Implementacje przemysłowe	4
3	Implementacja	6
3.1	Microsoft Intermediate Language	8
3.2	Reflection.Emit	8
3.3	Rozwiązanie	8
3.4	Rozwiązanie 1 - PartialEmitFunction	8
3.5	Rozwiązanie 2 - FullEmitFunction	9
4	Testy wydajnościowe	10
4.1	Przypadek testowy A	10
4.1.1	Opis	10
4.1.2	Wyniki dla Singleton	12
4.1.3	Wyniki dla Transient	12
4.1.4	Wyniki dla PerThread	12
4.2	Przypadek testowy B	13
4.2.1	Opis	13
4.2.2	Wyniki dla Singleton	14
4.2.3	Wyniki dla Transient	14
4.2.4	Wyniki dla PerThread	14
4.3	Przypadek testowy C	15
4.3.1	Opis	15

4.3.2	Wyniki dla Singleton	16
4.3.3	Wyniki dla Transient	16
4.3.4	Wyniki dla PerThread	17
5	Podsumowanie	18

1 Wstęp

1.1 Cel pracy

Wstrzykiwanie zależności jest wzorcem projektowym, który pozwala na tworzenie kodu o luźniejszych powiązaniach, łatwiejszego w testowaniu i modyfikacji. Najbardziej popularnymi implementacjami tego wzorca w języku C# są Unity i Ninject. Celem niniejszej pracy magisterskiej jest stworzenie wydajnej implementacji tego wzorca dla złożonych grafów zależności. Do tego celu zostanie wykorzystana funkcjonalność z przestrzeni nazw Reflection.Emit. W tej pracy zostaną przedstawione dwa rozwiązania.

1.2 Układ pracy

Poza wstępem i podsumowaniem praca składa się jeszcze z trzech rozdziałów. W pierwszym znajduje się opis teoretyczny czym jest wstrzykiwanie zależności. Drugi rozdział opisuje moją implementację tego wzorca. Trzeci rozdział skupia się na testach wydajnościowych, w którym porównuję moją implementację z kilkoma najbardziej popularnym i kilkoma najszybszymi implementacjami.

Kod programu jest dostępnym w repozytorium pod adresem: <https://github.com/amularczyk/NiquIoC>

Dodatkowo został tam umieszczony kod programu, który posłużył do testów wydajnościowych.

2 Wstrzykiwanie zależności

2.1 Wstęp

Jest to zbiór zasad projektowania oprogramowania i wzorców, które pozwalają nam rozwijać luźno powiązany kod [1].

Jakiemu celowi ma służyć wstrzykiwanie zależności? Wstrzykiwanie zależności nie jest celem samym w sobie, raczej jest to środek do celu. Ostatecznie celem większości technik programowania jest dostarczenie jak najwydajniej działającego oprogramowania. Jednym z aspektów tego jest napisanie utrzymywalnego kodu.

O ile nie pisze się prototypu lub aplikacji, które nigdy nie mają kolejnych wersji (kończą się na wersji 1), to wkrótce będzie trzeba zająć się utrzymaniem i rozwijaniem istniejącego kodu. Aby być w stanie pracować wydajnie z takim kodem bazowym, musi on być jak najlepiej utrzymywalny.

Wstrzykiwanie zależności jest niczym więcej niż techniką, która umożliwia luźne powiązania, a luźne powiązania sprawiają, że kod jest rozszerzalny i łatwy w utrzymaniu. [1]

Wstrzykiwanie zależności może odbywać się na 3 sposoby

- wstrzykiwanie przez konstruktor (główna i najbardziej popularna)
- wstrzykiwanie przez metodę
- wstrzykiwanie przez właściwość

2.2 Implementacje przemysłowe

Na rynku jest wiele implementacji wstrzykiwania zależności. Przedstawię tutaj kilka najbardziej popularnych (według ilości pobrań z NuGet) oraz kilka najszybszych (według rankingu na stronie: <http://www.palmmmedia.de/Blog/2011/8/30/ioc-container-benchmark-performance-comparison>). Dane zostały wzięte z dnia 21-02-2017.

