





## Testowanie aplikacji w Ruby

7 wykładów po 2 godz. + 1 wykład 1godz.







## Wykład 1

Wprowadzenie do języka Ruby







Skrypt hello\_world.rb

#!/bin/env ruby
puts "hello world"

Bash:

export RUBYOPT=-w

Gemy - co to jest?

Więcej informacji:

M. Marohnić. Ruby verbose mode and how it's broken. http://mislav.uniqpath.com/2011/06/ruby-verbose-mode/ Bozhidar Batsov. Ruby Style Guide. https://github.com/bbatsov/ruby-style-guide Integracja statycznego analizatora kodu rubocop. https://github.com/bbatsov/rubocop z edytorami (Atom, Emacs).







Projekt Program rozwoju UPniwjektyReby Gaha noking ju. W płosza sytekt Europa śkł 1200 (WG2020) ach Europa 2020 (UG2020) jest współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

## Podstawowe elementy języka: instrukcje warunkowe

- · if / elsif / else / end, modyfikator if
- · unless / else / end, modyfikator unless
- · case / when / else / end







## Podstawowe elementy języka: **pętle**

- · while / end, modyfikator while
- · begin / end / while
- · until / end, modyfikator until
- · for / in / end
- · wcześniejsze kończenie pętli: break, next, redo







## Podstawowe elementy języka: metody (funkcje)

- · def / end, domyślne wartości parametrów
- · wartość (wartości) zwracane
- · zmienna liczba parametrów
- · alias i undef







## Podstawowe elementy języka: **klasy**

- · obiektowość: data encapsulation, data abstraction, polymorphism, inheritance
- · class Indentifier / end
- obiekt = ClassName.new
- · zmienne lokalne, zmienne instancji, zmienne klasowe, zmienne globalne
- metody obiektu, klasy







## Korzystamy z Gemów

- Bundler co to jest? http://bundler.io/
- · pliki Gemfile i Gemfile.lock
- · Bundler i RVM (Ruby Version Manager)







## hello\_bundler.rb

```
#!/bin/env ruby
require 'bundler/setup'
require 'nokogiri' # http://nokogiri.org/
require 'open-uri'

doc =
Nokogiri::HTML(open('http://www.google.com/search?q=rspec'))
doc.css('h3.r a').each do |link|
   puts link.content
end
```







## Wykład 2

Podstawowe klasy i moduły







## Klasa Array

Dokumentacja (Ruby Core):

http://www.ruby-doc.org/core-2.1.2/Array.html

#### Składnia:

$$a = [4, 8, 2]; b = -10...0, 0..10]; c = [[1,2], [3,4]]$$
 words = %w{ala ma kota}

#### Indeksowanie:

$$d = ('a'...'e').to_a$$
  
 $d[-2,2]; d[0...2]; d[0...-1]$ 







#### Klasa Hash

Dokumentacja (Ruby Core):

http://www.ruby-doc.org/core-2.1.2/Hash.html

Składnia (Ruby 2.0.0+):

```
liczby = {one: 1, two: 2, three: 3}
liczby[:one]
liczby2 = {"one" => 1, "two" => 2, "three" => 3}
liczby2["one"]
```







#### Moduł Enumerable

Dokumentacja (Ruby Core):

http://www.ruby-doc.org/core-2.1.2/Enumerable.html

#### Pętle:

```
(2..4).each { |x| print x }
(2..4).each_with_index { |x,i| print x,i }
(1..10).each_slice(4) { |x| priny x }
```







#### Sortowanie:

```
w = %w{wiśnia gruszka czereśnia}
w.sort
w.sort { |a,b| b<=>a }
w.sort { |a,b| a.size<=>b.size }
```







## Klasy Date, Time i DateTime

Tworzenie obiektu Time. wyklady/2/10-hello\_time.rb

Co się składa na czas? wyklady/2/20-hello\_time.rb

Strefy czasowe. wyklady/2/30-hello\_time.rb

Formatowanie Time i Date. wyklady/2/40-hello\_time.rb

Parsowanie Time i Date. wyklady/2/50-hello\_time.rb

Arytmetyka i porównywanie Time. wyklady/2/60-hello\_time.rb







## Dokumentacja (Ruby StdLib):

http://www.ruby-doc.org/stdlib-2.1.2/libdoc/date/rdoc/Date.html

http://www.ruby-doc.org/stdlib-2.1.2/libdoc/time/rdoc/Time.html

http://www.ruby-doc.org/stdlib-2.1.2/libdoc/date/rdoc/DateTime.html







## Wykład 3

Ogólnie o testowaniu.

