



# PHP: объекты, шаблоны и методики программирования

Создавайте эффективный код, овладев  
объектно-ориентированными средствами PHP,  
проектными шаблонами и основными  
инструментальными средствами разработки

---

*Пятое издание*

---

Мэтт Зандстра

# PHP: объекты, шаблоны и методики программирования

*Пятое издание*

# PHP Objects, Patterns, and Practice



Matt Zandstra

Apress®

# PHP: объекты, шаблоны и методики программирования

*Пятое издание*



Мэтт Зандстра



Москва • Санкт-Петербург  
2019

ББК 32.973.26-018.2.75

3-27

УДК 681.3.07

ООО “Диалектика”

Перевод с английского *И.В. Берштейна*

Под редакцией канд. физ.-мат. наук *С.Г. Тригуб*

По общим вопросам обращайтесь в издательство “Диалектика” по адресу:

[info@dialektika.com](mailto:info@dialektika.com), <http://www.dialektika.com>

**Зандстра, Мэтт.**

3-27 PHP: объекты, шаблоны и методики программирования, 5-е изд. : Пер. с англ. — СПб. : ООО “Диалектика”, 2019. — 736 с. : ил. — Парал. тит. англ.

ISBN 978-5-907144-54-5 (рус.)

**ББК 32.973.26-018.2.75**

Все названия программных продуктов являются зарегистрированными торговыми марками соответствующих фирм.

Никакая часть настоящего издания ни в каких целях не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, будь то электронные или механические, включая фотокопирование и запись на магнитный носитель, если на это нет письменного разрешения издательства APress, Berkeley, CA.

Authorized Russian translation of the English edition of *PHP: Objects, Patterns, and Practice*, 5th Edition (ISBN 978-1-4842-1995-9), published by APress, Inc., Copyright © 2017 by Matt Zandstra.

This translation is published and sold by permission of APress, Inc., which owns or controls all rights to sell the same.

All rights reserved. No part of this work may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording, or by any information storage or retrieval system, without the prior written permission of the copyright owner and the publisher. Trademarked names may appear in this book. Rather than use a trademark symbol with every occurrence of a trademarked name, we use the names only in an editorial fashion and to the benefit of the trademark owner, with no intention of infringement of the trademark.

*Научно-популярное издание*

**Мэтт Зандстра**

# **PHP: объекты, шаблоны и методики программирования 5-е издание**

Подписано в печать 10.06.2019. Формат 70x100/16.

Гарнитура Times.

Усл. печ. л. 46,0. Уч.-изд. л. 36,8.

Тираж 500 экз. Заказ № 4893.

Отпечатано в АО “Первая Образцовая типография”

Филиал “Чеховский Печатный Двор”

142300, Московская область, г. Чехов, ул. Полиграфистов, д. 1

Сайт: [www.chpd.ru](http://www.chpd.ru), E-mail: [sales@chpd.ru](mailto:sales@chpd.ru), тел. 8 (499) 270-73-59

ООО “Диалектика”, 195027, Санкт-Петербург, Магнитогорская ул., д. 30, лит. А, пом. 848

ISBN 978-5-907144-54-5 (рус.)

ISBN 978-1-4842-1995-9 (англ.)

© ООО “Диалектика”, 2019

© 2017 by Matt Zandstra

# Оглавление

<b>Об авторе</b>	15
<b>Введение</b>	19
<b>Часть I. Введение</b>	21
<b>Глава 1. Проектирование и сопровождение приложений на PHP</b>	23
<b>Часть II. Объекты</b>	35
<b>Глава 2. PHP и объекты</b>	37
<b>Глава 3. Основные положения об объектах</b>	45
<b>Глава 4. Расширенные средства</b>	85
<b>Глава 5. Средства для работы с объектами</b>	151
<b>Глава 6. Объекты и проектирование</b>	193
<b>Часть III. Шаблоны</b>	221
<b>Глава 7. Назначение и применение проектных шаблонов</b>	223
<b>Глава 8. Некоторые принципы действия шаблонов</b>	235
<b>Глава 9. Формирование объектов</b>	253
<b>Глава 10. Шаблоны для программирования гибких объектов</b>	291
<b>Глава 11. Выполнение задач и представление результатов</b>	319
<b>Глава 12. Шаблоны корпоративных приложений</b>	369
<b>Глава 13. Шаблоны баз данных</b>	433
<b>Часть IV. Практика</b>	489
<b>Глава 14. Нормы надлежащей и порочной практики</b>	491
<b>Глава 15. Стандарты PHP</b>	503
<b>Глава 16. Создание и использование компонентов PHP средствами Composer</b>	523
<b>Глава 17. Контроль версий средствами Git</b>	537
<b>Глава 18. Тестирование средствами PHPUnit</b>	569
<b>Глава 19. Автоматическое построение средствами Phing</b>	607
<b>Глава 20. Виртуальная машина Vagrant</b>	635
<b>Глава 21. Непрерывная интеграция</b>	649
<b>Часть V. Заключение</b>	679
<b>Глава 22. Объекты, шаблоны и практика</b>	681
<b>Часть VI. Приложения</b>	695
<b>Приложение А. Дополнительные источники информации</b>	697
<b>Приложение Б. Простой синтаксический анализатор</b>	703
<b>Предметный указатель</b>	729

# Содержание

<b>Об авторе</b>	15
О техническом рецензенте	17
Благодарности	17
<b>Введение</b>	19
От издательства	20
<b>Часть I. Введение</b>	21
<b>Глава 1. Проектирование и сопровождение приложений на PHP</b>	23
Проблема	23
PHP и другие языки	25
Об этой книге	28
Объекты	29
Шаблоны	29
Практика	30
Что нового в пятом издании книги	32
Резюме	32
<b>Часть II. Объекты</b>	35
<b>Глава 2. PHP и объекты</b>	37
Неожиданный успех объектов в PHP	37
Вначале был PHP/FI	37
Синтаксические удобства в версии PHP 3	38
Версия PHP 4 и незаметная революция	38
Изменения приняты: PHP 5	41
Восполнение пробела: PHP 7	41
Дебаты сторонников и противников объектов	42
Резюме	43
<b>Глава 3. Основные положения об объектах</b>	45
Классы и объекты	45
Первый класс	45
Несколько первых объектов	46
Установка свойств в классе	47
Работа с методами	51
Создание метода-конструктора	52
Аргументы и типы	54
Простые типы данных	54
Уточнение типов объектов	59
Наследование	64
Проблема наследования	65
Использование наследования	70
Управление доступом к классам: модификаторы public, private и protected	77
Методы доступа	79
Семейство классов ShopProduct	80
Резюме	83

<b>Глава 4. Расширенные средства</b>	85
Статические методы и свойства	86
Постоянные свойства	90
Абстрактные классы	91
Интерфейсы	93
Трейты	96
Проблема, которую позволяют решить трейты	96
Определение и применение трейтов	98
Применение нескольких трейтов	99
Сочетание трейтов с интерфейсами	100
Устранение конфликтов имен методов с помощью ключевого слова <code>insteadof</code>	101
Назначение псевдонимов переопределенным методам трейта	102
Применение статических методов в трейтах	103
Доступ к свойствам базового класса	104
Определение абстрактных методов в трейтах	105
Изменение прав доступа к методам трейта	106
Позднее статическое связывание: ключевое слово <code>static</code>	107
Обработка ошибок	112
Исключения	114
Завершенные классы и методы	123
Внутренний класс <code>Error</code>	125
Работа с методами-перехватчиками	126
Определение методов-деструкторов	134
Копирование объектов с помощью метода <code>__clone()</code>	135
Определение строковых значений для объектов	139
Функции обратного вызова, анонимные функции и механизм замыканий	140
Анонимные классы	147
Резюме	149
<b>Глава 5. Средства для работы с объектами</b>	151
PHP и пакеты	151
Пакеты и пространства имен в PHP	152
Пути включения файлов	160
Автозагрузка	163
Функции для исследования классов и объектов	167
Поиск классов	169
Получение сведений об объекте или классе	170
Получение полностью уточненной строковой ссылки на класс	171
Получение сведений о методах	172
Получение сведений о свойствах	174
Получение сведений о наследовании	174
Вызов методов	175
Интерфейс Reflection API	177
Краткое введение в Reflection API	177
Время засучить рукава	178
Исследование класса	181
Исследование методов	183
Исследование аргументов методов	185
Применение интерфейса Reflection API	187
Резюме	192

<b>Глава 6. Объекты и проектирование</b>	193
Определение программного проекта	193
Объектно-ориентированное и процедурное программирование	194
Ответственность	199
Связность	200
Тесная связь	200
Ортогональность	201
Выбор классов	201
Полиморфизм	203
Инкапсуляция	205
Забудьте, как это делается	206
Четыре явных признака недоброкачественного кода	207
Дублирование кода	207
Класс, который слишком много знал	208
На все руки мастер	208
Условные операторы	208
<b>Язык UML</b>	209
Диаграммы классов	209
Диаграмма последовательностей	217
Резюме	219
<b>Часть III. Шаблоны</b>	221
<b>Глава 7. Назначение и применение проектных шаблонов</b>	223
Что такое проектные шаблоны	224
Краткий обзор проектных шаблонов	227
Название	227
Постановка задачи	227
Решение	228
Последствия	228
Формат “Банды четырех”	228
Причины для применения проектных шаблонов	229
Шаблоны определяют задачи	230
Шаблоны определяют решения	230
Шаблоны не зависят от языка программирования	230
Шаблоны определяют словарь	230
Шаблоны проверяются и тестируются	231
Шаблоны предназначены для совместной работы	231
Шаблоны способствуют удачным проектам	232
Шаблоны применяются в распространенных каркасах	232
PHP и проектные шаблоны	232
Резюме	233
<b>Глава 8. Некоторые принципы действия шаблонов</b>	235
Открытие шаблонов	235
Композиция и наследование	236
Проблема	236
Применение композиции	240
Развязка	243
Проблема	243
Ослабление связанности	245
Программируйте на основе интерфейса, а не его реализации	247

