

Idiomas de Programação

Eduardo Figueiredo

<http://www.dcc.ufmg.br/~figueiredo>

Definição de Idiomas

- Idiomas são padrões de baixo nível específicos de uma linguagem de programação
- Cada idioma descreve como resolver um problema de programação em uma determinada linguagem
- Idiomas facilitam a comunicação entre programadores
 - Aceleram o desenvolvimento
 - Facilitam atividades de manutenção

Idiomas e Estilos

- Um conjunto de idiomas definem um estilo de programação
 - O estilo de programação é definido pela forma como são usadas as construções da linguagem
- Exemplos de idiomas
 - A forma como os *loops* são usados
 - O formato de nomes
 - A formatação do código fonte

Idiomas em Java

Eduardo Figueiredo

<http://www.dcc.ufmg.br/~figueiredo>

Idioma e Recomendação

- Muitos dos idiomas são, na verdade, recomendação sobre o uso de construções da linguagem
- Outros idiomas dizem como implementar um padrão de projeto usando uma linguagem
 - Exemplo: como implementar o padrão Adapter em Java

Uma Classe por Arquivo

- Deve-se declarar uma única classe por arquivo Java 1
 - A única classe do arquivo deve ser pública para que outras classes tenham acesso
- Exemplo

Arquivo Carro.java ➡

```
public class Carro {
    String cor;
    int velocidadeAtual;

    void acelerar() {}
    void frear() {}
}
```

[O Método Main]

- Deve-se colocar o método *main()* em uma classe separada
- 3 ○ Apenas código de iniciação do sistema deve estar na classe que contém o método *main()*
- Exemplo

```
public class TesteCarro {
    public static void main(String[] args) {
        ...
    }
}
```

[Ocultando Atributos]

- Atributos devem ser privados ou protegidos
- 4
- 5 ○ Métodos *get* e *set* devem ser usados por outras classes para acessar os atributos

```
public class Carro {
    private String cor;
    protected int velocidadeAtual = 0;

    public void acelerar() {...}
    public void frear() {...}

    public void setCor(String novaCor) { cor = novaCor; }
    public String getCor() { return cor; }
}
```

[Exemplo: Carro]

```
public class Carro {
    private String cor;
    protected int velocidadeAtual = 0;

    public void acelerar() {
        velocidadeAtual++;
    }

    public void frear() {
        velocidadeAtual--;
    }

    public void setCor(String novaCor) { cor = novaCor; }
    public String getCor() { return cor; }

    public String toString() {
        return "Carro " + cor + " : " + velocidadeAtual;
    }
}
```

Carro.java

```
public class CarroTeste {
    public static void main(String[] args) {
        Carro meuCarro = new Carro();
        meuCarro.setCor("Preto");
        System.out.println(meuCarro);
    }
}
```

CarroTeste.java

[Convenção de Nomes]

- Deve-se usar *camel case* em nomes de classes, métodos e atributos
- 6 ○ Nome de classes deve ser um substantivo e iniciar com letra maiúscula
- 7 ○ Nome de métodos deve ser um verbo e iniciar com letra minúscula
- 8 ○ Nome de atributos deve ser um adjetivo ou substantivo e iniciar com letra minúscula

[Indentação e Comentários]

- Evidencie o aninhamento de estruturas por meio de indentação
- 9
- 10 ■ Separar por uma linha em branco a primeira linha de um bloco de comentários da última linha do bloco de comandos que o antecede
- 11 ○ Comentários devem se referir ao código que segue

[Exemplo: Carro2]

```
public class Carro2 {
    public static final int LIMITE = 150;
    protected int velocidadeAtual = 0;

    public void acelerar() {
        velocidadeAtual++;

        // Testar o limite de velocidade do carro.
        if (velocidadeAtual > LIMITE) {
            System.out.println("Bib bib bib.");
            velocidadeAtual = LIMITE;
        }
    }

    public void frear() {
        if (velocidadeAtual > 0)
            velocidadeAtual--;
    }
}
```

9

10 linha em branco

11 comentário

[Reduzir Escopo]

- Utilize blocos aninhados para declarar variáveis locais de modo que tenham o menor escopo possível 12
 - Blocos aninhados também são úteis para delimitar a região de um comentário

[Exemplo: Carro3]

```
public class Carro3 {
    public static final int LIMITE = 150;
    protected int velocidadeAtual = 0;

    public void acelerar() {
        velocidadeAtual++;
        {
            String alerta = "Bib.";
            if (velocidadeAtual == LIMITE)
                System.out.println(alerta);
        }

        // Testar o limite de velocidade do carro.
        if (velocidadeAtual > LIMITE) {
            velocidadeAtual = LIMITE;
        }
        ...
    }
}
```

12

bloco aninhado

[Declarações]

- Evite nomear variáveis locais com o mesmo nome de variáveis globais 13
 - Ou com nomes de métodos da classe
- Sempre que possível, declare e inicialize as variáveis em um mesmo comando 14

[Expressões]

- É proibido o uso de *goto* 15
- Evite o uso de operador ternário “?” quando uma das expressões contiver mais de um operador 16
 - Neste caso, use o comando *if*

```
public void fear() {
    velocidadeAtual = ( velocidadeAtual < 0 ) ?
        ( velocidadeAtual == MIN ? STOPPED :
          velocidadeAtual - min() ) :
        velocidadeAtual - desacelerar();
}
```

[Switch Case]

- Mantenha curto o código de cada *case* de um *switch* 17
 - Em torno de 5 linhas
 - Código longo deve ser extraído para um método
- Sempre termine o *case* com um comando *break* 18

[Default de um Switch]

- Sempre inclua uma opção *default* nas estruturas *switch* 19
- O *default* deve capturar somente as condições não previstas pelos *case* 20

[Repetições]

- Não crie variáveis temporárias apenas para término de uma repetição 21
 - Use o comando *break* para sair de um laço de repetição antes da condição de saída ser atingida
 - Use o comando *return* para testar imediatamente a condição de saída

[Expressões]

- Evite expressões lógicas complexas como condição de um *if* 22
 - Particione-as em vários comandos *if* aninhados
- Todos os blocos { } vazios devem receber um comentário indicando que estão propositalmente vazios 23

[Bibliografia]

- F. Buschmann et al. **Pattern-Oriented Software Architecture: A System of Patterns**. John Wiley & Sons, 1996.
 - Cap. 4 Idioms
- A. von Staa. **Programação Modular**. Elsevier, 2000.
 - Apêndices 3, 4 e 5