Dostępne narzędzia i technologie







**Testowanie** to proces który ma na celu weryfikację oraz walidację oprogramowania. Weryfikacja oprogramowania ma na celu sprawdzenie, czy wytwarzane oprogramowanie jest zgodne ze specyfikacją. Walidacja sprawdza, czy oprogramowanie jest zgodne z oczekiwaniami użytkownika.

W środowisku Ruby najpopularniejsze framweworki do testowania to:

- RSpec https://github.com/rspec
- Minitest https://github.com/seattlerb/minitest

Minitest jest dostępny w Ruby od wersji 1.9. Dużo "prostszy" niż RSpec. Jednak zapewnia wszystkie elementy potrzebne do testowania: unit, spec, mock, benchmark. RSpec – najpopularniejszy, kompletny system do testowania kodu w Ruby.

Nie można wskazać lepszego czy gorszego, to bardziej kwestia składni i narzędzi. Minitest często wykorzystywany do testowania gemów by nie zwiększać ich zależnosci







## Plik Gemfile dla Rspec

```
group :development do
  gem 'rspec'
end
```

A tak uruchamiamy RSpec:

\$ bundle exec rspec







**Testowanie** to proces który ma na celu weryfikację oraz walidację oprogramowania. Weryfikacja oprogramowania ma na celu sprawdzenie, czy wytwarzane oprogramowanie jest zgodne ze specyfikacją. Walidacja sprawdza, czy oprogramowanie jest zgodne z oczekiwaniami użytkownika.

W środowisku Ruby najpopularniejsze framweworki do testowania to:

- RSpec https://github.com/rspec
- Minitest https://github.com/seattlerb/minitest

Minitest jest dostępny w Ruby od wersji 1.9. Dużo "prostszy" niż RSpec. Jednak zapewnia wszystkie elementy potrzebne do testowania: unit, spec, mock, benchmark. RSpec – najpopularniejszy, kompletny system do testowania kodu w Ruby.

Nie można wskazać lepszego czy gorszego, to bardziej kwestia składni i narzędzi. Minitest często wykorzystywany do testowania gemów by nie zwiększać ich zależnosci







## Korzystamy z gemów Capybara i Factory Girl

Cytat: Factory Girl is a fixtures replacement with a straightforward definition syntax, support for multiple build strategies (saved instances, unsaved instances, attribute hashes, and stubbed objects), and support for multiple factories for the same class (user, admin\_user, and so on), including factory inheritance.

#### Plik Gemfile:







## Prosty przykład

```
# This will guess the User class
FactoryGirl.define do
  factory :user do
    first name "John"
    last name "Doe"
    admin false
  end
  # This will use the User class
  # (Admin would have been guessed)
  factory :admin, class: User do
    first_name "Admin"
    last name "User"
    admin true
  end
end
```







# Capybara helps you test web applications by simulating how a real user would interact with your app

```
I dopisujemy require 'capybara/rspec' w pliku z testami lub spec_helper.
```

```
describe "the signin process", :type => :feature do
  before :each do
  User.make(:email => 'user@example.com', :password => 'caplin')
  end
```

#### Plik Gemfile:

```
group :development do
gem 'rspec'
gem 'capybara'
end
```

```
it "signs me in" do
   visit '/sessions/new'
   within("#session") do
    fill_in 'Login', :with => 'user@example.com'
    fill_in 'Password', :with => 'password'
   end
   click_link 'Sign in'
   expect(page).to have_content 'Success'
   end
end
```