Меняющаяся концепция	249
Проблемы применения шаблонов	250
Шаблоны	250
Шаблоны для формирования объектов	251
Шаблоны для организации объектов и классов	251
Шаблоны, ориентированные на задачи	251
Промышленные шаблоны	251
Шаблоны баз данных	251
Резюме	251
<b>Глава 9. Формирование объектов</b>	253
Формирование объектов: задачи и решения	253
Шаблон Singleton	259
Проблема	260
Реализация	260
Выводы	263
Шаблон Factory Method	263
Проблема	263
Реализация	267
Выводы	269
Шаблон Abstract Factory	270
Проблема	270
Реализация	271
Выводы	274
Шаблон Prototype	276
Проблема	276
Реализация	277
Доведение до крайности: шаблон Service Locator	281
Блестящее одиночество: шаблон Dependency Injection	283
Проблема	283
Реализация	284
Выводы	288
Резюме	289
<b>Глава 10. Шаблоны для программирования гибких объектов</b>	291
Структурирование классов для повышения гибкости объектов	291
Шаблон Composite	292
Проблема	292
Реализация	295
Выводы	300
Краткие выводы по шаблону Composite	304
Шаблон Decorator	305
Проблема	305
Реализация	308
Выводы	313
Шаблон Facade	313
Проблема	314
Реализация	315
Выводы	316
Резюме	317
<b>Глава 11. Выполнение задач и представление результатов</b>	319
Шаблон Interpreter	319
Проблема	320

## 10 СОДЕРЖАНИЕ

Реализация	321
Трудности реализации шаблона Interpreter	331
Шаблон Strategy	332
Проблема	332
Реализация	333
Шаблон Observer	337
Реализация	340
Шаблон Visitor	347
Проблема	347
Реализация	349
Трудности реализации шаблона Visitor	355
Шаблон Command	355
Проблема	355
Реализация	356
Шаблон Null Object	361
Проблема	362
Реализация	365
Резюме	366
<b>Глава 12. Шаблоны корпоративных приложений</b>	369
Краткий обзор архитектуры	370
Шаблоны	370
Приложения и уровни	371
Нарушение правил с самого начала	374
Шаблон Registry	374
Уровень представления данных	381
Шаблон Front Controller	382
Шаблон Application Controller	395
Шаблон Page Controller	410
Шаблоны Template View и View Helper	417
Уровень логики приложения	421
Шаблон Transaction Script	421
Шаблон Domain Model	427
Резюме	431
<b>Глава 13. Шаблоны баз данных</b>	433
Уровень хранения данных	433
Шаблон Data Mapper	434
Проблема	434
Реализация	435
Результаты	452
Шаблон Identity Map	453
Проблема	453
Реализация	454
Результаты	458
Шаблон Unit of Work	458
Проблема	458
Реализация	459
Результаты	463
Шаблон Lazy Load	464
Проблема	464
Реализация	465
Результаты	467
Шаблон Domain Object Factory	467
Проблема	468

Реализация	468
Результаты	469
Шаблон Identity Object	471
Проблема	472
Реализация	472
Результаты	479
Шаблоны Selection Factory и Update Factory	479
Проблема	480
Реализация	480
Результаты	484
Что теперь осталось от шаблона Data Mapper?	485
Резюме	488
<b>Часть IV. Практика</b>	489
<b>Глава 14. Нормы надлежащей и порочной практики</b>	491
Не кодом единым	492
Снова изобретаем колесо	492
Ведите себя хорошо	495
Дайте коду крылья	496
Стандарты	497
Технология Vagrant	498
Тестирование	499
Непрерывная интеграция	500
Резюме	501
<b>Глава 15. Стандарты PHP</b>	503
Зачем нужны стандарты	503
Рекомендованные стандарты PHP	504
Особенности рекомендованных стандартов PSR	505
На кого рассчитаны рекомендации стандартов PSR	506
Программирование в избранном стиле	506
Основные рекомендации стандарта PSR-1	507
по стилю программирования	510
Рекомендации стандарта PSR-2 по стилю программирования	514
Проверка и исправление исходного кода	517
Рекомендации стандарта PSR-4 по автозагрузке	518
Самые важные правила	521
Резюме	
<b>Глава 16. Создание и использование компонентов PHP средствами Composer</b>	523
Назначение Composer	524
Установка Composer	524
Установка пакетов	525
Установка пакетов из командной строки	526
Версии пакетов	527
Поле require-dev	528
Composer и автозагрузка	529
Создание собственного пакета	530
Ввод сведений о пакете	530
Пакеты для конкретной платформы	531
Распространение пакетов через сайт Packagist	532
Работа с закрытыми пакетами	535
Резюме	536

## 12 СОДЕРЖАНИЕ

<b>Глава 17. Контроль версий средствами Git</b>	537
Зачем нужен контроль версий	538
Установка Git	539
Использование онлайнового хранилища Git	540
Конфигурирование сервера Git	542
Создание удаленного хранилища	542
Подготовка хранилища для локальных пользователей	543
Предоставление доступа пользователям	543
Закрытие доступа к системной оболочке для пользователя git	544
Начало проекта	545
Клонирование хранилища	550
Обновление и фиксация изменений	550
Добавление и удаление файлов и каталогов	555
Добавление файла	555
Удаление файла	556
Добавление каталога	557
Удаление каталогов	558
Отметка выпуска	558
Разветвление проекта	559
Резюме	567
<b>Глава 18. Тестирование средствами PHPUnit</b>	569
Функциональные и модульные тесты	570
Тестирование вручную	571
Общее представление о PHPUnit	573
Создание контрольного примера	574
Методы с утверждениями	577
Тестирование исключений	578
Выполнение наборов тестов	579
Ограничения	580
Имитации и заглушки	583
Тесты достигают своей цели, когда завершаются неудачно	587
Написание веб-тестов	590
Реорганизация кода веб-приложения для тестирования	591
Простые веб-тесты	594
Общее представление о Selenium	596
Предупреждения относительно тестирования	603
Резюме	606
<b>Глава 19. Автоматическое построение средствами Phing</b>	607
Назначение Phing	608
Получение и установка Phing	609
Создание документа построения	610
Целевые задания	612
Свойства	615
Типы	623
Задачи	629
Резюме	634
<b>Глава 20. Виртуальная машина Vagrant</b>	635
Задача	635
Простейшая установка	637
Выбор и установка образа операционной системы в Vagrant	637

Монтирование локальных каталогов на виртуальной машине Vagrant	640
Подготовка	641
Настройка веб-сервера	643
Настройка сервера баз данных MySQL	644
Определение имени хоста	645
Краткие итоги	647
Резюме	648
<b>Глава 21. Непрерывная интеграция</b>	649
Что такое непрерывная интеграция	649
Подготовка проекта к непрерывной интеграции	652
Установка сервера Jenkins	664
Установка модулей, подключаемых к серверу Jenkins	666
Установка открытого ключа доступа к системе Git	666
Установка проекта	668
Первое построение проекта	672
Настройка отчетов	672
Автоматический запуск процессов построения проектов	674
Резюме	678
<b>Часть V. Заключение</b>	679
<b>Глава 22. Объекты, шаблоны и практика</b>	681
Объекты	681
Выбор	682
Инкапсуляция и делегирование	682
Развязка	683
Повторное использование кода	684
Эстетика	684
Проектные шаблоны	685
Преимущества шаблонов	686
Шаблоны и принципы проектирования	687
Практика	689
Тестирование	689
Стандарты	690
Контроль версий	690
Автоматическое построение	691
Непрерывная интеграция	691
Что упущено из виду	692
Резюме	694
<b>Часть VI. Приложения</b>	695
<b>Приложение А. Дополнительные источники информации</b>	697
Литература	697
Статьи в Интернете	699
Сайты	699
<b>Приложение Б. Простой синтаксический анализатор</b>	703
Сканер	703
Синтаксический анализатор	712
<b>Предметный указатель</b>	729

*Луизе, которая для меня важнее всего.*

# Об авторе

---

**Мэтт Зандстра** почти двадцать лет проработал веб-программистом, консультантом по PHP и составителем технической документации. Он был старшим разработчиком в компании Yahoo! и работал в подразделениях компании в Лондоне и в Силиконовой долине. В настоящее время он зарабатывает себе на жизнь в качестве свободного консультанта и писателя.

До этой книги Мэтт написал книгу *SAMS Teach Yourself PHP in 24 Hours*, 3-е издание которой вышло под названием *Освой самостоятельно PHP за 24 часа* в русском переводе в ИД “Вильямс” в 2007 году, а также был одним из авторов книги *DHTML Unleashed* (издательство SAMS Publishing, 1997 г.). Он писал также статьи для *Linux Magazine*, *Zend.com*, *IBM DeveloperWorks* и *php|architect Magazine*.

Мэтт изучает также литературу и пишет фантастические рассказы. Он получил степень магистра в области писательского мастерства в Университетах Манчестера и Восточной Англии. Мэтт постоянно проживает в Ливерпуле (Великобритания) с женой Луизой и двумя детьми, Холли и Джейком и часто разъезжает по разным уголкам Великобритании, изучая литературу и ведя самостоятельную трудовую деятельность.