Najbardziej popularne:

- Unity (4.0.1) - ponad 5.2 mln pobrań
- Ninject (3.2.2) - ponad 4.0 mln pobrań
- Autofac (4.3.0) - ponad 3.7 mln pobrań
- StructureMap (4.4.3) - ponad 1.6 mln pobrań
- Windsor (3.4.0) - ponad 1.4 mln pobrań

Najszybsze:

- Grace (5.1.0)

- DryIoc (2.10.1)
- LightInject (5.0.1)
- SimpleInjector (3.3.2)

3 Implementacja

W wykonanej implementacji został stworzony interfejs IContainer, który powinny się znaleźć w każdym kontenerze:

- IContainerMember RegisterType<T>() where T : class
- IContainerMember RegisterType<TFrom, TTo>() where TTo : TFrom
- IContainerMember RegisterType<T>(Func<object> objectFactory) where T : class
- IContainerMember RegisterInstance<T>(T instance)
- T Resolve<T>(ResolveKind resolveKind)
- void BuildUp<T>(T instance, ResolveKind resolveKind)

Pierwsze 4 metody służą do rejestracji typów do kontenera. W pierwszej metodzie możemy zarejestrować zwykłe klasy. W drugiej interfejsy i klasy, które implementują dany interfejs. W trzeciej metodzie rejestrujemy klasę jako fabrykę obiektów - funkcję, która ma nam zwrócić pożądaną obiekt. W czwartej możemy zarejestrować konkretną instancję danej klasy. W mojej implementacji kontenera każdy typ może być zarejestrowany tylko raz - ponowna rejestracja tego samego typu nadpisuje istniejącą rejestrację. Każda z tych czterech pierwszy metod zwraca interfejs IContainerMember, który umożliwia nam zarejestrowanie danej klasy lub interfejsu z określonym menadżerem czasu życia. Jest to po to, ponieważ dla różnych przypadków biznesowych możemy potrzebować, aby obiekt danego typu miał konkretny czas życia. Ten interfejs daje nam możliwość ustawienia czasu życia na:

- Singleton
- Transient
- PerThread
- PerHttpContext
- Custom (dowolna, stworzona przez użytkownika implementacja interfejsu IObjectLifetimeManager)

W mojej implementacji kontenera każdy typ domyślnie ma czas życia Transient. Interfejs IObjectLifetimeManager zawiera w sobie następujące metody:

- Func<object> ObjectFactory get; set;
- object GetInstance()

Pierwsza z nich służy to ustawienia fabryki, która zwraca obiekt. Druga służy do zwracania obiektu przy użyciu fabryki. W zależności od konkretnego czasu życia, to obiekt zwracany z metody `GetInstance` może być zwsze ten sam, zwsze różny albo ten sam tylko dla określonych sytuacji (np. ten sam dla tego samego wątku albo ten sam dla tego samego żądania).

Metoda piąta - `Resolve`, to główna metoda. `Register` można nazwać sercem kontenera, a `Resolve` mózgiem. Odpowiada ona za stworzenie i zwrócenie obiektu odpowiedniego typu. W mojej pracy zaproponowałem dwa rozwiązania - `PartialEmitFunction` i `FullEmitFunction`, dlatego ta metoda jako parametr przyjmuje wartość enuma `ResolveKind`. Szósta metoda to taki dodatek - gdy mamy stworzony obiekt, ale nie jest w pełni uzupełniony, wtedy możemy go zbudować (używając odpowiednio `PartialEmitFunction` lub `FullEmitFunction`). Z tą metodą są powiązane bezpośrednio dwa pojęcia - wstrzykiwanie przez metodę i wstrzykiwanie przez właściwość. Do tego celu zostały stworzone dwa atrybuty:

- `DependencyMethod` (dla metod)
- `DependencyProperty` (dla właściwości)

Podczas operacji `BuildUp` uzupełniane są wywoływane wszystkie metody i właściwości, które mają te atrybuty. `BuildUp` jest również wykonywany podczas operacji `Resolve`. Warto tutaj odnotować, że ze względu na szczegóły implementacyjne tylko jedno z moich rozwiązań wspiera operację `BuildUp` - `PartialEmitFunction`. W `FullEmitFunction` ta funkcjonalność nie została zaimplementowana. Jest to spowodowane skomplikowaniem `FullEmitFunction` i małą potrzebą biznesową używania operacji `BuildUp`.

W aplikacji istnieje również atrybut `DependencyConstructor`. Można go użyć przy definicji konstruktora danej klasy. Obiekty danej klasy tworzy się przy użyciu konstruktora. Dana klasa może mieć kilka konstruktorów. W mojej implementacji stworzyłem logikę wyboru konstruktora przy pomocy którego ma zostać stworzony obiekt. Jeśli jest kilka konstruktorów, odpowiedni jest wybierany w następującej kolejności:

- Konstruktor z atrybutem `DependencyConstructor`
- Konstruktor z największą liczbą parametrów

Jeśli jest kilka konstruktorów z atrybutem `DependencyConstructor` albo kilka z największą liczbą parametrów, to rzucany jest wyjątek.

3.1 Microsoft Intermediate Language

Microsoft Intermediate Language - MSIL (w skrócie IL) to język pośredni do którego kod C# jest kompilowany. Język ten pozwala na komunikację między aplikacjami napisanymi na platformie .Net, a systemem operacyjnym. Jest on jądrem tej platformy.