## Użyteczne narzędzia, gemy

- Ruby Version Manager (RVM) lub rbenv
- gem guard
- · gem simplecov
- · Platforma continous integration Travis
- Edytory Atom/Emacs/Vi o ile skonfigurujemy je do pracy z frameworkami







## Wykład 4

Testy jednostkowe







## Co to jest test jednostkowy?

Zautomatyzowany test pisany przez programistę testujący **pojedynczy** element systemu **w izolacji**. Przykład:

```
describe Array do
                                                    class Array
  describe '#sum' do
                                                       def sum
    it 'returns 0 for empty array' do
                                                         reduce(0,:+)
      expect([].sum).to eq(0)
    end
                                                       end
    it 'returns proper sum of all elements' do
                                                    end
      expect([1, 2, 3, 4, 5].sum).to eq(15)
    end
    it 'raise error if array include non numeral values' do
      expect{
        [1, 2, 3, 4, 5].sum
      }.to raise error
    end
  end
end
```







## Po co piszemy testy jednostkowe?

- Natychmiastowy feedback.
- Wyraźna lokalizacja błędu.
- Lepszy kod mniejsze metody, zgodne z filozofia Unix.
   (robiące tylko jedną rzecz). Z wyraźnymi granicami unikamy stanów globalnych, przekazujemy stan do metody.







## Automatyzacja z pomocą RSpec i Guard

Najprostsze testowanie robi każdy, nawet o tym nie wiedząc. Kiedy sprawdzamy ręcznie napisany kod, czy to w konsoli czy przeglądarce.

Taka forma jest nieoptymalna, zabiera dużo czasu – znudzeni omijamy sprawdzenie wszystkiego za każdym razem. Automatyzacja pozwala napisać serie skryptów (testów), które manualne sprawdzanie automatyzują.

**Guard** pozawala zrezygnować z ostatniej manualnej czynności, czyli każdorazowego uruchamiania testów ręcznie.

Obserwuje on pliki nad którymi pracujemy i automatycznie uruchamia powiązane z nimi testy.







## Przykład

#### Gemfile:

```
group :development do
  gem 'rspec'
  gem 'guard-rspec', require: false
end
```

#### Bash:

```
$ bundle install
$ bundle exec guard init rspec
$ bundle exec guard
```







## Testujemy: test-first czy test-last?

Nie ma jednej właściwej odpowiedzi na to pytanie. Każde z podejść ma swoje plusy i minusy.

Test first – daje nam 100% pokrycie testami. (Każdy kod jaki dodajemy do aplikacji poprzedzony jest napisanymi do niego testami.) Pojawia się dużo testów niskopoziomowych (unitów), stosunkowo mniej integracyjnych. Dodawane by sprawdzić połączenia między unitami.

Przeciwnicy najbardziej zwracają uwagę na to, że piszemy testy do kodu, który nie do końca rozumiemy. Pisanie zajmuje więcej czasu, ale kod otrzymany na końcu jest zazwyczaj lepszy.

Najlepszą odpowiedzią na pytanie czy test-first czy tez test-last jest zrozumienie problemu. Jeśli doskonale wiemy co nasz kod ma robić. Rozumiemy go, to najlepiej zacząc od testów, dodajać kod później. W przeciwnym wypadku, najlepiej sprawdza się drugie podejście.







## Piszemy kod: top-down czy bottom-up?

Zazwyczaj ta decyzja nie od nas zależy.

**Top-down** jest spotykany zazwyczaj w dużych projektach, zespołach (korporacjach), gdzie inni ludzie projektują system, a inni go piszą. Developer wtedy zazwyczaj dostaje do napisania konkretny kawałek systemu, który został zaprojektowany przez kogoś innego.

**Bottom-up** występuje w sytuacji gdy z małych części systemu budujemy złożony produkt. Często na początku nie znając dokładnego kształtu systemu. Z małych klocków budujemy złożone systemy

https://en.wikipedia.org/wiki/Top-down\_and\_bottom-up\_design







## Mantra Test Driven Development (TDD)

Red ⇒ Green ⇒ Refactor

Red – napisz test, który nie przechodzi

Green – dopisz kod, tak aby test przeszedł

Refactor – wyeliminuj nadmiarowy/zbędny kod

W trakcie pisania kodu nasze zrozumienie problemu i co traktować jako "unit" ewoluują.

