OOAD PROJEKAT - REFACTORING

1. Move an expression inline (Pomjeriti izraz unutar linije)

Ovaj refactoring koristimo da izbjegnemo nepotrebnu dodjelu međuvarijable, što može biti vremenski i memorijski zahtjevno ukoliko je varijabla složeni tip ili kolekcija.

U konkretnom slučaju, imamo varijablu *korisnici* koja je tipa *List<Korisnik>*, čiju dodjelu pomoćnoj varijabli možemo izbjeći prilikom ispitivanja uslova ili vraćanja kao povratnu vrijednost iz funkcije.

```
42
43
44
                public bool DaLiJeDostupanUsername (string username)
45
                    List<Korisnik> korisnici = UčitavanjeKorisnika();
47
48
                    if(korisnici.FirstOrDefault(x => x.Username == username) != null)
49
                        return false;
                    }
51
                    return true;
53
                public List<Korisnik> UčitavanjeKorisnika()
55
                    DBKorisnik DB = new DBKorisnik();
57
                    DB.UcitajKorisnike();
                    List<Korisnik> korisnici = DB.Korisnici;
59
                    return korisnici;
```

Slika 1: funkcije prije refaktoringa

U funkciji daLiJeDostupanUsername varijabla se koristi za pretragu kolekcije, a u funkciji UcitavanjeKorisnika kao povratna vrijednost funkcije. Kod nakon refaktoringa izgleda kao na sljedećoj slici:

```
43
44
                public bool DaLiJeDostupanUsername (string username)
45
46
47
                    //List<Korisnik> korisnici = UčitavanjeKorisnika();
                    if(UčitavanjeKorisnika().FirstOrDefault(x => x.Username == username) != null)
49
                         return false:
50
51
                    return true;
53
54
                public List<Korisnik> UčitavanjeKorisnika()
55
                    DBKorisnik DB = new DBKorisnik();
56
57
                    DB.UcitajKorisnike();
58
                    return DB.Korisnici;
                    //List<Korisnik> korisnici = DB.Korisnici;
59
60
                    //return korisnici;
                }
```

Slika 2: funkcije nakon refaktoringa

2. Extract a routine (izdvojiti rutinu)

Ovaj refactoring koristimo kada imamo neki veći dio koda u tijelu petlje ili uslovu, koji se više puta ponavlja ili ga je pogodno izdvojiti kao posebnu metodu.

Prilikom registracije korisnika, njegov password kodira se MD5 hash funkcijom. Prije refaktoringa, kod za šifriranje nalazio se unutar funkcije za registraciju:

```
76
77
                   private void buttonRegistrujSe_Click(object sender, RoutedEventArgs e)
                       textGreska.Text = String.Empty;
 79
                       textPostoji.Text = String.Empty;
80
                       string ime;
81
                       string prezime;
                       string email;
83
                       string username;
                       string pass;
ime = textIme.Text;
84
85
                       prezime = textPrezime.Text;
87
                       email=textEmail.Text;
88
                       username = textUser.Text;
89
                       MD5CryptoServiceProvider md5 = new MD5CryptoServiceProvider();
91
                       md5.ComputeHash(ASCIIEncoding.ASCII.GetBytes(textPass1.Password));
                       byte[] result = md5.Hash;
StringBuilder str = new StringBuilder();
for (int i = 1; i < result.Length; i++)</pre>
92
93
95
                            str.Append(result[i].ToString("x2"));
96
                       pass = str.ToString();
                       Korisnik postoji = Korisnici.FirstOrDefault(x => x.Username == username);
99
100
                       if (prazan())
101
                            textPostoji.Text = "Molimo unesite sve tražene podatke.";
103
                            return;
104
                       else if (postoji != null)
```

Slika 3: kodiranje passworda prije refaktoringa

Nakon refaktoringa kodiranje passworda izdvojili smo u posebnu funkciju:

```
76
                 private void buttonRegistrujSe_Click(object sender, RoutedEventArgs e)
77
                     textGreska.Text = String.Empty;
textPostoji.Text = String.Empty;
78
79
80
                     string ime;
81
                     string prezime;
                     string email;
string username;
82
83
                     string pass;
ime = textIme.Text;
84
85
                     prezime = textPrezime.Text:
86
                     email=textEmail.Text;
87
88
                     username = textUser.Text;
89
                     pass = getMD5(textPass1.Password);
90
91
                     Korisnik postoji = Korisnici.FirstOrDefault(x => x.Username == username);
92
93
                     if (prazan())
94
95
                         textPostoji.Text = "Molimo unesite sve tražene podatke.";
96
97
                         return;
98
                     else if (postoji != null)
99
100
                         textPostoji.Text = "Username već postoji. Pokušajte ponovo";
101
                         textUser.Text = String.Empty;
102
103
                         return:
104
105
                     else
106
                           Slika 4: dodjela passworda nakon refaktoringa
128
129
                    public string getMD5(string text)
130
131
                         MD5CryptoServiceProvider md5 = new MD5CryptoServiceProvider();
132
                         md5.ComputeHash(ASCIIEncoding.ASCII.GetBytes(text));
133
                         byte[] result = md5.Hash;
134
135
                         StringBuilder str = new StringBuilder();
                         for (int i = 1; i < result.Length; i++)
136
137
                              str.Append(result[i].ToString("x2"));
138
                         return str.ToString();
139
140
141
142
```

Slika 5: funkcija za kodiranje passworda

3. Primjena Strategy design patterna

Kodiranje passworda možemo obavljati na dva načina: MD5 hash funkcijom i SHA-512 hash funkcijom. To možemo posmatrati kao dvije primjene algoritma za kodiranje passworda, za šta nam odgovara Strategy pattern. Kreiramo sljedeće klase:

Slika 6: interfejs lKodiranje

```
8
9
            class Kontekst
10
                IKodiranje kodiranje = new MD5Hash();
11
12
13
                public void PromjenaStrategije(int i)
14
15
                    if (i == 0) kodiranje = new MD5Hash();
16
                    else kodiranje = new SHA512Hash();
17
                }
18
                public string kodiraj(string s)
19
20
                    return kodiranje.Kodiraj(s);
21
22
23
       }
24
```

Slika 7: klasa Kontekst

```
9
10
            public class MD5Hash : IKodiranje
11
12
                public MD5Hash() { }
13
14
                public String Kodiraj(String s)
15
16
                    MD5CryptoServiceProvider md5 = new MD5CryptoServiceProvider();
                    md5.ComputeHash(ASCIIEncoding.ASCII.GetBytes(s));
17
18
                    byte[] result = md5.Hash;
19
                    StringBuilder str = new StringBuilder();
20
                    for (int i = 1; i < result.Length; i++)
21
                         str.Append(result[i].ToString("x2"));
22
                    return str.ToString();
23
24
       }
25
26
```

Slika 8: klasa MD5Hash

```
10
            public class SHA512Hash : IKodiranje
11
12
                public SHA512Hash(){ }
13
14
                public String Kodiraj(String s)
15
16
                    byte[] data = ASCIIEncoding.ASCII.GetBytes(s);
17
                    byte[] result;
18
                    SHA512 shaM = new SHA512Managed();
19
                    result = shaM.ComputeHash(data);
20
                    return result.ToString();
21
22
23
24
```

Slika 9: klasa SHA512Hash

Primjenom Strategy design patterna omogućili smo jednostavno mijenjanje strategija kodiranja passworda, kao i mogućnost dodavanja novih algoritama za kodiranje bez da mijenjamo postojeću funkcionalnost.