3.2 Reflection.Emit

Przestrzeń nazw Reflection.Emit pozwala ona na stworzenie ciągu operacji w języku IL, a następnie zapamiętaniu ciągu tych operacji jako delegata. Za każdym razem, gdy ten delegat zostanie wywołany, to wykona się ciąg wczeciej zdefiniowanych operacji IL.

3.3 Rozwiązanie

Aby kontener działał wydajnie dla złożonych grafów zależności, należy jak najwięcej informacji przechowywać w cache i należy to robić mądrze. W tym celu wykorzystałem Reflection.Emit, aby zapamiętać ciąg operacji niezbędnych do stworzenia obiektu nowej klasy (na potrzeby metody Resolve). Wykorzystałem to na dwa sposoby, które zostały opisane poniżej.

3.4 Rozwiązanie 1 - PartialEmitFunction

W pierwszym rozwiązaniu, które nazwałem PartialEmitFunction tworzę delegata z wykorzystaniem Reflection.Emit. Delegat ten jako parametr przyjmuje listę obiektów, które są potrzebne do stworzenia obiektu danej klasy wykorzystując odpowiedni konstruktor. Jeśli kontener do stworzenia obiektu danej klasy wybrał konstruktor bezparametrowy, to do takiego delegata trafi pusta lista. Jeśli natomiast został wybrany konstruktor, który w parametrze np. potrzebuje obiektu klasy A i B, to do delegata zostanie przekazana lista zawierająca obiekt klasy A i B w kolejności takiej, jakiej są one zdefiniowane z konstruktorze.

Pseudokod tego rozwiązania wygląda następująco:

1. Dla każdego argumentu umieść ten argument na stosie
2. Na stosie umieść konstruktor docelowego typu
3. Wywołaj konstruktor i stworzony obiekt umieść na szczycie stosu
4. Zwróć obiekt ze szczytu stosu

To rozwiązanie nazwałem "Partial", ponieważ tylko część operacji niezbędnych do stworzenia obiektu jest zakodowanych w języku IL (pobranie argumentów i stworzenie obiektu). W tym rozwiązaniu musimy wcześniej stworzyć obiekty, które są potrzebne do stworzenia docelowego obiektu.

To rozwiązanie powinno lepiej się sprawdzać w sytuacjach, gdy wierzchołki w grafie zależności często się powtarzają i w aplikacji nie wykonujemy zbyt często operacji "Resolve".

3.5 Rozwiązanie 2 - FullEmitFunction

W drugim rozwiązaniu, które nazwałem FullEmitFunction tworzę delegata bezparametrowego. Sam tworzy on wszystkie obiekty, które są mu potrzebne do stworzenia docelowego obiektu. Działa on rekurencyjnie i najpierw na stosie umieszcza wszystkie operacje niezbędne do stworzenia obiektu danego typu, a następnie tworzy docelowy obiekt.

Pseudokod tego rozwiązania wygląda następująco:

1. Czy konstruktor danego typu potrzebuje jakiś argument?
 - (a) Tak - Dla każdego parametru konstruktora wywołaj rekurencyjnie funkcję z argumentem wejściowym jako typ parametru.
 - (b) Nie - Idź dalej.
2. Na stosie umieść konstruktor docelowego typu
3. Wywołaj konstruktor i stworzony obiekt umieść na szczycie stosu
4. Zwróć obiekt ze szczytu stosu

Jak łatwo zauważyć, to rozwiązanie jest pełne ("Full"), ponieważ wszystkie niezbędne obiekty zostaną stworzone przy użyciu IL w jednej metodzie.

To rozwiązanie powinno lepiej się sprawdzić w sytuacjach, gdy wierzchołki w grafie zależności rzadko się powtarzają i w aplikacji dużo razy wykonujemy operację "Resolve".

4 Testy wydajnościowe

Do przeprowadzania testów wydajnościowych stworzyłem osobną aplikację w której zaimplementowałem 3 przypadki testowe (przypadek testowy A, przypadek testowy B i przypadek testowy C). Każdy z przypadków testowych sprawdza szybkość wykonania operacji "Resolve" dla różnych rejestracji (operacji Register).

Każdy z przypadków testowych wykonuje następujące testy:

- register as Singleton
- register as Transient
- register as PerThread (dla niektórych przemysłowych implementacji - PerScope)

Każdy z testów dla każdego kontenera był uruchamiany w osobnym procesie. Każdy test był uruchamiany 100(?) razy, a w wynikach zostały przedstawione następujące czasy: minimalny, maksymalny i średni.