# О техническом рецензенте



Пол Трегоинг (Paul Tregoining) имеет почти двадцатилетний опыт разработки и сопровождения программного обеспечения в самых разных условиях эксплуатации. В течение пяти лет он работал старшим разработчиком в команде, отвечающей за главную страницу веб-сайта компании Yahoo!, где и сформировал свой первый сценарий на PHP с помощью языка Perl. Ему довелось также работать в компаниях Bloomberg, Schlumberger и даже в Британском управлении по антарктическим исследованиям (British Antarctic Survey), где он имел удовольствие непосредственно общаться с тысячами пингвинов.

В настоящее время он работает внештатным инженером, выполняя мелкие и крупные проекты по созданию многоуровневых веб-приложений для различных клиентов на основе PHP, JavaScript и многих других технологий. Пол — ненасытный читатель научно-фантастической и фэнтезийной литературы и не скрывает своих честолюбивых намерений написать в этих жанрах что-нибудь свое в ближайшем будущем. Он проживает в Кембридже (Великобритания) с женой и детьми.

## Благодарности

Как всегда, хочу выразить признательность всем, кто работал над этим изданием книги. Но я должен упомянуть и всех тех, кто работал над всеми предыдущими изданиями.

Некоторые из основополагающих концепций этой книги были опробованы мною на конференции в Брайтоне, где мы все собрались, чтобы познакомиться с замечательными возможностями версии PHP 5. Выражаю благодарность организатору конференции Энди Бадду (Andy Budd) и всему активному сообществу разработчиков Брайтона. Благодарю также Джесси Вайт-Синис (Jessey White-Cinis), которая познакомила меня на конференции с Мартином Штрайхером (Martin Streicher) из издательства Apress.

Как и прежде, сотрудники издательства Apress оказывали мне неоценимую поддержку, высказывали ценные замечания и обеспечивали всяческое содействие. Мне очень повезло работать с ними, выгодно пользуясь их профессиональным опытом и знаниями.

Когда я предложил настоящее издание книги, то клятвенно обещал обновить весь исходный код примеров в соответствии с последними нормами практики программирования на PHP. И мне очень повезло, что у меня есть такой товарищ и коллега, как Пол Трегоинг, который взялся рецензировать настоящее издание. Он не только помог мне сдержать свое обещание, но и внес немало существенных корректиров в исходный код примеров, чтобы устраниТЬ многочисленные нарушения принятых норм практики, проявив, прежде всего, благородное чувство

долга! Более того, настояще издание выгодно отличается в лучшую сторону благодаря знаниям, опыту, проницательности и вниманию Пола к деталям, за что я искренне ему признателен!

Выражаю благодарность и безграничную любовь своей жене Луизе и детям Холли и Джейку за то, что они периодически отвлекали меня от сложной работы, внося необходимую разрядку.

Благодарю Стивена Мецкера (Steven Metsker) за любезное разрешение реализовать на PHP упрощенную версию API синтаксического анализатора, который он представил в своей книге *Building Parsers in Java* (издательство Addison-Wesley Professional, 2001 г.).

Я обычно работаю под музыку и в предыдущих изданиях этой книги упомянул о великом диджее Джоне Пиле (John Peel), поборнике всего подпольного и эклектичного в авангардной музыке. А в работе над этим изданием я пользовался фонограммой из программы современной музыки Late Junction (Поздний переход), которую постоянно крутили на радиостанции BBC Radio 3. Благодарю их за нестандартный подход к подбору музыки.

# Введение

Когда меня впервые посетила мысль написать эту книгу, объектно-ориентированными средствами разработки в PHP пользовались лишь избранные программисты. Но со временем мы стали свидетелями не только непреклонного роста популярности объектно-ориентированных средств языка PHP, но и развития каркасов приложений. Безусловно, каркасы чрезвычайно полезны. Они составляют основу многих, а ныне, вероятно, большинства, веб-приложений. Более того, каркасы зачастую в точности демонстрируют основные подходы к проектированию программного обеспечения, рассматриваемые в этой книге.

Но именно в этом кроется для разработчиков определенная опасность, как, впрочем, и в применении любого полезного интерфейса API. Опасность состоит в том, что пользовательские приложения могут стать зависимыми от некоего стороннего гуру, который никак не удосужится внести исправления в созданный им каркас или по собственной прихоти внес в него существенные корректиры. На самом деле подобная точка зрения часто приводит к тому, что разработчики программного обеспечения рассматривают внутреннюю структуру каркаса как некий “черный ящик”, а свою часть работы считают не более чем небольшой надстройкой, поставленной на вершину огромной и непознанной инфраструктуры.

Несмотря на то что я отношусь к закоренелым изобретателям велосипедов, суть моих доводов состоит вовсе не в том, что я призываю вас полностью отказаться от своих любимых каркасов и начать создавать приложения на основе проектного шаблона MVC с нуля — по крайней мере, изредка. Напротив, разработчики должны ясно понимать задачи, которые призван решать конкретный каркас, а также разбираться в методиках, применяемых для их решения. Разработчики должны оценивать каждый каркас не только с точки зрения предлагаемых им функциональных возможностей, но и с точки зрения проектных решений, которые были приняты их создателями, а также судить, насколько качественно они реализованы. И когда позволяют обстоятельства, разработчики должны двигаться дальше, создавая сначала скромные, но конкретные приложения, а со временем — собственные библиотеки повторно используемого кода.

Надеюсь, что эта книга поможет разработчикам приложений на PHP выработать навыки проектно-ориентированного мышления и реализовать их на собственных программных платформах и библиотеках. В ней описаны также некоторые концептуальные средства, которые пригодятся вам, читатель, когда наступит время действовать в одиночку и брать всю ответственность на себя.

## От издательства

Вы, читатель этой книги, и есть главный ее критик и комментатор. Мы ценим ваше мнение и хотим знать, что было сделано нами правильно, что можно было сделать лучше и что еще вы хотели бы увидеть изданым нами. Нам интересно услышать и любые другие замечания, которые вам хотелось бы высказать в наш адрес.

Мы ждем ваших комментариев и надеемся на них. Вы можете прислать нам бумажное или электронное письмо, либо просто посетить наш веб-сайт и оставить свои замечания там. Одним словом, любым удобным для вас способом дайте нам знать, нравится или нет вам эта книга, а также выскажите свое мнение о том, как сделать наши книги более интересными для вас.

Посылая письмо или сообщение, не забудьте указать название книги и ее авторов, а также ваш обратный адрес. Мы внимательно ознакомимся с вашим мнением и обязательно учтем его при отборе и подготовке к изданию последующих книг.

Наши электронные адреса:

E-mail: [info@dialektika.com](mailto:info@dialektika.com)

WWW: <http://www.dialektika.com>

**ЧАСТЬ I**



# **Введение**



# ГЛАВА 1



# Проектирование и сопровождение приложений на PHP

Версия PHP 5.0 была выпущена в июле 2004 года. В ней был внедрен целый ряд радикальных усовершенствований, и самым главным среди них, вероятно, стала коренным образом улучшенная поддержка объектно-ориентированного программирования (ООП). Именно это обстоятельство и вызвало повышенный интерес к объектам и методике ООП в среде разработчиков приложений на PHP. На самом деле это был новый этап развития процесса, начавшегося благодаря выпуску версии 4 языка PHP, в которой ООП впервые стало реальностью.

В этой главе будет рассмотрен ряд задач, для решения которых требуется методика ООП. В ней вкратце изложена эволюция проектных шаблонов и связанных с ними норм практики программирования<sup>1</sup>. Кроме того, здесь будут обозначены в общих чертах следующие темы, освещаемые в данной книге.

- *Эволюция катастрофы*. Проект не удался.
- *Проектирование и PHP*. Каким образом методика ООП укоренилась в сообществе разработчиков приложений на PHP.
- *Эта книга*. Объекты, шаблоны, практика программирования.

## Проблема

Проблема в том, что PHP — очень простой язык. Он искушает вас попробовать реализовать свои идеи и радует хорошими результатами. Большую часть написанного кода на PHP можно встроить непосредственно в разметку

<sup>1</sup> Дополнительный материал к этой книге с исходным кодом примеров можно загрузить по адресу [https://link.springer.com/chapter/10.1007%2F978-1-4842-1996-6\\_1](https://link.springer.com/chapter/10.1007%2F978-1-4842-1996-6_1).

веб-страниц, потому что для этого в PHP предусмотрена соответствующая поддержка. Введя дополнительные функции (например, код доступа к базе данных) в файлы, которые можно перенести с одной страницы на другую, вы не успеете оглянуться, как получите рабочее веб-приложение.

И, тем не менее, вы уже стоите на пути к краху. Конечно, вы этого не осознаете, потому что ваш сайт выглядит потрясающе. Он прекрасно работает, заказчики довольны, а пользователи тратят деньги.

Трудности возникают, когда вы возвращаетесь к исходному коду, чтобы начать новый этап разработки. Теперь ваша команда увеличилась, пользователей стало больше, бюджет также вырос. Но, если не принять меры, все пойдет прахом. Образно говоря, все выглядит так, как будто ваш проект был отравлен.

Ваш новый программист изо всех сил старается понять код, который вам кажется простым и естественным, хотя, возможно, местами слегка запутанным. И этому новому программисту требуется больше времени, чем вы рассчитывали, чтобы войти в курс дела и стать полноправным членом команды. На простое изменение, которое вы рассчитывали сделать за один день, уходит три дня, потому что вы обнаруживаете, что в результате нужно обновить порядка 20 веб-страниц.

Один из программистов сохраняет свою версию файла поверх тех серьезных изменений, которые вы внесли в тот же код немного раньше. Потеря обнаруживается только через три дня, к тому времени как вы изменили собственную локальную копию файла. Еще один день уходит на то, чтобы разобраться в этом беспорядке, а между тем, без дела сидит третий программист, который также работал с этим файлом.

