Хрестоматия Swift паттернов. На всякий…

v.2.0

Дима Малеев и Сережа Суханов

**Оглавление**

Привет 3

История изменений 5

Prototype 6

Factory Method 9

# ****Привет****

Привет, Друг! Очень мило, что ты решил прочитать эту книгу. Ну, или просто скачал, чтобы посмотреть, что тут находится. А находятся здесь просто примеры реализации паттернов GoF для iOS. Так как примеры писаны на Swift, вероятнее всего их можно использовать и для Mac, но так как я круче программы, чем “Hello, World!” под Mac не писали – то утверждать не могу.

Что тебя ждет дальше? Невероятно, но паттерны! И вероятнее всего – грамматические ошибки. Хоть это и вторая версия книги, исправленная и доработанная – старые ошибки хоть и были исправлены (вряд ли все), но к ним добавились еще и новые. Поэтому я торжественно клянусь, что исправлю каждую ошибку, которую ты мне пришлешь на [ssuhanov@gmail.com](mailto:ssuhanov@gmail.com). Я очень надеюсь, что ты не граммар-наци и поможешь мне исправить ошибки. И, конечно же, оценишь те знания, которыми я пытался поделиться с тобой.

## Для кого эта книга?

Книга будет полезна всем Swift разработчикам, потому как книги просто полезно читать. Говорят, это улучшает память. Для начинающих разработчиков, можно будет прочитать про паттерны и примеры их реализации, в будущем про это вас спросят на собеседовании. Для более продвинутых ребят, книга может послужить небольшой напоминалкой про забытое описание паттернов. Книга однозначно не являет собой учебник по Swift, и прочитав ее вы вряд ли сможете написать второй Instagram, однако некоторые проблемы она вам все же решить поможет. Паттерны вообще хорошо знать, чтобы структурировать свои знания в голове. ☺

## Почему эта книга?

По моему глубокому личному убеждению – знания должны быть бесплатны. Просто представьте, как далеко было бы человечество, если бы у нас культура была направлена не на бесконечное зарабатывание денег, а на продвижение человечества к звездам. К сожалению, я не фармацевт, который придумал лекарство от рака, и не ученый, который придумал телепортацию. ☺

Поэтому, я попытаюсь поделиться знаниями, которые есть у меня. Что меня радует – я далеко не первый и не второй, и даже решение о написании этой книги пришло мне в голову из-за успеха Андрея Будая с его книжкой (<http://andriybuday.com/book>), которую я вам очень рекомендую почитать. Внимательный читатель увидит, что книги сами по себе очень похожи, разве что язык примеров другой (ну и сами примеры, кроме одного).

## Распространение книги

Книга бесплатна. ☺

Глупо писать другое, особенно если вы прочитали предыдущий пункт. Распространяться книга будет путем скачивания откуда угодно. Я не очень знаю, какие лицензии в ходу, да и в данном случае мне откровенно все равно. Потому, просто пару правил:

1. Книга не должна продаваться. Книга может только бесплатно распространяться в любом виде, но за просто так. Совсем.
2. Книгу можно перепечатывать, копировать себе в блог, отсылать голубиной почтой и даже менять имя автора. Если вспомните вашего покорного слугу – респект вам и уважуха, если нет – это тоже отлично, наверное, у вас была причина.
3. Естественно, автор не несет ответственности за те знания, которые вы тут получили. ☺ Ну серьезно – делайте добро, вы ж не политики.
4. Вы можете дописывать книгу, изменять в любом месте, но тогда будьте добры, меняйте автора.
5. Если вы поменяли контент книги, даже одну буковку – это уже ваша книга. ☺ Наслаждайтесь! Вы стали автором! В этой второй версии книги именно так и произошло. ☺
6. Кстати да, менять можно все, кроме этих простых правил.
7. После прочтения книги задумайтесь, какими знаниями можете поделиться вы. Вероятнее всего, вы можете рассказать уникальные и интересные вещи, которые поменяют что-то в этом мире! Пользуйтесь! Это ваша суперсила!

## Напутственное слово

Читайте.

# ****История изменений****

Книга же не бумажная, поэтому имеет возможность эволюционировать и меняться!

v.1.0 – базовый контент книги

v.1.1 – «подкрашен» код, немного пофиксаны ошибки, книга выложена в опен сорс

v.2.0 – исправлены ошибки в описаниях, примеры кода переписаны с Objective-C на Swift. Книга переведена на английский и украинский языки.

# ****Prototype****

Прототип – один из самых простых паттернов, который позволяет нам получить точную копию необходимого объекта. То есть – использовать как прототип для нового объекта.

**Когда использовать:**

1. У нас есть семейство схожих объектов, разница между которыми только в состоянии их полей.
2. Чтобы создать объект вам надо пройти через огонь, воду и медные трубы. Особенно если этот объект состоит из еще одной кучи объектов, многие из которых для заполнения требуют подгрузки данных из базы, веб-сервисов и подобных источников. Часто легче скопировать объект и поменять в нем несколько полей.
3. Да и в принципе, нам особо и не важно, как создается объект. Ну есть и есть.
4. Нам страшно лень писать иерархию фабрик (читай дальше), которые будут инкапсулировать всю противную работу создания объекта.

Да, и есть еще частое заблуждение (вероятнее всего из названия), что прототип – это архетип, который никогда не должен использоваться, и служит только для создания себе подобных объектов. Хотя, прототип, как и архетип – тоже достаточно популярный кейс. Собственно, нам ничего не мешает делать прототипом любой объект, который у нас в подчинении.