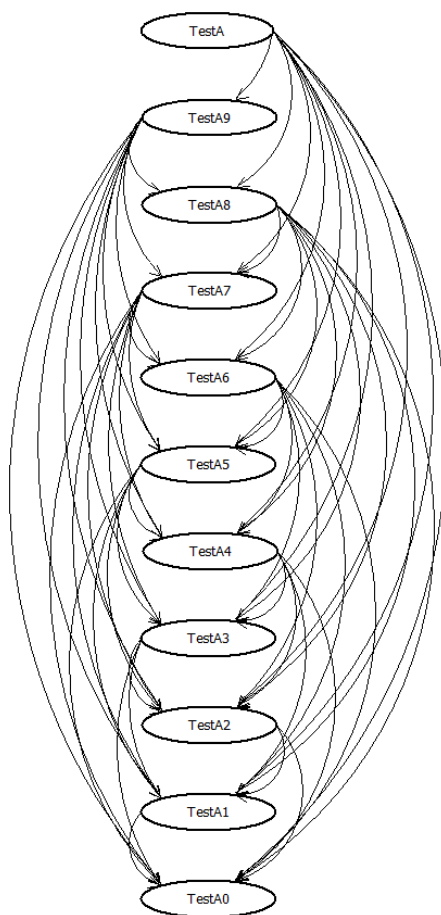
4.1 Przypadek testowy A

4.1.1 Opis

W tym teście mamy zdefiniowanych 11 typów i każdy z nich przyjmuje w konstruktorze od jeden mniej parametr niż typ poprzedni. Typem głównym, a zarazem typem o największej licznie parametrów, jest typ "TestA". Przyjmuje on w konstruktorze 10 parametrów, kolejno następujących typów: "TestA0", "TestA1", "TestA2", "TestA3", "TestA4", "TestA5", "TestA6", "TestA7", "TestA8", "TestA9". Każdy z tych 10 typów w konstruktorze przyjmuje tyle obiekt, jaki ma numer w nazwie (czyli obiekt typu "TestA0" ma konstruktore bezparametrowy, obiekt typu "TestA1" ma konstruktor z jednym parametrem; i tak dalej aż do typu "TestA9", który ma konstruktor z dziewięcioma parametrami). Każdy z tych typów jako parametry w konstruktorze przyjmuje kolejne obiekty typów z niższym numerkiem (czyli obiekt typu "TestA1" w konstruktorze przyjmuje parametr typu "TestA0", obiekt typu "TestA2" przyjmuje w konstruktorze obiekty typu "TestA0" i "TestA1"; i tak dalej aż do typu "TestA9", który w konstruktorze przyjmuje parametry z typami od "TestA0" do "TestA8").

Łatwo wywnioskować z Rys. 1, że tworząc obiekty poszczególnych typów ilość tworzonych obiektów rośnie dwukrotnie:

- TestA0 - 1 obiekt,
- TestA1 - 2 obiekty (obiekt typu TestA1 i obiekt typu TestA0),



Rys. 1: Graf zależności dla testu A.

- TestA2 - 4 obiekty (obiekt typu TestA2, obiekt typu TestA1 - 2 obiekty, obiekt typu TestA0 - 1 obiekt),
- TestA3 - 8 obiektów (obiekt typu TestA3, obiekt typu TestA2 - 4 obiekty, obiekt typu TestA1, obiekt typu TestA0),
- TestA4 - 16 obiektów,
- TestA5 - 32 obiektów,
- TestA6 - 64 obiektów,
- TestA7 - 128 obiektów,
- TestA8 - 256 obiektów,
- TestA9 - 512 obiektów,
- TestA - 1 024 obiektów.

Zatem tworząc obiekt typu TestA, tworzymy: 1 obiekt typu TestA, 1 obiekt typu TestA9, 2 obiekty typu TestA8, 4 obiekty typu TestA7, 8 obiektów typu TestA6, 16 obiektów typu TestA5, 32 obiektów typu TestA4, 64 obiektów typu TestA3, 128 obiektów typu TestA2, 256 obiektów typu TestA1 i 512 obiektów typu TestA0.

4.1.2 Wyniki dla Singleton

Najlepiej poradziły sobie najpopularniejsze kontenery - Windsor i Autofac. Kontener NiquIoCPartial uplasował się na 3 miejscu. Najślabiej poradził sobie kontroler StructureMap i Unity.

4.1.3 Wyniki dla Transient

W tym teście ważne są nie tylko poszczególne czasy, ale jak i również wzrostu czasu wykonania wraz ze wzrostem ilości operacji.

Gdy mamy tylko 1 operację najlepiej radzi sobie Autofac, a zaraz za nim NiquIoCPartial i Windsor. Najślabiej DryLoc i SimplyInjector.