Ваше веб-приложение пользуется популярностью, и поэтому вам нужно перенести его исходный код на новый сервер. Устанавливать на нем свой проект приходится вручную, и в этот момент вы обнаруживаете, что пути к файлам, имена баз данных и пароли жестко закодированы во многих исходных файлах. Следовательно, вы останавливаете работу своего веб-сайта на время переноса исходного кода, потому что не хотите затереть изменения в конфигурации, которых требует такой перенос. Работа, которую планировалось выполнить за два часа, в итоге растягивается на восемь часов, поскольку обнаружилось, что кто-то умный задействовал модуль ModRewrite веб-сервера Apache, и теперь для нормальной работы веб-приложения требуется, чтобы этот модуль функционировал на сервере и был правильно настроен.

В конечном счете вы успешно преодолеваете второй этап разработки. И полтора дня все идет хорошо. Первое сообщение об ошибке приходит в тот момент, когда вы собираетесь уходить с работы домой. Еще через минуту звонит заказчик с жалобой. Его сообщение об ошибке напоминает предыдущее, но в результате более тщательного анализа обнаруживается, что это другая ошибка, которая вызывает похожее поведение. Вы вспоминаете о простом изменении в начале данного этапа, которое потребовало серьезно модифицировать остальную часть проекта.

И тогда вы понимаете, что модифицировано было не все. Это произошло либо потому, что некоторые моменты были упущены в самом начале, либо потому, что изменения в проблемных файлах были затерты в процессе объединения. В страшной спешке вы вносите изменения, необходимые для исправления ошибок. Вы слишком спешите и не тестируете внесенные изменения. Ведь это же простые операции копирования и вставки, что тут может случиться?

Придя на работу на следующее утро, вы выясняете, что модуль корзины для покупок не работал всю ночь. Оказалось, что, внося вчера изменения в последнюю минуту, вы пропустили открывающие кавычки, в результате чего код стал неработоспособным. И пока вы спали, потенциальные клиенты из других часовых поясов бодрствовали и были готовы потратить деньги в вашем интернет-магазине. Вы исправляете ошибку, успокаиваете заказчика и мобилизуете команду на “пожарные” работы в течение еще одного дня.

Подобная история о ежедневных буднях программистов может показаться преувеличением, но все это мне случалось наблюдать неоднократно. Многие проекты на PHP начинались с малого, а затем превращались в настоящих монстров!

В данном проекте логика приложения содержится также на уровне представления данных, и поэтому дублирование происходит уже в коде запросов к базе данных, проверке аутентификации, обработке форм, причем этот код копируется с одной страницы на другую. Всякий раз, когда требуется внести корректизы в один из таких блоков кода, это приходится делать везде, где присутствует такой код, иначе неминуемо возникнет ошибка.

Отсутствие документации затрудняет понимание исходного кода, а недостаточность тестирования оставляет скрытые дефекты необнаруженными вплоть до момента развертывания приложения. Изменение основного направления деятельности заказчика часто означает, что в результате модификации прикладной код меняет свое первоначальное назначение и в конце концов начинает выполнять задачи, для которых он изначально вообще не был предназначен. А поскольку такой код, как правило, разрабатывался и развивался в качестве единой гремучей смеси, в которой было много чего намешано, то очень трудно, или даже невозможно, перестроиться и переписать отдельные его фрагменты, чтобы он соответствовал новой цели.

Но все это не так уж и плохо, если вы — независимый консультант по PHP. Анализ и исправление подобных систем позволяют вам покупать дорогие напитки и наборы DVD в течение полугода или даже дольше. А если серьезно, то проблемы подобного рода как раз и отличают удачную коммерческую деятельность от неудачной.

## PHP и другие языки

Феноменальная популярность языка PHP означает, что он был основательно протестирован во всех сферах своего применения еще на начальном этапе своего развития. Как поясняется в следующей главе, язык PHP начался как набор

макрокоманд для управления персональными веб-страницами. С появлением версии PHP 3, а в значительной степени — PHP 4, этот язык быстро стал популярным и мощным инструментом для создания веб-сайтов крупных коммерческих компаний. Но во многих случаях область его применения ограничивалась разработкой сценариев и средств управления проектами. В некоторых кругах специалистов PHP заслужил несправедливую репутацию языка для любителей, который больше приспособлен для задач представления данных.

Примерно в то же время, когда наступило новое тысячелетие, в других сообществах программистов стали распространяться новые идеи. Интерес к объектно-ориентированному проектированию всколыхнул сообщество программирующих на Java. Вам такой интерес может показаться излишним, поскольку Java и так является объектно-ориентированным языком. Но ведь Java задает лишь рациональное зерно, которым нужно еще научиться правильно пользоваться, поскольку применение в программах классов и объектов само по себе не определяет конкретный подход к проектированию.

Понятие проектного шаблона как способа описания задачи вместе с сутью ее решения впервые обсуждалось еще в 1970-х годах. Первоначально эта идея возникла в области строительства и архитектуры, а не в вычислительной технике. В начале 1990-х годов приверженцы ООП стали применять аналогичные методики для определения и описания задач разработки программного обеспечения. Основополагающая книга по проектным шаблонам, *Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software*<sup>2</sup>, опубликованная в 1995 году под авторством “Банды четырех”, незаменима и по сей день. Шаблоны, которые в ней описаны, обязательны для каждого, кто делает первые шаги в данной области. Именно поэтому большинство шаблонов, описываемых в данной книге, взято из этого фундаментального труда.

В интерфейсах API языка Java изначально применяются многие основные шаблоны, но до конца 1990-х годов проектные шаблоны так и не были полностью осмыслены сообществом программистов. Книги по проектным шаблонам быстро заполонили отделы компьютерной литературы в книжных магазинах, и на форумах программистов появились первые признаки горячей полемики со словами похвалы или неодобрения.

Возможно, вы думаете, что шаблоны — это эффективный способ передачи специальных знаний ремесла или, наоборот, “мыльный пузырь” (какой точки зрения придерживаюсь лично я, видно из названия данной книги). Каким бы ни было ваше мнение, трудно отрицать, что подход к разработке программного обеспечения, который поощряется в шаблонах, полезен сам по себе.

Не менее популярными для обсуждения стали и родственные темы. К их числу относится методика экстремального программирования (*eXtreme Programming* — XP), одним из авторов которой является Кент Бек (Kent Beck)<sup>3</sup>.

<sup>2</sup> Эрих Гамма, Ричард Хелм, Ральф Джонсон, Джон Влиссидес. *Приемы объектно-ориентированного проектирования. Паттерны проектирования* (пер. с англ., изд. “Питер”, 2007 г.).

<sup>3</sup> Кент Бек. *Экстремальное программирование* (пер. с англ., изд. “Питер”, 2002 г.).

Экстремальное программирование — это подход к проектированию, который направлен на гибкое, проектно-ориентированное, очень тщательное планирование и выполнение. Один из главных его принципов настаивает на том, что тестирование является ключевым фактором для успешного выполнения проекта. Тесты должны быть автоматическими, выполняться часто, и желательно, чтобы они были разработаны до написания самого кода.

Еще одно требование методики экстремального программирования состоит в том, что проекты должны быть разбиты на небольшие (и даже мелкие) повторяющиеся стадии. А код и требования к нему должны постоянно анализироваться. Архитектура и проект должны быть предметом постоянного совместного обсуждения, что ведет к частому пересмотру разрабатываемого кода.

Если методика экстремального программирования стала воинствующим крылом в движении сторонников проектирования программного обеспечения, то умеренная тенденция превосходно представлена в одной из лучших книг по программированию, которую я когда-либо читал: *The Pragmatic Programmer* (Andrew Hunt, David Thomas, издательство Addison-Wesley Professional, 1999 г.)<sup>4</sup>.

Некоторые считают, что методика экстремального программирования была в какой-то степени культовым явлением, но за два десятилетия практики ООП она достигла высочайшего уровня, а ее принципы широко использовались и заимствовались. В особенности процесс реорганизации кода, называемый *рефакторингом*, был использован в качестве мощного дополнения к шаблонам. Рефакторинг развивался с 1980-х годов, но только в 1999 году он был включен в каталог образцов рефакторинга, опубликованный Мартином Фаулером (Martin Fowler) в книге *Refactoring: Improving the Design of Existing Code*<sup>5</sup>, и тем самым определил данную область проектирования программного обеспечения.

С развитием и ростом популярности методики экстремального программирования и проектных шаблонов тестирование также стало злободневным вопросом. Особое значение автоматических тестов еще более усилилось с появлением мощной тестовой платформы JUnit, которая стала главным инструментом в арсенале средств программирующих на Java. Основополагающая статья *Test Infected: Programmers Love Writing Tests* (Kent Beck, Erich Gamma; <http://junit.sourceforge.net/doc/testinfected/testing.htm>) стала превосходным введением в этот предмет и до сих пор не потеряла своей актуальности.

Примерно в то же время вышла более эффективная версия PHP 4 с усиленной поддержкой объектов. Благодаря этим усовершенствованиям появилась возможность создавать полностью объектно-ориентированные приложения. Программисты воспользовались этой возможностью к некоторому удивлению создателей ядра Zend Зеэва Сураски (Zeev Suraski) и Энди Гутманса (Andi

<sup>4</sup> Эндрю Хант, Дэвид Томас. *Программист-прагматик. Путь от подмастерья к мастеру* (пер. с англ., изд. “Лори”, 2012 г.).

<sup>5</sup> Мартин Фаулер, Кент Бек, Джон Брант, Уильям Опдейк, Дон Робертс. *Рефакторинг: улучшение проекта существующего кода* (пер. с англ., изд. “Диалектика”, 2017 г., ISBN 978-5-9909445-1-0).