Kiedy zmieniamy kod, musimy zmienić też testy.







## Izolacja

Jak osiągamy izolację?

Wyznaczamy wyraźne granice między elementami systemu Nie korzystamy z zewnęrzych części aplikacji czy systemu, np. baza danych, system plików

Każda część (unit) w aplikacji powinien wykonywać jedną rzecz, powinien być oddzielony od reszty systemu wyraźną granicą.

Powinien mieć ustawiony stan na wejściu operować na nim i ustawiać stan wyjściowy. Ten stan wejściowy mockujemy (sztucznie go ustawiamy), by móc go przetestować w izolacji i we wszystkich możliwych przypadkach.







## Jak testowany jest kod Ruby Core i Std-lib?

Przykładami dobrego testowania i kodu są projekty zgromadzone w tej bazie:

http://microrb.com

Jest tam dużo micro projektów – małych bibliotek, przetestowanych i napisanych profesjonalnie.

Ruby Core: https://github.com/ruby/ruby/tree/trunk/test/ruby

Array: https://github.com/ruby/ruby/blob/trunk/test/ruby/test\_array.rb Hash: https://github.com/ruby/ruby/blob/trunk/test/ruby/test\_hash.rb

Ruby Std-lib:

Date, DateTime, Time: https://github.com/rubysl/rubysl-date/tree/2.0/spec StringScanner: https://github.com/rubysl/rubysl-strscan/tree/2.0/spec







## Wykład 5

Refaktoryzacja kodu







## Na czym polega refaktoryzacja kodu?

Red -> Green -> Refactor

Program wyliczający dla każdego klienta opłaty za wypożyczenie filmu (przykład z książki "Refactoring. Ruby Edition").

Plik wyklad/5/00-wypozyczalnia.rb: klasy Movie, Rental, Customer

Uwagi odnośnie kodu: "quick and dirty program". Słabo zaprojektowany. Mało obiektowy.

Dlaczego? Przekonamy się o tym jak tylko zaczniemy zmieniać kod. Na przykład, dodamy nowe results w HTML, zmienią się zasady naliczania opłat . Wtedy do poprawki będą oba results), zmienią się / dojdą nowe kategorie filmów.

Zanim zaczniemy refactoryzację kodu powinniśmy dopisać testy!







## Refaktoryzacja #1 (pierwszy krok)

Dekompozycja i redystrybucja metody *statement*. Dlaczego? za długi kod. Mniejszymi kawałkami łatwiej zarządzać.

Plik: wyklad/5/01-wypozyczalnia.rb

Bash:

diff -U 0 00-wypozyczalnia.rb 01-wypozyczalnia.rb

#### Zastosowane techniki:

Extract Method do instrukcji case. Jak to zrobić w bezpieczny sposób bez wprowadzenia bugów do kodu?







Instrukcję case zamieniamy na this\_amount = amount\_for(element)

```
this_amount = 0
case element.movie.price_code
when Movie::Regular
   this_amount += 2
   this_amount += (element.days_rented - 2) * 1.5 \
        if element.days_rented > 2
when Movie::NEW_RELAESE
   this_amount += element.days_rented * 3
when Movie::CHILDRENS
   this_amount += 1.5
   this_amount += (element.days_rented - 3) * 1.5 \
        if element.days_rented > 3
end
```

W oryginalnym kodzie zmieniamy nazwy zmiennych: element -> rental, this\_amount -> result







## Refaktoryzacja #2

Przenosimy obliczenia amount\_for do klasy Rental.

Dlaczego?

Korzysta z informacji z Rental i nie korzysta – z Customer.