Gdy mamy 10 operacji znacząco najlepiej radzi sobie NiquIoCPartial (ponad dwa razy lepiej niż drugi Autofac). Kolejne miejsca należą do NiquIoCFull i LightInject. Pozostałe kontenery miały podobne, dużo słabsze czasy. Najgorzej poradził sobie Ninject, który czas miał ponad 5 razy większy niż kontener z przedostatnim czasem (Windsor). Gdy mamy 100 operacji na prowadzenie wysunęły się mniej popularne kontenery, które prawdopodobnie mają najlepsze cachowanie. Kolejne miejsca to: NiquIoCFull, LightInject i SimpleInjector. Najślabiej w tym przypadku poradziły sobie Ninject, Windsor, Unity i Autofac.

Dla przypadku z 1000 operacji do czołówki dołączył DryLoc (czasy zbliżone do SimpleInjector). Na pierwszym miejscu wciąż pozostaje NiquIoC. Pozostałe kontenery mają czasy od kilka do kilkanaście razy gorsze.

Warto tutaj zaznaczyć, że najmniejszy wzrost czasu miały kontenery NiquIoCFull, LightInject, DryLoc, SimpleInjector oraz Grace.

4.1.4 Wyniki dla PerThread

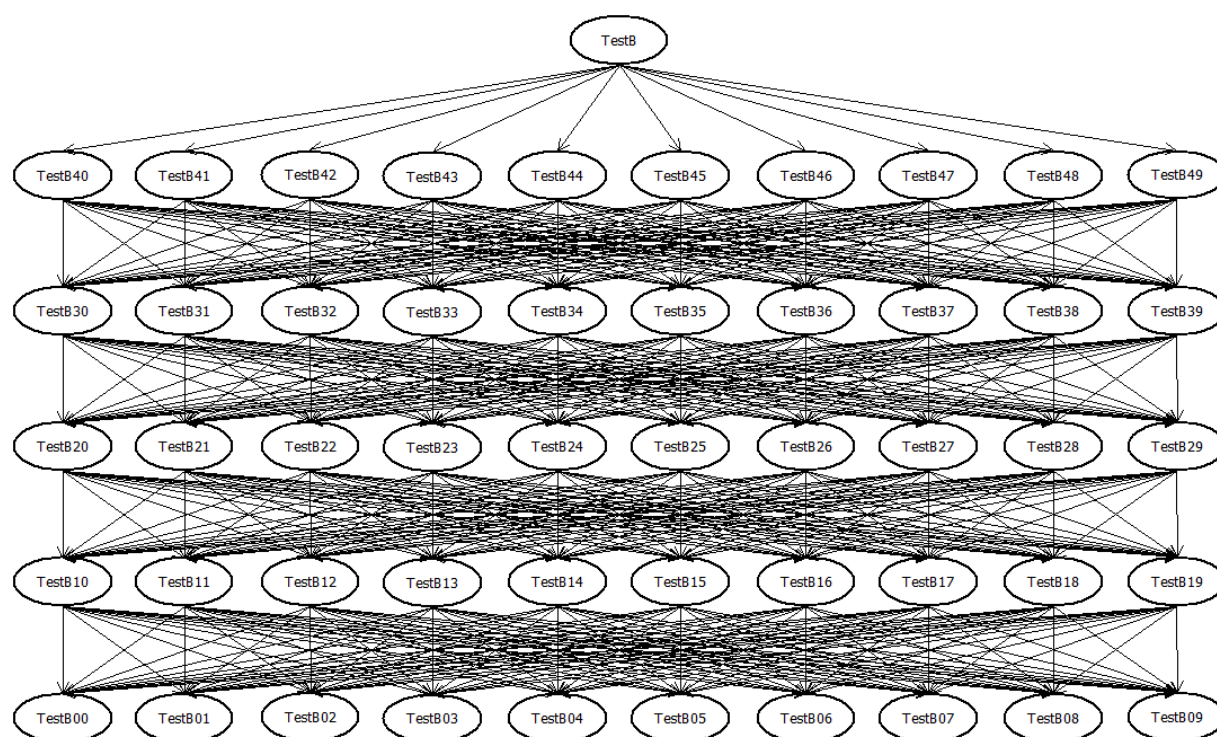
Czasy dla tego przypadku powinny być zbliżone do czasów dla Singleton, ponieważ wszystko było uruchamiane w jednym wątku, więc powinno się zachowywać jak singleton. Niestety prawie połowa kontenerów sobie z tym nie poradziła. Czasy zbliżone do czasów dla Singleтона posiadają jedynie: Autofac, Ninject, NiquIoCPartial, NiquIoCFull, StructureMap, Unity i Windsor. Czasy dla pozostałych kontrolerów są od kilka do nawet kilkadziesiąt razy większe niż dla Singleton.