Gutmans), которые присоединились к Расмусу Лердорфу (Rasmus Lerdorf) для разработки PHP. Как поясняется в следующей главе, поддержка объектов в PHP оказалась далеко не идеальной, но при строгой дисциплине и аккуратном применении синтаксиса на PHP можно было все же писать объектно-ориентированные программы.

Тем не менее неприятности, подобные описанной в начале этой главы, случались часто. Культура проектирования была еще недостаточно развита, и в книгах по PHP о ней едва ли упоминалось. Но в Интернете интерес к этому предмету был очевиден. Леон Аткинсон (Leon Atkinson) написал статью о PHP и проектных шаблонах для Zend в 2001 году, а Гарри Фойкс (Harry Fuecks) завел в 2002 году журнал по адресу [www.phppatterns.com](http://www.phppatterns.com) (он уже давно прекратил свое существование, хотя сайт по указанному адресу по-прежнему действует). В конечном итоге стали появляться проекты на основе шаблонов (например, BinaryCloud), а также инструментальные средства для автоматического тестирования и документирования разрабатываемых приложений.

Выход первой бета-версии PHP 5 в 2003 году обеспечил будущее PHP в качестве языка для ООП. Процессор Zend 2 Engine обеспечил существенно улучшенную поддержку объектов. И, что не менее важно, его появление стало сигналом, что объекты в частности и методика ООП вообще могут служить основанием для любого проекта на PHP.

С годами версия PHP 5 продолжала развиваться и совершенствоваться. В ней появились такие важные средства, как поддержка пространств имен и механизма замыканий. За это время версия PHP 5 завоевала репутацию надежного и самого лучшего средства для разработки серверных веб-приложений.

Эта тенденция была продолжена в версии PHP 7, выпущенной в декабре 2015 года. В частности, в этой версии поддерживаются объявления скалярных и возвращаемых типов данных, внедрения которых многие годы настоятельно требовали многие разработчики, о чем упоминалось в том числе и на страницах предыдущих изданий данной книги. И если вы не знаете, что эти типы данных означают и в чем их назначение, то у вас есть отличная возможность восполнить пробел в своих знаниях PHP, читая данную книгу дальше!

## Об этой книге

Эта книга не является попыткой открыть что-то новое в области ООП, и в этом отношении она просто “стоит на плечах гигантов”. Цель книги — исследовать в контексте PHP некоторые устоявшиеся принципы проектирования и основные шаблоны (особенно те, которые упоминаются в книге *Design Patterns* — классическом труде “Банды четырех”). В конце книги будет предпринята попытка выйти за пределы строгих ограничений прикладного кода, чтобы рассмотреть инструментальные средства и методики, которые могут помочь в работе над проектом. За исключением этого введения и краткого заключения, данная книга разделена на три основные части: объекты (часть II), шаблоны (часть III) и практика (часть IV).

## Объекты

Эта часть начинается с краткого рассмотрения истории развития PHP и объектов, где описывается их превращение из дополнительной возможности в версии PHP 3 в основную, начиная с версии PHP 5. Вы можете быть опытным программистом и свободно писать программы на PHP, но при этом очень мало знать или почти ничего не знать об объектах. Именно по этой причине данная книга начинается с самых основных принципов, чтобы объяснить, что такое объекты, классы и наследование. Даже на этой начальной стадии в данной части книги рассматриваются некоторые усовершенствования объектов, появившиеся в версиях PHP 5 и PHP 7.

После изложения основ тема объектов будет рассмотрена более углубленно в ходе исследования более развитых объектно-ориентированных возможностей PHP. Отдельная глава в этой части книги посвящена инструментальным средствам, которые предусмотрены в PHP для работы с объектами и классами.

Но знать, как объявить класс и как использовать его для создания экземпляра объекта, еще недостаточно. Сначала необходимо выбрать правильно участников для разрабатываемой системы и определить оптимальные способы их взаимодействия. Описать и усвоить эти варианты выбора намного труднее, чем простые факты об инструментальные средствах и синтаксисе объектов. Часть II завершается введением в объектно-ориентированное проектирование на PHP.

## Шаблоны

Шаблон описывает задачу, поставленную в проекте программного обеспечения, предоставляя саму суть решения. “Решение” здесь не является частью кода, которую можно найти в справочнике, вырезать и вставить (хотя на самом деле справочники — превосходные ресурсы для программистов). В проектном шаблоне описывается подход, который можно использовать для решения поставленной задачи. К этому может прилагаться пример реализации, но он менее важен, чем концепция, которую он призван иллюстрировать.

Часть III начинается с определения проектных шаблонов и описания их структуры. В ней рассматриваются также некоторые причины их широкой распространенности.

При создании шаблонов обычно выдвигаются некоторые основополагающие принципы проектирования, которых стараются придерживаться в процессе разработки всего приложения. Уяснение этого факта поможет лучше понять причины создания шаблона, который затем можно применять при создании любой программы. Некоторые из этих принципов обсуждаются в данной части книги, где представлен также унифицированный язык моделирования (Unified Modeling Language — UML) — платформенно-независимый способ описания классов и их взаимодействия.

Несмотря на то что данная книга не является справочником по проектным шаблонам, в ней все же рассматриваются некоторые из самых известных и полезных

шаблонов. Сначала описывается задача или проблема, для решения которой предназначен каждый шаблон, затем анализируется ее решение и демонстрируется пример его реализации на PHP.

## Практика

Даже самое гармоничное архитектурное сооружение разрушится, если не обращаться с ним должным образом. В части IV представлены инструментальные средства, с помощью которых можно создать структуру, способную обеспечить удачное завершение проекта. Если в остальных частях этой книги речь идет о практике проектирования и программирования, то в части IV — о практике сопровождения прикладного кода. Инструментальные средства, рассматриваемые в этой части, позволяют создавать поддерживающую инфраструктуру проекта, помогая обнаруживать ошибки по мере их проявления, способствуя сотрудничеству программистов и обеспечивая простоту установки и ясность прикладного кода.

Ранее вкратце упоминалось об эффективности автоматических тестов. А часть IV начинается со вступительной главы, где дается краткий обзор насущных задач и решений в данной области разработки программного обеспечения.

Многие программисты поддаются искушению делать все самостоятельно. А диспетчер зависимостей Composer совместно с главным хранилищем пакетов Packagist обеспечивает доступ к тысячам пакетов с управляемыми зависимостями, из которых легко составляются целые проекты. В этой части обсуждаются достоинства и недостатки самостоятельной реализации в сравнении с развертыванием пакетов средствами Composer. Здесь, в частности, описывается применяемый в Composer механизм установки, упрощающий процесс развертывания пакетов вплоть до выполнения единственной команды.

Код — продукт коллективного труда. С одной стороны, этот факт приносит внутреннее удовлетворение, а с другой — может превратить все в сущий кошмар. Система контроля версий Git дает группе программистов возможность работать совместно над одним и тем же кодом, не рискуя затереть результаты работы друг друга. Она позволяет получать моментальные снимки проекта на любой стадии его разработки, видеть, кто и какие изменения вносил, а также разбивать проект на независимые ветки, которые затем можно объединить. В системе Git сохраняется ежедневное состояние проекта.

Когда разработчики совместно работают над приложениями или библиотеками, они нередко вносят разные условные обозначения и стили оформления кода в общий проект. И хотя в таком явлении нет ничего дурного, оно подрывает основы организации взаимодействия. От понятий *совместимости* и *соответствия* нередко бросает в дрожь, но непреложным является тот факт, что творческая инициатива в Интернете опирается все же на стандарты. Соблюдая определенные соглашения, можно свободно экспериментировать в невообразимо обширной “песочнице”. Поэтому в новой главе из этой части исследуются стандарты PHP, польза от них для разработчиков и причины, по которым они должны строго соблюдать *соответствие* стандартам.

Существуют две неизбежные проблемы. Во-первых, ошибки часто повторяются в одном и том же фрагменте кода, из-за чего некоторые рабочие дни проходят с ощущением повторения однажды уже пройденного. И во-вторых, улучшения часто портят столько же или даже больше, чем исправляют. Автоматическое тестирование помогает решить обе эти проблемы, обеспечивая систему раннего предупреждения об ошибках в прикладном коде. В этой части книги представлена PHPUnit — эффективная реализация так называемой тестовой платформы xUnit, первоначально предназначавшейся для Smalltalk, а теперь приспособленной для многих языков, особенно для Java. Здесь рассматриваются функции PHPUnit в частности и преимущества тестирования вообще, а также та цена, которую приходится за него платить.

Для приложений характерен беспорядок. Им могут понадобиться файлы, которые необходимо скопировать в нестандартные места, базы данных или изменение конфигурации сервера. Короче говоря, установка приложений потребует *немалых хлопот*. Утилита Phing представляет собой точную переносимую версию утилиты Ant, применяемой в проектах на Java. Обе утилиты, Phing и Ant, интерпретируют файл построения и обрабатывают исходные файлы любым заданным вами способом. Чаще всего их нужно скопировать из исходного каталога в различные системные каталоги. Но если ваши потребности возрастут, то утилита Phing сможет легко их удовлетворить.

В некоторых компаниях строго придерживаются вполне определенных платформ разработки, но зачастую команды разработчиков работают в самых разных операционных системах. Например, подрядчики могут быть оснащены портативными персональными компьютерами (как у Пола Трегонинга, технического рецензента настоящего издания книги), а некоторые члены команд разработчиков бесконечно пропагандируют (это дело религии) свой излюбленный дистрибутив Linux (как, например, я — версию Fedora). Многие из них мечтают приобрести новый и привлекательный MacBook Air, чтобы произвести впечатление на окружающих во время деловых встреч за чашкой кофе или производственных совещаний (хотя это совсем не делает их последователями моды современной молодежи). И на всех этих платформах может запускаться комплект серверного программного обеспечения LAMP с разной степенью трудности. Но в идеальном случае разработчики должны отлаживать свой код в той среде, которая очень похожа на конечную производственную систему. Поэтому здесь рассматривается инструментальное средство Vagrant, в котором применяется виртуализация для того, чтобы члены команды разработчиков могли работать на своих излюбленных платформах разработки, но выполнять прикладной код общего проекта в системе, похожей на производственную.