**Поверхностное и глубокое копирование**

Тут нет особой разницы с другими языками программирования. Есть указатель, есть значение в куче.

Поверхностное копирование – это просто создание нового на те же самые байты в куче. То есть – в результате мы можем получить два объекта, которые указывают на одно и то же значение.

К примеру создадим объект:

public class Person {

public var name: String

public var surname: String

public var age: Int

public init(name: String,

surname: String,

age: Int) {

self.name = name

self.surname = surname

self.age = age

}

}

А теперь давайте просто создадим два объекта и посмотрим что же получится:

let firstPerson = Person(name: "Adam",

surname: "Adams",

age: 32)

print("First Person:\(firstPerson.name) \(firstPerson.surname)")

let secondPerson = firstPerson

secondPerson.name = "Bobby"

print("Second Person: \(secondPerson.name) \(secondPerson.surname)")

print("First Person: \(firstPerson.name) \(firstPerson.surname)")

Как видим лог достаточно ожидаемый:

**First Person: Adam Adams**

**Second Person: Bobby Adams**

**First Person: Bobby Adams**

Заметьте, что хоть и меняли мы имя для secondPerson, но и у firstPerson имя поменялось. Просто потому что мы создали два указателя на один и тот же объект.

Для таких задач, стоит использовать глубокое копирование, которое в Swift сделано в принципе очень похоже как и в .NET:

Для этого надо реализовать протокол NSCopying, и перегрузить:

public func copy(with: NSZone? = nil) -> Any

Расширим наш класс:

extension Person: NSCopying {

public func copy(with: NSZone? = nil) -> Any {

let copy = Person(name: self.name,

surname: self.name,

age: self.age)

return copy

}

}

И немного изменим код нашего тестового приложения:

let firstPerson = Person(name: "Adam",

surname: "Adams",

age: 32)

print("First Person:\(firstPerson.name) \(firstPerson.surname)")

let secondPerson = firstPerson.copy() as! Person

secondPerson.name = "Bobby"

print("Second Person: \(secondPerson.name) \(secondPerson.surname)")

print("First Person: \(firstPerson.name) \(firstPerson.surname)")

Ну и, естественно, лог:

**First Person: Adam Adams**

**Second Person: Bobby Adam**

**First Person: Adam Adams**

Как видим, мы в результате получили два независимых объекта, один из которых сделан по подобию первого.

[Код примера](https://github.com/ssuhanov/ios_patterns_2/tree/master/PrototypePattern.playground).

# Factory Method

Еще один порождающий паттерн, довольно прост и популярен. Паттерн позволяет переложить создание специфических объектов, на наследников родительского класса, потому можно манипулировать объектами на более высоком уровне, не заморачиваясь объект какого класса будет создан. Частенько этот паттерн называют виртуальный конструктор, что по моему мнению лучше выражает его предназначение.

**Когда использовать:**

1. Мы не до конца уверены объект какого типа нам необходим.
2. Мы хотим чтобы не родительский объект решал какой тип создавать, а его наследники.

**Почему хорошо использовать:**

Объекты, созданные фабричным методом – схожи, потому как у них один и тот же родительский объект. Потому, если локализировать создание таких объектов, то можно добавлять новые типы, не меняя при этом код, который использует фабричный метод.

**Пример:**

Давайте представим, что мы такой неправильный магазин, в котором тип товара определяется по его цене. ☺ На данный момент товары есть двух типов: Игрушки и Одежда.

В чеке мы получаем только цены, и нам надо сохранить объекты, которые куплены.

Для начала, создадим протокол Product. В нем будут два свойства: имя и цена, и метод сохранения (для примера):

public protocol Product {

var name: String { get }

var price: Int { get }

func saveObject()

}

extension Product {

func saveObject() {

print("I am saving the object into product database")

}

}

Теперь создадим две реализации этого протокола.

Игрушка:

public class Toy: Product {

public var name: String

public var price: Int

public init(name: String, price: Int) {

self.name = name

self.price = price

}

public func saveObject() {

print("Saving object into Toys database")

}

}

И одежда:

public class Dress: Product {

public var name: String

public var price: Int

public init(name: String, price: Int) {

self.name = name

self.price = price

}

public func saveObject() {

print("Saving object into Dress database")

}

}

Теперь мы, практически, подошли вплотную к нашему паттерну. Собственно, теперь нужно создать метод, который будет по цене определять, что же за продукт у нас в чеке и создавать объект необходимого типа.

public class ProductGenerator {

public init() { }

public func getProduct(price: Int) -> Product? {

if (0..<100).contains(price) {

return Toy(name: "Teddy Bear", price: price)

} else if price >= 100 {

return Dress(name: "Little Black", price: price)

} else {

return nil

}

}

}

Вот собственно, все. Теперь добавим метод, который будет считать и записывать расходы:

func saveExpenses(price: Int) {

let productGenerator = ProductGenerator()

let expense = productGenerator.getProduct(price: price)

expense?.saveObject()

}

Пробуем:

saveExpenses(price: 50)

saveExpenses(price: 56)

saveExpenses(price: 79)

saveExpenses(price: 100)

saveExpenses(price: 123)

saveExpenses(price: 51)

Лог:

**Saving object into Toys database**

**Saving object into Toys database**

**Saving object into Toys database**

**Saving object into Dress database**

**Saving object into Dress database**

**Saving object into Toys database**

[Код примера](https://github.com/ssuhanov/ios_patterns_2/tree/master/FactoryMethodPattern.playground).

авы