Tak samo jak w przypadku Singleton najlepiej poradziły sobie najpopularniejsze kontenery - Windsor i Autofac. Kontener NiquIoCPartial uplasował się na 3 miejscu. Najślabiej poradził sobie kontroler LightInject i DryLoc.

4.2 Przypadek testowy B

4.2.1 Opis

W tym teście mamy zdefiniowanych 51 typów. 10 z tych typów ma konstruktor bezparametrowy, a pozostałe 41 ma konstruktor z dziesięcioma parametrami. Typem głównym jest typ "TestB". Obiekt tego typu w konstruktorze przyjmuje 10 innych obiektów, kolejno następujących typów: "TestB40", "TestB41", "TestB42", "TestB43", "TestB44", "TestB45", "TestB46", "TestB47", "TestB48", "TestB49". Każdy z tych 10 typów w konstruktorze przyjmuje 10 obiektów o takich samych typach, ale z pierwszym numerkiem o 1 mniejszym (czyli obiekty typów od "TestB40" do "TestB49", przyjmują w konstruktorze obiekty typów od "TestB30" do "TestB39").



Rys. 2: Graf zależności dla testu B.

Łatwo wywnioskować z Rys. 2, że tworząc obiekty poszczególnych typów ilość tworzonych obiektów rośnie ponad dziesięciokrotnie:

- typy od TestB00 do TestB09 - 1 obiekt,
- typy od TestB10 do TestB19 - 11 obiektów (obiekt danego typu plus 10 obiektów typów od TestB00 do TestB09),
- typy od TestB20 do TestB29 - 111 obiektów (obiekt danego typu plus 10 obiektów typów od TestB10 do TestB19),

- typy od TestB30 do TestB39 - 1 111 obiektów,
- typy od TestB40 do TestB49 - 11 111 obiektów,
- TestB - 111 111 obiektów.

Zatem tworząc obiekt typu TestB, tworzymy: 1 obiekt typu TestB, 10 obiektów typów od TestB40 do TestB49, 100 obiektów typów od TestB30 do TestB39, 1 000 obiektów typów od TestB20 do TestB29, 10 000 obiektów typów od TestB10 do TestB19, 100 000 obiektów typów od TestB00 do TestB09.

4.2.2 Wyniki dla Singleton

Najlepiej poradziły sobie najpopularniejsze kontenery - Windsor i Aurofac. Kontener NiquIoCPartial uplasował się na 3 miejscu. Najślabiej poradził sobie kontroler StructreMap i Unity.

4.2.3 Wyniki dla Transient

W tym teście ważne są nie tylko poszczególne czasy, ale jak i również wzrostu czasu wykonania wraz ze wzrostem ilości operacji.

Gdy mamy tylko 1 operację najlepiej radzi sobie NiquIoCPartial. Czasy pozostały są znacząco większe. Najślabiej poradziły sobie DryLoc i NiquIoCFull.

Gdy mamy 10 operacji znacząco najlepiej radzi sobie SimplyInjector i NiquIoCPartial. Czołówkę zamykają StrucutreMap i NiquIoCFull. Pozostałe kontenery miały podobne, dużo słabsze czasy.

Warto tutaj zaznaczyć, że najmniejszy wzrost czasu miały kontenery SimpleInjector, NiquIoCFull, LightInject, DryLoc oraz Grace.