Тестировать и создавать проект, конечно, хорошо, но для того чтобы извлечь из этого пользу, необходимо установить и непрерывно выполнять наборы тестов. Если не автоматизировать процесс создания и тестирования проекта, все очень быстро пойдет прахом. Поэтому здесь рассматривается ряд средств и методик,

которые совместно называются *непрерывной интеграцией* и призваны помочь справиться с подобной задачей.

## ЧТО НОВОГО В ПЯТОМ ИЗДАНИИ КНИГИ

PHP — это живой язык, и все его средства постоянно обновляются, изменяются и дополняются. Поэтому новое издание книги было тщательно пересмотрено и основательно обновлено, чтобы описать все новые изменения и возможности PHP.

В настоящем издании описываются новые языковые средства PHP, в том числе анонимные классы и долгожданные уточнения скалярных аргументов, а также возвращаемые типы данных. В соответствующих примерах используются средства PHP 7 там, где это уместно, поэтому имейте в виду, что вам придется выполнять исходный код в интерпретаторе PHP 7. В противном случае будьте готовы к тому, чтобы изменить код и сделать его совместимым с предыдущей версией PHP.

В предыдущие издания входила глава, посвященная хранилищу пакетов PEAR. Но использование диспетчера Composer и хранилища пакетов Packagist теперь стало нормой для разработки приложений на PHP, и поэтому упоминаемую здесь главу пришлось полностью переписать. По сложившейся уже традиции в каждом новом издании книги мне приходилось описывать новую версию системы контроля версий. И мне приятно сообщить, что теперь (как и в предыдущем издании) я остановился на системе контроля версий Git, хотя мне пришлось проанализировать возможности других хранилищ типа GitHub, поскольку разработчики все чаще пользуются ими. А упоминавшееся ранее инструментальное средство Vagrant представлено отдельно в новой главе.

В еще одной новой главе рассматриваются стандарты оформления кода на PHP. Разделяя ценность соблюдения руководства по стилю, я переработал все примеры исходного кода из данной книги в соответствии с рекомендациями стандартов PSR-1 и PSR-2. Но выполнить это обязательство оказалось намного труднее, чем мне казалось поначалу. И здесь на помощь мне пришел Пол Тре-гоинг, технический рецензент данной книги.

## Резюме

Эта книга посвящена объектно-ориентированному проектированию и программированию. В ней описываются средства для работы с кодом PHP, начиная с приложений для совместной работы программистов и кончая утилитами для развертывания кода.

Эти две темы раскрывают одну и ту же проблему под различными, но дополняющими друг друга углами зрения. Основная цель состоит в том, чтобы создавать системы, отвечающие заданным требованиям и обеспечивающие возможности совместной работы над проектами.

Второстепенная цель состоит в достижении эстетичности систем программного обеспечения. Программисты создают продукты, облекая их в определенную форму и приводя их в нужное действие. Они тратят немало рабочего времени и дней, воплощая эти формы в жизнь. Программисты создают нужные им средства: отдельные классы и объекты, компоненты программного обеспечения или окончательные продукты, чтобы соединить их в единое изящное целое. Процесс контроля версий, тестирования, документирования и построения представляет собой нечто большее, чем достижение этой цели. Это часть формы, которой требуется достичь. Необходимо иметь не только ясный и понятный код, но и кодовую базу, предназначенную как для разработчиков, так и для пользователей. А механизм совместного распространения, чтения и развертывания проекта должен иметь такое же значение, как и сам прикладной код.



**ЧАСТЬ II**



# **Объекты**



## ГЛАВА 2



# PHP и объекты

Объекты не всегда были основной частью PHP-проекта. Более того, идея реализовать объекты пришла в голову разработчикам PHP в виде запоздалой мысли.

Но впоследствии эта идея доказала свою жизнеспособность. В этой главе дается общее представление об объектах и описывается процесс разработки и внедрения объектно-ориентированных средств в PHP. В частности, здесь рассматривается следующие вопросы.

- ※ *PHP/FI 2.0.* Это язык PHP, но не такой, каким мы его знаем.
- ※ *PHP 3.* Первое появление объектов.
- ※ *PHP 4.* Развитие объектно-ориентированных средств.
- ※ *PHP 5.* Объекты в основе языка.
- ※ *PHP 7.* Восполнение пробела.

## Неожиданный успех объектов в PHP

При таком количестве существующих объектно-ориентированных библиотек и приложений на PHP, не говоря уже об улучшенной поддержке объектов, развитие последних в PHP может показаться кульминацией естественного и неизбежного процесса. На самом же деле все это очень далеко от истины.

### Вначале был PHP/FI

Своим происхождением язык PHP, каким мы его знаем сегодня, обязан двум инструментальным средствам, которые разработал Расмус Лердорф на языке Perl. Сокращение PHP обозначало Personal Homepage Tools (Средства для персональной начальной страницы), а FI — Form Interpreter (Интерпретатор форм). Вместе они составляли набор макрокоманд для отправки SQL-запросов в базу данных, обработки форм и управления процессом обмена данными.

Затем эти средства были переписаны на языке С и объединены под названием PHP/FI 2.0. На этой стадии синтаксис языка PHP отличался от известного ныне, хотя и не значительно. В нем поддерживались переменные, ассоциативные массивы и функции. Но объектов не было и в помине.

## Синтаксические удобства в версии PHP 3

На самом деле объекты не стояли на повестке дня даже на этапе планирования версии PHP 3. Главными архитекторами версии PHP 3 были Зеэв Сураски и Энди Гутманс. Версия PHP 3 представляла собой полностью переписанную первоначальную версию PHP/FI2.0, но тогда объекты еще не считались необходимой частью нового синтаксиса.

По словам Зеэва Сураски, поддержка классов была добавлена почти в самом конце, а точнее — 27 августа 1997 года. Классы и объекты на самом деле представляли собой просто другой способ определения ассоциативных массивов и доступа к ним.

Разумеется, добавление методов и наследования существенно расширило возможности классов по сравнению с легендарными ассоциативными массивами. Но на операции с классами все еще накладывались жесткие ограничения. В частности, нельзя было получить доступ к переопределяемым методам родительского класса (если вы еще не знаете, что это такое, не отчаивайтесь — это понятие поясняется далее). Еще одним недостатком, о котором речь пойдет в следующем разделе, был не самый оптимальный способ передачи объектов в сценариях на PHP.

В то время объекты считались второстепенным вопросом. Об этом свидетельствовало и то обстоятельство, что объектам придавалось мало значения в официальной документации. В руководстве по PHP можно было найти лишь одно предложение о них и единственный пример кода. Более того, в данном примере не демонстрировалось применение наследования или свойств.

## Версия PHP 4 и незаметная революция

Версия PHP 4 стала еще одним революционным шагом в развитии языка, хотя большинство основных изменений в ней произошло незаметно для пользователя. Для расширения возможностей языка PHP был заново переписан процессор Zend, название которого происходит от имен *Zeev* и *Andi*. Процессор Zend стал одним из основных компонентов, положенных в основу работы PHP. Любая вызываемая в PHP функция на самом деле относится к ярусу высокочувствительных расширений. Такие функции выполняют все возложенные на них обязанности, например, взаимодействие с интерфейсом API системы управления базами данных или манипулирование символьными строками. А на нижнем уровне процессор Zend управляет памятью, передает управление другим компонентам и преобразует синтаксис PHP, с которым приходится иметь дело каждый день, в выполняемый байт-код. Именно процессор Zend мы обязаны поддержкой таких основных языковых средств, как классы.

С точки зрения рассматриваемых нами *объектов* большим преимуществом версии PHP 4 стала возможность переопределять родительские методы и получать доступ к ним из дочерних классов. Но оставался и крупный недостаток. Присвоение объекта переменной, передача его функции или возвращение его из метода приводило к появлению копий этого объекта. Поэтому присвоение, подобное следующему:

```
$my_obj = new User('bob');
$other = $my_obj;
```

приводило к появлению двух копий объекта типа *User*, а не двух ссылок на один и тот же объект данного типа. В большинстве объектно-ориентированных языков программирования используется более естественное присваивание по ссылке, а не по значению, как здесь. Это означает передачу и присваивание указателей на объекты, а не копирование самих объектов. Устанавливаемый по умолчанию режим передачи по значению приводил к появлению в сценариях множества скрытых ошибок, когда программисты модифицировали объект в одной части сценария и ожидали, что эти изменения отразятся на всех его копиях. В данной книге представлено немало примеров, где сохраняется несколько ссылок на один и тот же объект.

К счастью, в программе на PHP можно было принудительно осуществить передачу объекта по ссылке, но для этого нужно было использовать довольно неуклюжую конструкцию. Ниже показано, каким образом осуществляется присваивание по ссылке.

```
$other = & $my_obj;
// переменные $other и $my_obj указывают
// на один и тот же объект
```

Передача объекта по ссылке происходит следующим образом:

```
function setSchool( & $school ) {
    // параметр $school теперь ссылается на сам объект,
    // а не на его копию
}
```

А возвращается объект по ссылке таким образом:

```
function & getSchool( ) {
    // Возврат ссылки на объект, а не его копии
    return $this->school;
}
```

Несмотря на то что такая конструкция действовала исправно, программисты легко забывали добавить символ амперсанда, и вероятность появления ошибок в объектно-ориентированном коде была очень высока. Обнаружить такие ошибки было очень трудно, потому что они редко приводили к сообщениям об ошибках, а правдоподобное поведение прикладного кода на самом деле было неверным.