Plik: wyklad/5/02-wypozyczalnia.rb

Bash:

diff -U 0 01-wypozyczalnia.rb 02-wypozyczalnia.rb







# Klasy Rental i Customer (tylko zmiany w kodzie)

```
class Rental
  def charge
    ...
  end
end
class Customer
  def amount_for(rental)
    rental.charge
  end
end
```

Po napisaniu metody charge i sprawdzeniu, że niczego nie popsuliśmy, starą metodę amount\_for zastępujemy nową charge i this\_amount (jest zbędne).







### Refaktoryzacja #3

```
Ekstrakcja frequent_renter_points: przenosimy z klasy Customer do klasy Rental
```

Plik: wyklad/5/03-wypozyczalnia.rb







### Klasy Rental i Customer







## Refaktoryzacja #4

#### Niebezpieczne zmienne tymczasowe:

użyteczne w kontekście metody, zachęcają do pisania długich skomplikowanych metod

Usuniemy dwie zmienne tymczasowe:

total\_amount i frequent\_renter\_points







### Zamieniamy total\_amount metodą prywatną total\_charge

Plik: wyklad/5/04-wypozyczalnia.rb

To nie jest prosty przypadek eliminacji zmiennej tymczasowej – musimy wykonać jeszcze raz pętlę.

```
def total_charge
    # result = 0
    # @rentals.each do |element|
    # result += element.charge
    # end
    # result
    @rentals.inject(0) {|sum, rental| sum += rental.charge}
end
```







Usuwamy zmienną tymczasową frequent\_renter\_points

Postępujemy tak samo jak w wypadku total\_amount powyżej.

Plik: wyklad/5/05-wypozyczalnia.rb

**Bonus:** dodajemy metodę Customer#html\_statement

Plik: wyklad/5/06-wypozyczalnia.rb







## Jaki kod wymaga refaktoryzacji?

ze zduplikowanym kodem
metody z dużą ilością kodu
duże klasy
długa lista argumentów
"shotgun surgery" – zmiana w jednym miejscu pociąga za sobą
drobne zmiany w wielu innych miejscach
"divergent change" – przeciwieństwo "shotgun surgery" –
"feature envy" – metoda korzystająca z wielu metod innej klasy
przypadek instrukcji case – czasami można użyć polymorfizmu
do wyeliminowania tej instrukcji – "message chains" –
łańcuchy wywołań – szaleństwo metaprogramowania

Co to jest **bad smells** w kodzie? W literaturze spotyka się też określenie **smoked code.** 







# Wykład 6

Obiekty doubles,

Zwane też mockami lub stubami







### Doubles, zwane też mockami lub stubami

Kod który piszemy zazwyczaj nie ma wyraźnych granic i często wydzielić z niego pojedyncze jednostki nie zależne od innych części systemu.

By to osiągnąc posługujemy się doubles, by podmienić części systemu na "sztuczny kod".







### Kiedy używamy doubles?

In a unit test, mock objects can simulate the behavior of complex, real objects and are therefore useful when a real object is impractical or impossible to incorporate into a unit test. If an actual object has any of the following characteristics, it may be useful to use a mock object in its place.

### Jeśli rzeczywisty obiekt:

supplies non-deterministic results (e.g., the current time or the current temperature); has states that are difficult to create or reproduce (e.g., a network error); is slow (e.g., a complete database, which would have to be initialized before the test); does not yet exist or may change behavior; would have to include information and methods exclusively for testing purposes (and not for its actual task).

https://en.wikipedia.org/wiki/Mock\_object







#### **Prawo Demeter**

 zasada minimalnej wiedzy lub Reguła ograniczania interakcji ("rozmawiaj tylko z (bliskimi) przyjaciółmi")

W pełnej formie mówi ono, iż metoda danego obiektu może odwoływać się jedynie do metod należących do:

metod tego samego obiektu, metod dowolnego parametru przekazanego do niej, dowolnego obiektu przez nią stworzonego, dowolnego składnika, klasy do której należy dana metoda.







