PROJECT LOMBOK Y MAPSTRUCT

LOMBOK

Lombok es una librería que se integra dentro de nuestro IDE (entorno de desarrollo integrado) y genera de forma automática el código que, aunque es sencillo y es muy repetitivo y ocupa mucho espacio, como es el caso de los getters, los setters, equals, constructores, entre otros. Nosotros debemos indicar qué código generará a través de un conjunto grande de anotaciones.

* @Getter
* @Setter
* @NoArgsConstructor
* @AllArgsConstructor
* @Builder (Crea el método público build y el objeto estático Builder con todos sus atributos y métodos, evitando los setters para hacer los campos inmutables)
* @Log
* @SneakyThrows (Cuando sabemos que hay errores comprobados que no ocurrirán)

Puede integrarse en una gran cantidad de herramientas (incluyendo IntelliJ).

También genera código para implementar el patrón de diseño builder y para evitar el manejo de excepciones “checadas”, obtener un “logger” que nos permita enviar información a una bitácora, entre muchas otras cosas.

MAPSTRUCT

Mapstruct es también una librería pero que permite, mediante anotaciones, generar mapeos entre diferentes objetos en tiempo de compilación. Es un generador de código que simplifica enormemente la implementación de mapeos entre tipos de bean de Java, basándose en un enfoque de convención sobre configuración.

El código de mapeo generado utiliza invocaciones de métodos simples. MapStruct utiliza valores predeterminados sensibles, pero se sale de su camino cuando se trata de configurar o implementar un comportamiento especial.

Esto es útil en el desarrollo de micro-servicios con información que va y viene a una base de datos, ya que en los controladores usamos un tipo de objetos (normalmente DTOs u objetos del modelo de datos) y en la base de datos usamos otros (normalmente entidades), que aunque a veces son muy parecidos tienen reglas y validaciones distintas. Con mapstruct podemos generar mapeos entre ambos.

Mapstruct utiliza invocaciones de métodos en vez de reflexión, no tiene dependencias en tiempo de ejecución (código autocontenido) y nos informa en tiempo de compilación de posibles errores en los mapeos y es fácilmente debuggeable.