4.2.4 Wyniki dla PerThread

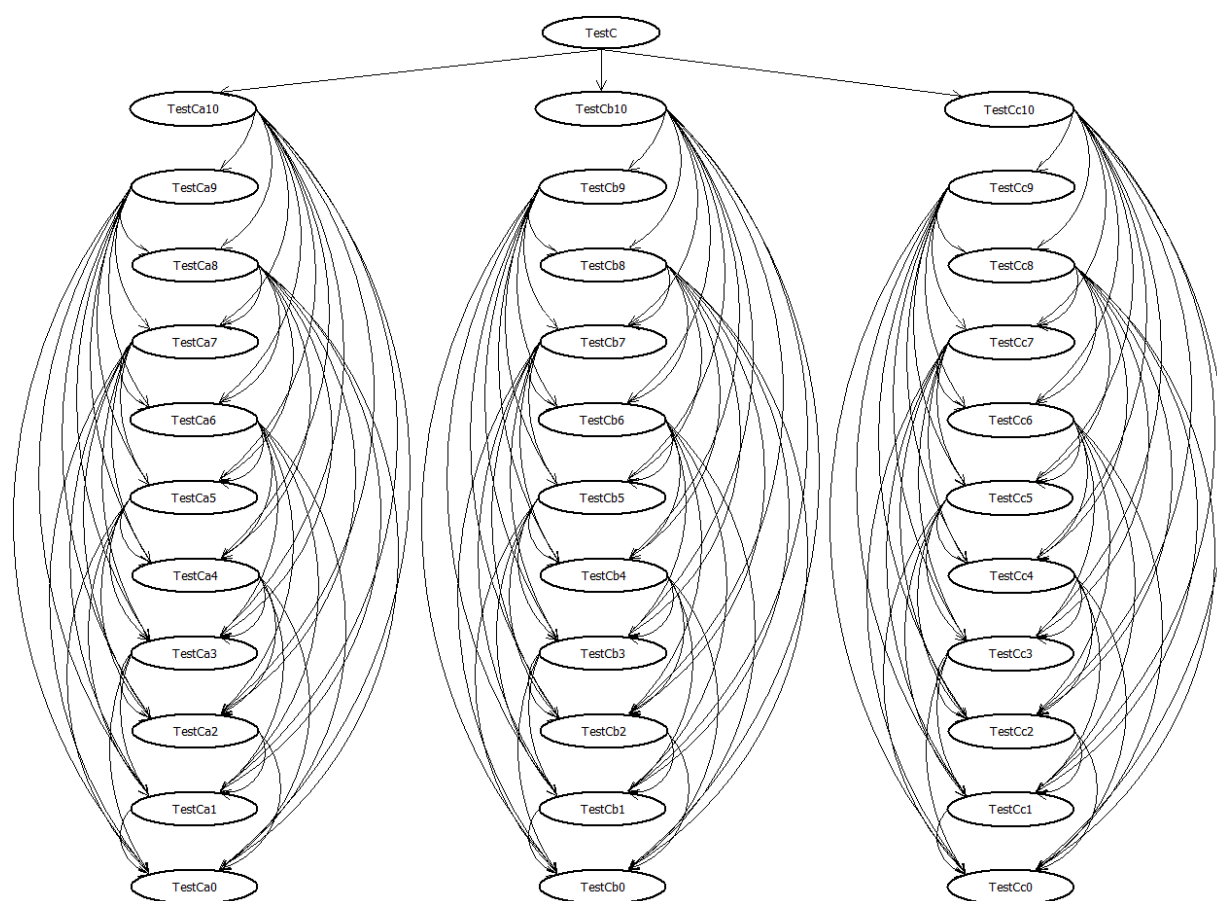
Czasy dla tego przypadku powinny być zbliżone do czasów dla Singleton, ponieważ wszystko było uruchamiane w jednym wątku, więc powinno się zachowywać jak singleton. Niestety prawie połowa kontenerów sobie z tym nie poradziła. Czasy zbliżone do czasów dla Singleтона posiadają jedynie: Autofac, Ninject, NiquIoCPartial, NiquIoCFull, StructureMap, Unity i Windsor. Czasy dla pozostałych kontrolerów są od kilka do nawet kilkadziesiąt razy większe niż dla Singleton. Operacje dla kontenera LightInject działały tak długo (ponad 20 minut), że ich czas został zamieniony na -1.

Tak samo jak w przypadku Signleton najlepiej poradziły sobie najpopularniejsze kontenery - Windsor i Aurofac. Kontener NiquIoCPartial uplasował się na 3 miejscu. Najślabiej poradził sobie kontroler LightInject i DryLoc.

4.3 Przypadek testowy C

4.3.1 Opis

Ten test jest bardzo podobny do test A, tylko dochodzi nam 1 dodatkowy poziom, który wygląda trochę inaczej. W głównym obiekcie "TestC" konstruktor przyjmuje 3 parametry następujących typów: "TestCa10", "TestCb10", "TestCc10". Każdy z tych 3 typów odpowiada typowi "TestA", więc przyjmuje on w konstruktorze 10 parametrów. Dla "TestCa10" są to parametry typów od "TestCa0" do "TestCa9", dla "TestCb10" są to parametry typów od "TestCb0" do "TestCb9", a dla "TestCc10" są to parametry typów od "TestCc0" do "TestCc9".



Rys. 3: Graf zależności dla testu C.