### stub, mock, fake?

- stub obiekt zawierający informację o stanie końcowym, pożądanym lub faktycznym
- mock obiekt zawierający informacje o zachowaniu, sposobie dotarcia do tego stanu końcowego
- fake klasa zawierająca metody, które zwracają ściśle określone wartości, np. wpisane na sztywno w kod klasy

#### Innymi słowy:

stub – umożliwia testowanie stanu

mock – umożliwia testowanie zachowania

http://martinfowler.com/articles/mocksArentStubs.html







### **Testy integracyjne**

Testy jednostkowe, testują pojedyncze unity (jednostki), testując je w izolacji nie wiemy czy między sobą działają dobrze.

Testy integracyjne testują właśnie te połączenia między unitami. Zbierają kilka części systemu i sprawdzają interakcje między nimi.







## Testy widoku, żądania

Testy symulujące prawdziwe zachowanie użytkownika. Symulują jego zachowanie, nie testują kodu jako takiego a zewnętrzny interfejs i jego zachowanie.

Frameworkiem do pisania takich testów w środowisku Ruby jest Capybara.







# Wykład 7

Refaktoryzacja Legacy Code

(zaawansowane techniki refaktoryzacji kodu)







Zaczynamy od kodu z pliku: wyklady/7/06-wypozyczalnia.rb

W klasie Rental w instrukcji case widzimy warunek korzystajacy z wartości atrybutu obiektu innej klasy.

Pachnie to problemami na odległość.







### Dlatego przenosimy Rental#charge do Movie#charge

```
class Rental
  def charge
    movie.charge(days_rented)
  end
end
class Movie
  def charge(days_rented)
    result = 0
    ... wklejamy case bez zmian
  end
end
```

Plik: wyklady/7/07-wypozyczalnia.rb







# Przenosimy Rental#frequent\_renter\_points do Movie

```
class Rental
  def frequent_renter_points
    movie.frequent_renter_points(days_rented)
  end
end
class Movie
  def frequent_renter_points(days_rented)
       (price_code == Movie::NEW_RELEASE && days_rented > 1) \
       ? 2 : 1
  end
end
```

Plik: wyklady/7/08-wypozyczalnia.rb







# Wymieniamy case korzystając z polymorfizmu

Każdy gatunek filmu jest nieco inaczej obsługiwany (inaczej odpowiada na tę samą message).

Usuniemy instrukcję case korzystając ze *State Pattern* (wzorzec projektowy z książki autorów określanych jako Gang of Four).







#### Krok #1

```
class Movie
  attr_reader :price_code
  def price_code=(value)
    @price_code = value
  end
  def initialize(title, the_price_code)
    @title, self.price_code = title, the_price_code
  end
end
    Plik: wyklady/7/09-wypozyczalnia.rb
```

Po tych zmianach wszystko powinno działać:

\$ ruby 09-wypozyczalnia.rb







#### Dodajemy trzy nowe klasy:

RegularPrice, NewReleasePrice, ChildrenPrice

I zmieniamy kod metody price\_code=

```
class Movie
  def price_code=(value)
    @price_code = value
    @price = case price_code
       when REGULAR then RegularPrice.new
       when NEW_RELEASE then NewReleasePrice.new
       when CHILDRENS then ChildrenPrice.new
       end
    end
end
```







## Wybieramy metodę, która ma być polymorficzna:

### Movie#charge

```
class RegularPrice
  def charge(days_rented)
    result += 2
    result += (days_rented - 2) * 1.5 if days_rented > 2
    result
  end
end
class Movie
  def charge(days rented)
    result = 0
    case price code
    when Movie::REGULAR
      @price.charge(days_rented)
```



end





Projekt Program rozwoju Uniwersytetu Gdańskiego w obszarach Europa 2020 (UG2020) jest współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

```
W podobny sposób upraszczamy instrukcję case dla
  Movie::NEW RELEASE oraz Movie::CHILDRENS
def charge(days rented)
  result = 0
  case price code
  when Movie::REGULAR
    return @price.charge(days rented)
  when Movie::NEW RELEASE
    return @price.charge(days rented)
  when Movie::CHTLDRENS
    return @price.charge(days rented)
  end
end
                                 Plik: wyklady/7/10-wypozyczalnia.rb
Co można uprościć do:
def charge(days rented)
```

@price.charge(days rented)







Polymorficzne Movie#frequent\_renter\_points

Metoda frequent\_renter\_points jest taka sama dla

ChildrenPrice i RegularPrice, a inna dla NewReleasePrice.