Описание синтаксиса в целом и объектов в частности было расширено в руководстве по PHP, и ООП стало превращаться в основную методику. Объекты в PHP были приняты сообществом программистов небесспорно, и сообщения типа “Зачем мне нужны эти объекты?” часто вызывали горячую полемику на форумах и в списках рассылки. На сайте Zend размещались статьи, которые поощряли ООП на PHP, наряду со статьями, в которых звучали предостережения. Но, несмотря на недостатки механизма передачи объектов по ссылке и горячую полемику, многие программирующие на PHP просто приняли новые возможности, приправив свой код символами амперсандов в соответствующих местах. Популярность объектно-ориентированной версии языка PHP стала расти. Вот что Зеэв Сураски написал по этому поводу в своей статье на сайте DevX.com (<http://www.devx.com/webdev/Article/10007/0/page/1>).

*Одним из крутых и неожиданных поворотов в истории развития PHP стало зарождение и постепенное превращение ООП в самую популярную парадигму для растущего числа стандартных приложений на PHP, несмотря на очень ограниченные функциональные возможности, многие недостатки и ограничения. Эта, в общем, неожиданная тенденция застала PHP в неблагоприятной ситуации. Стало очевидным, что объекты ведут себя как [ассоциативные] массивы, а не так, как объекты в других объектно-ориентированных языках.*

Как отмечалось в предыдущей главе, интерес к объектно-ориентированному проектированию стал очевиден из растущего числа публикаций статей на сайтах и в форумах в Интернете. В официальном хранилище PEAR программного обеспечения PHP также была принята методика ООП.

Оглядываясь в прошлое, можно подумать, что введение в PHP поддержки средств ООП стало результатом вынужденной капитуляции перед лицом неизбежности. Но не следует забывать, что методика ООП получила широкое распространение только в середине 1990-х годов, хотя она существует с 1960-х. Язык Java, весьма способствовавший популяризации методики ООП, был выпущен только в 1995 году, а язык C+ появился как расширение процедурного языка C в 1979 году. И лишь после длительного периода эволюции он совершил большой скачок только в 1990-х годах. В 1994 году вышла версия 5 языка Perl. Это была еще одна революция для бывшего процедурного языка, что дало возможность пользователям перейти к понятию объектов (хотя некоторые утверждают, что поддержка объектно-ориентированных возможностей в Perl напоминает дополнения, сделанные задним числом). Для небольшого процедурного языка поддержка объектов в PHP была разработана на удивление быстро, что продемонстрировало оперативный отклик на требования пользователей.

## Изменения приняты: PHP 5

В версии PHP 5 уже была явно выражена поддержка объектов и ООП. Но это еще не означало, что объекты стали единственным средством для программирования на PHP (кстати, и в данной книге это совсем не утверждается). Тем не менее объекты были признаны эффективными и важными средствами разработки корпоративных приложений, а в PHP предусмотрена их полная и всесторонняя поддержка.

Безусловно, одним из самых важных следствий усовершенствований в версии PHP 5 явилось принятие этого языка в качестве основного в крупных интернет-компаниях. Например, такие компании, как Yahoo! и Facebook, стали интенсивно пользоваться PHP для создания своих программных платформ. С появлением версии 5 PHP стал одним из стандартных языков для разработки корпоративных веб-приложений в Интернете.

Объекты из дополнительной возможности превратились в основу языка. И вероятно, самым важным изменением стал принятый по умолчанию механизм передачи объектов по ссылке, а не по значению. Но это было только начало. На протяжении всей данной книги, и особенно в этой ее части, описывается немало других изменений, расширяющих и усиливающих поддержку объектов в PHP, включая закрытые и защищенные методы и свойства, ключевое слово `static`, пространства имен, уточнения типов, называемые теперь объявлами типов, а также исключения. Версия PHP 5 существует около 12 лет, и новые важные средства внедрялись в ней постепенно.

Например, в версии PHP 5.3 были введены пространства имен. Это позволило создавать именованные области видимости для классов и функций, в результате чего снизилась вероятность дублирования имен при включении компонентов в библиотеки и расширении системы. Кроме того, пространства имен избавляют от неприятной необходимости соблюдать неудобные соглашения об именах, как в приведенном ниже примере.

```
class megaquiz_util_Conf
{
}
```

Подобные имена классов служат для предотвращения конфликтов между пакетами, но, соблюдая соглашение о них, можно еще больше запутать код. В данной версии появилась также поддержка замыканий, генераторов, трейтов и позднего статического связывания.

## Восполнение пробела: PHP 7

Программисты всегда требуют большего. И многим поклонникам проектных шаблонов по-прежнему не хватало в PHP двух основных средств: объявлений скалярных типов аргументов и уточнений типов возвращаемых значений.

В версии PHP 5 можно было строго ограничить тип аргумента, передаваемого функции или методу, при условии, что это был объект, массив, а в дальнейшем и вызываемый код. Но ограничить тип скалярных величин, таких как целые числа, символьные строки и числа с плавающей точкой, было нельзя. Более того, если требовалось объявить тип, возвращаемый методом или функцией, сделать это вообще никак не удавалось.

Как поясняется далее в книге, объявление метода применяется в объектно-ориентированном проектировании в качестве своего рода контракта. Методу требуются определенные входные данные, а он, в свою очередь, обязуется возвратить данные определенного типа. В версии 5 программирующим на PHP приходилось задействовать комментарии, условные обозначения и ручной контроль типов, чтобы обеспечить во многих случаях контракты подобного рода. Ниже приведена выдержка из предыдущего издания данной книги.

*...среди разработчиков новой версии PHP так и не было достигнуто соглашения по поводу поддержки уточнений для возвращаемых типов данных. Это позволило бы определять в методе или объявлении функции тип возвращаемого объекта. Данное средство должно быть со временем реализовано в движке PHP. Уточнение типов возвращаемых объектов позволило бы еще больше усовершенствовать в PHP поддержку шаблонных принципов программирования наподобие программирования на основе интерфейса, а не его реализации. Как только эта возможность будет реализована, я надеюсь, что включу ее описание в новое издание книги.*

И вот — этот час настал! В версии PHP 7 были введены объявления скалярных типов данных (scalar type declarations), называвшиеся ранее уточнениями типов (type hints), а также объявления возвращаемых типов данных. Их применение будет наглядно продемонстрировано на многих примерах в настоящем издании книги. В версии PHP 7 были введены и другие полезные средства, в том числе анонимные классы и некоторые улучшения, касающиеся пространств имен.

## Дебаты сторонников и противников объектов

Объекты и объектно-ориентированное проектирование, похоже, разжигают страсти среди программистов. Многие прекрасные программисты годами писали отличные программы, не пользуясь объектами, и PHP продолжает быть великолепной платформой для процедурного веб-программирования.

В данной книге повсюду демонстрируется пристрастие автора к ООП, поскольку оно отражает его мировоззрение, “пораженное” привязанностью к объектам. А поскольку данная книга посвящена объектам и является введением в объектно-ориентированное проектирование, то нет ничего удивительного, что главное внимание в ней уделяется объектно-ориентированным методикам.

Но в то же время в книге нигде не утверждается, что объекты — это единственно правильный путь к успеху в программировании на РНР.

Выбор РНР в качестве объектно-ориентированного языка является делом личных предпочтений каждого разработчика. В какой-то степени справедливо, что вполне приемлемые для эксплуатации системы можно по-прежнему создать с помощью функций и глобального кода. Некоторые замечательные инструментальные средства (например, WordPress) по-прежнему строятся на основе процедурной архитектуры, хотя в настоящее время в них могут обширно применяться объекты. Но в то же время программировать на РНР становится все труднее, пренебрегая поддержкой объектов в этом языке. И не в последнюю очередь это объясняется тем, что сторонние библиотеки, используемые в проектах, чаще всего оказываются объектно-ориентированными.

Читая данную книгу, все же стоит иметь в виду знаменитый девиз Perl: “Любую задачу можно решить несколькими способами”. Это особенно верно для небольших программ, когда важнее быстро получить рабочий код и запустить его, чем создавать структуру, которая сможет эффективно и безболезненно вырасти в крупную систему (такого рода наспех разрабатываемые проекты называются “спайками” (*spikes*)).

Код — это гибкая среда. Самое главное — понять, когда быстрое испытание идеи станет основанием для дальнейшего развития, и вовремя остановиться, прежде чем проектные решения вам будет диктовать громадный объем кода. И если вы решили выбрать проектно-ориентированный подход при работе над своим проектом, то можно надеяться, что эта книга станет для вас хорошей отправной точкой и поможет приступить к созданию объектно-ориентированных архитектур.

## Резюме

В этой краткой главе объекты были рассмотрены в контексте языка РНР. Будущее РНР во многом связано с объектно-ориентированным проектированием. В ряде последующих глав представлено текущее состояние поддержки объектов в РНР и обсуждаются некоторые вопросы проектирования.



## ГЛАВА 3

• • •

# Основные положения об объектах

В данной книге основное внимание уделяется объектам и классам, поскольку с появлением версии 5 более десяти лет назад они стали основными элементами языка PHP. В этой главе будет заложен прочный фундамент для дальнейшей работы с объектами, описаны подходы к проектированию на основе исследования объектно-ориентированных языковых средств PHP. Если объектно-ориентированное программирование — новая для вас область, постарайтесь очень внимательно прочитать эту главу.

В этой главе рассматриваются следующие вопросы.

- ❖ *Классы и объекты.* Объявление классов и создание экземпляров объектов.
- ❖ *Методы-конструкторы.* Автоматизация установки начальных значений объектов.
- ❖ *Элементарные типы и классы.* Почему тип имеет особое значение.
- ❖ *Наследование.* Зачем нужно наследование и как его использовать.
- ❖ *Видимость.* Упрощение интерфейсов объектов и защита методов и свойств от вмешательства извне.