Łatwo wywnioskować z Rys. 3, że tworząc obiekty poszczególnych typów ilość tworzonych obiektów rośnie dwukrotnie tak jak dla testu A:

- TestCa0 - 1 obiekt,
- TestCa1 - 2 obiekty (obiekt typu TestCa1 i obiekt typu TestCa0),

- TestCa2 - 4 obiekty (obiekt typu TestCa2, obiekt typu TestCa1 - 2 obiekty, obiekt typu TestCa0 - 1 obiekt),
- TestCa3 - 8 obiektów (obiekt typu TestCa3, obiekt typu TestCa2 - 4 obiekty, obiekt typu TestCa1, obiekt typu TestCa0),
- TestCa4 - 16 obiektów,
- TestCa5 - 32 obiektów,
- TestCa6 - 64 obiektów,
- TestCa7 - 128 obiektów,
- TestCa8 - 256 obiektów,
- TestCa9 - 512 obiektów,
- TestCa10 - 1 024 obiektów,
- ... (dla TestCb i TestCc sytuacja wygląda dokładnie tak samo jak dla TestCa),
- TestC - 3 073 obiektów.

Zatem tworząc obiekt typu TestC, tworzymy: 1 obiekt typu TestC, 1 obiekt typu TestCa10, TestCb10 i TestCc10, 1 obiekt typu TestCa9, TestCb9 i TestCc9, 2 obiekty typu TestCa8, TestCb8 i TestCc8, 4 obiekty typu TestCa7, TestCb7 i TestCc7, 8 obiektów typu TestCa6, TestCb6 i TestCc6, 16 obiektów typu TestCa5, TestCb5 i TestCc5, 32 obiektów typu TestCa4, TestCb4 i TestCc4, 64 obiektów typu TestCa3, TestCb3 i TestCc3, 128 obiektów typu TestCa2, TestCb2 i TestCc2, 256 obiektów typu TestCa1, TestCb1 i TestCc1, 512 obiektów typu TestCa0, TestCb0 i TestCc0.

4.3.2 Wyniki dla Singleton

Najlepiej poradziły sobie najpopularniejsze kontenery - Windsor i Autofac. Kontener NiquIoCPartial uplasował się na 3 miejscu. Najślabiej poradził sobie kontroler StructurMap i Unity.

4.3.3 Wyniki dla Transient

W tym teście ważne są nie tylko poszczególne czasy, ale jak i również wzrostu czasu wykonania wraz ze wzrostem ilości operacji.

Gdy mamy tylko 1 operację najlepiej radzi sobie Autofac, a zaraz za nim NiquIoCPartial i Windsor. Najślabiej DryIoc i SimplyInjector.

Gdy mamy 10 operacji znacząco najlepiej radzi sobie NiquIoCPartial (ponad dwa razy

lepiej niż drugi Autofac). Kolejne miejsca należą do NiquIoCFul i LightInjectl. Pozostałe kontenery miałyby podobne, dużo słabsze czasy. Najgorzej poradził sobie Ninject, który czas miał ponad 5 razy większy niż kontener z przedostatnim czasem (Grace).

Gdy mamy 100 operacji na prowadzenie wysunęły się mniej popularne kontenery, które prawdopodobnie mają najlepsze cachowanie. Kolejne miejsca to: NiquIoCFull, LightInject i SimpleInjector. Najsłabiej w tym przypadku poradziły sobie Ninject, Windsor, Unity i Autofac.

Dla przypadku z 1000 operacji do czołówki dołączył DryIoc (czasy zbliżone do SimpleInjector). Na pierwszym miejscu wciąż pozostaje NiquIoC. Pozostałe kontenery mają czasy od kilka do kilkanaście razy gorsze.

Warto tutaj zaznaczyć, że najmniejszy wzrost czasu miały kontenery NiquIoCFull, LightInject, DryIoc, SimpleInjector oraz Grace.

4.3.4 Wyniki dla PerThread

Czasy dla tego przypadku powinny być zbliżone do czasów dla Singleton, ponieważ wszystko było uruchamiane w jednym wątku, więc powinno się zachowywać jak singleton. Niestety prawie połowa kontenerów sobie z tym nie poradziła. Czasy zbliżone do czasów dla Singletona posiadają jedynie: Autofac, Ninject, NiquIoCPartial, NiquIoCFull, StructureMap, Unity i Windsor. Czasy dla pozostałych kontrolerów są od kilka do nawet kilkadziesiąt razy większe niż dla Singleton. Operacje dla kontenera LightInject działały tak długo (ponad 20 minut), że ich czas został zamieniony na -1.

Tak samo jak w przypadku Singleton najlepiej poradziły sobie najpopularniejsze kontenery - Windsor i Autofac. Kontener NiquIoCPartial uplasował się na 3 miejscu. Najsłabiej poradził sobie kontroler LightInject i DryIoc.

5 Podsumowanie

<parę słów na koniec>

Literatura

- [1] Dependency Injection in .NET, Mark Seemann (str. 4-5)
- [2] Expert .NET 2.0 IL Assembler, Serge Lidin (str. 3-7)