Poniżej użyjemy modułów i domieszkowania.

Plik: wyklady/7/11-wypozyczalnia.rb







# Moduły i domieszkowanie kodu modułów w klasach

```
module DefaultPrice
  def frequent renter points(days rented)
  end
end
                          class Movie
class RegularPrice
                             def frequent renter points(days rented)
  include DefaultPrice
                               @price.frequent renter points(days rented)
                             end
class ChildrenPrice
  include DefaultPrice
class NewReleasePrice
  def frequent_renter_points(days_rented)
    days rented > 1 ? 2 : 1
  end
```







#### Ostatni krok...

Usuwamy case z price\_code=. Jak? wyklady/7/12-wypozyczalnia.rb

#### Podmieniamy przykład użycia:

```
movie1 = Movie.new("Milion sposobów, jak zginąć na Zachodzie", \
    NewReleasePrice.new)
movie2 = Movie.new("Uśpieni", ChildrenPrice.new)
```

Teraz można też zmienic kategorię filmu:

movie2.price = RegularPrice.new

#### Poprzednio nie było to możliwe!







# Wykład 8

Praca z *Legacy Code* 







Legacy Code definiowany jest różnie.

Zazwyczaj jako "zastany kod". Kod który napisał ktoś inny (którego nie jesteśmy autorami) a z którym musimy pracować.

Znaczy to, że nie mamy pełnej wiedzy jak dokładnie każdy element systemu działa i nie czujemy się komfortowo by go rozszerzać i zmieniać.

Michael Feathers, autor "Working Effectively with Legacy Code", idzie krok dalej i definiuje *Legacy Code* jako kod nie pokryty testami.

Nie jest ważne kto jest autorem kodu, nawet jeśli sami go napisaliśmy, to on się rozrasta i komplikuje, a po pewnym czasie tracimy pewność siebie jeśli mamy coś w nim zmienić lub go rozszerzyć.

Testy, dają nam pewność, że jakakolwiek zmiana dokonana w systemie nie spowoduje, że przestanie on działać.







## Jak sobie radzić z legacy code?

Każdy w pewnym momencie swojej kariery programistycznej, spotyka się z sytuacją w której zostajemy zmuszeni do pracy z legacy code. Ktoś z zespołu odszedł i trzeba przejąć jego kod. Zostaliśmy wynajęci by dopisać do istniejącej aplikacji nową funkcjonalność...

Jak sobie z taką sytuacją poradzić?

Zazwyczaj będziemy bali się cokolwiek zmieniać, będziemy ograniczać naszą interakcje w kodzie do minimum, by "nic nie zepsuć". *Nie jest to dobre podejście.* Raczej powinniśmy taki kod pokryć testami, by zyskać pewność że działa tak jak powinien, przed i po zmianach

Zaczynamy od testów integracyjnych, wysokiego poziomu, które w sposób ogólny opiszą działanie systemu, i powoli "schodzić" niżej dodając testy jednostkowe, które pomogą nam refaktoryzować kod.







Kiedy będziemy mieli już kod pokryty testami, możemy przejść do refaktoryzacji kodu (rozbić duże metody, wyeksportować wspólne kawałki kodu, dodać wyraźne granice, oraz przejść do dodawania nowych funkcjonalności.

Początek może być trudny, ale następnym razem jeśli my lub ktoś inny będzie musiał pracować przy tym kodzie, będzie miał już otestowany kod i będzie mógł od razu przejść do pracy nad nim.

W programowaniu jak i w życiu warto pamiętać o harcerskiej zasadzie:

Zawsze zostawiaj miejsce (biwaku) lepszym niż było.

Tak samo w programowaniu, zawsze pozostawiaj kod lepszym niż zastałeś.