## Классы и объекты

Первым препятствием для понимания ООП служит странная и удивительная связь между классом и объектом. Для многих людей именно эта связь становится первым моментом откровения, первой искрой интереса к ООП. Поэтому давайте уделим должное внимание самим основам.

### Первый класс

Классы часто описывают с помощью объектов. И это весьма любопытно, потому что объекты часто описывают с помощью классов. Такое хождение по

кругу может сильно затруднить первые шаги в ООП. Именно классы определяют объекты, и поэтому начать следует с определения классов.

Короче говоря, *класс* — это шаблон кода, применяемый для создания объектов. Класс объявляется с помощью ключевого слова `class` и произвольного имени класса. В именах классов может использоваться любое сочетание букв и цифр, но они не должны начинаться с цифры. Код, связанный с классом, должен быть заключен в фигурные скобки. Объединим эти элементы вместе, чтобы создать класс следующим образом:

// Листинг 03.01

```
class ShopProduct
{
    // Тело класса
}
```

Класс `ShopProduct` из данного примера уже является полноправным, хотя и не слишком полезным пока еще. Тем не менее мы совершили нечто очень важное, определив тип, или категорию данных, чтобы использовать их в своих сценариях. Важность такого шага станет для вас очевидной по ходу дальнейшего чтения этой главы.

## Несколько первых объектов

Если класс — это шаблон для создания объектов, то объект — это данные, которые структурируются по шаблону, определенному в классе. И в этом случае говорят, что объект — это экземпляр класса. Его тип определяется классом.

Итак, воспользуемся классом `ShopProduct` как шаблоном для создания объектов типа `ShopProduct`. Для этого нам потребуется оператор `new`, за которым указывается имя класса, как показано ниже.

// Листинг 03.02

```
$product1 = new ShopProduct();
$product2 = new ShopProduct();
```

После оператора `new` указывается имя класса в качестве его единственного операнда. В итоге создается экземпляр этого класса; в данном примере — объект типа `ShopProduct`.

Мы воспользовались классом `ShopProduct` как шаблоном для создания двух объектов типа `ShopProduct`. И хотя функционально объекты `$product1` и `$product2` идентичны (т.е. пусты), тем не менее, это два разных объекта одного типа, созданные с помощью одного класса.

Если вам все еще непонятно, обратимся к аналогии. Представьте, что класс — это форма для отливки, с помощью которой изготавливают пластмассовые утки, а объекты — отливаемые утки. Тип создаваемых объектов определяется формой отливки. Утки выглядят одинаковыми во всех отношениях, но

все-таки это разные предметы. Иными словами, это разные экземпляры одного и того же типа. У отдельных уток могут быть даже разные серийные номера, подтверждающие их индивидуальность. Каждому объекту, создаваемому в сценарии на PHP, присваивается также идентификатор, однозначный в течение времени существования объекта. Это означает, что в PHP идентификаторы объектов повторно используются даже в пределах одного и того же процесса, где выполняется сценарий. Этую особенность можно продемонстрировать, выведя объекты \$product1 и \$product2 на печать следующим образом:

// Листинг 03.03

```
var_dump($product1);
var_dump($product2);
```

В результате вызовов приведенной выше функции на экран будет выведена следующая информация:

---

```
object(ShopProduct)#1 (0) {
}
object(ShopProduct)#2 (0) {
}
```

---

**НА ЗАМЕТКУ.** В версиях PHP 4 и PHP 5 (до версии 5.1 включительно) объекты можно выводить на печать непосредственно. В итоге объект будет приведен к символьной строке, содержащей его идентификатор. Но, начиная с версии PHP 5.2, такая возможность больше не поддерживается, и любая попытка интерпретировать объект как символьную строку приведет к ошибке, если только в классе этого объекта не будет определен метод `__toString()`<sup>1</sup>. Методы будут рассмотрены далее в этой главе, а метод `__toString()` — в главе 4.

Передав объекты функции `var_dump()`, можно извлечь полезные сведения о них, включая внутренний идентификатор каждого объекта, указанный после символа '#'. Чтобы сделать рассматриваемые здесь объекты более интересными, придется немного изменить определение класса `ShopProduct`, добавив в него специальные поля данных, называемые *свойствами*.

## Установка свойств в классе

В классах можно определять специальные переменные, которые называются *свойствами*. Свойство, называемое также *переменной-членом*, содержит данные, которые могут меняться в разных объектах. Так, для объектов типа `ShopProduct` требуется возможность изменять поля, содержащие название товара и его цену.

---

<sup>1</sup> Обратите внимание на то, что имя метода начинается с двух знаков подчеркивания. — Примеч. ред.

Определение свойства в классе похоже на определение обычной переменной, за исключением того, что в операторе объявления перед именем свойства следует указать одно из ключевых слов, характеризующих область его видимости: `public`, `protected` или `private`.

---

**НА ЗАМЕТКУ.** Область видимости определяет контекст функции или класса, где можно пользоваться данной переменной (свойством или методом, о чем пойдет речь далее в этой главе). Так, у переменной, определенной в теле функции, имеется локальная область видимости, а у переменной, определенной за пределами функции, — глобальная область видимости. Как правило, доступ к данным, находящимся в более локальных областях видимости, чем текущая область, получить нельзя. Поэтому, определив переменную в теле функции, вряд ли удастся впоследствии получить к ней доступ за пределами этой функции. Объекты в этом смысле более “проницаемы”, и к некоторым объектным переменным можно иногда получать доступ из другого контекста. Как поясняется далее, порядок доступа к переменным из конкретного контекста определяется ключевыми словами `public`, `protected` и `private`.

---

Мы еще вернемся к обсуждению области видимости и определяющим ее ключевым словам далее в этой главе. А до тех пор определим некоторые свойства с помощью ключевого слова `public`.

// Листинг 03.04

```
class ShopProduct
{
    public $title          = "Стандартный товар";
    public $producerMainName = "Фамилия автора";
    public $producerFirstName = "Имя автора";
    public $price           = 0;
}
```

Как видите, мы определили четыре свойства, присвоив каждому из них стандартное значение. Теперь любым объектам, экземпляры которых получаются с помощью класса `ShopProduct`, будут присваиваться стандартные данные. А ключевое слово `public`, присутствующее в объявлении каждого свойства, обеспечит доступ к этому свойству за пределами контекста его объекта.

К переменным свойств можно обращаться с помощью операции, обозначаемой знаками '`->`', указав имя объектной переменной и имя свойства, как показано ниже.

// Листинг 03.05

```
$product1 = new ShopProduct();
print $product1->title;
```

В результате выполнения приведенных выше строк кода будет выведено следующее:

Стандартный товар

Свойства объектов были определены как `public`, и поэтому их значения можно прочитать, присвоить им новые значения, заменив тем самым набор стандартных значений, устанавливаемых в классе по умолчанию.

// Листинг 03.06

```
$product1 = new ShopProduct();
$product2 = new ShopProduct();

$product1->title = "Собачье сердце";
$product2->title = "Ревизор";
```

Объявляя и устанавливая свойство `$title` в классе `ShopProduct`, мы гарантируем, что при создании любого объекта типа `ShopProduct` это свойство будет присутствовать и его значение будет заранее определено. Это означает, что в том коде, где используется данный класс, можно будет работать с любыми объектами типа `ShopProduct`. Но поскольку свойство `$title` можно легко переопределить, то его значение может меняться в зависимости от конкретного объекта.

---

**НА ЗАМЕТКУ.** Код, в котором используется класс, функция или метод, обычно называется клиентом класса, функции или метода или просто клиентским кодом. Этот термин будет часто встречаться в последующих главах.

---

На самом деле в PHP необязательно объявлять все свойства в классе. Свойства можно динамически добавлять в объект следующим образом:

// Листинг 03.07

```
$product1->arbitraryAddition = "Дополнительный параметр";
```

Следует, однако, иметь в виду, что такой способ назначения свойств для объектов считается неудачной нормой практики в ООП и почти никогда не применяется. А почему такая норма практики считается неудачной? Дело в том, что при создании класса вы определяете конкретный тип данных. Тем самым вы сообщаете всем, что ваш класс (и любой объект, который является его экземпляром) содержит определенный набор полей и функций. Если в классе `ShopProduct` определяется свойство `$title`, то в любом коде, манипулирующем объектами типа `ShopProduct`, предполагается, что свойство `$title` определено. Но подобной гарантии в отношении свойств, устанавливаемых динамически, дать нельзя.

Созданные нами объекты пока еще производят довольно тягостное впечатление. Когда нам потребуется манипулировать свойствами объекта, это придется делать за пределами данного объекта. Следовательно, нужно каким-то образом устанавливать и получать значения свойств объекта. Установка нескольких свойств в целом ряде объектов очень быстро становится довольно хлопотным делом, как показано ниже.

// Листинг 03.08

```
$product1->title          = "Собачье сердце";
$product1->producerMainName = "Булгаков";
$product1->producerFirstName = "Михаил";
$product1->price           = 5.99;
```

Здесь снова используется класс ShopProduct и все стандартные значения его свойств переопределяются одно за другим до тех пор, пока не будут заданы все сведения о товаре. А теперь, когда у нас имеются некоторые данные, к ним можно обратиться следующим образом:

// Листинг 03.09

```
print "Автор: {$product1->producerFirstName} "
. "{$product1->producerMainName}\n";
```

Выполнение данного фрагмента кода приведет к следующему результату:

Автор: Михаил Булгаков

У такого подхода к определению значений свойств имеется ряд недостатков. В языке PHP допускается определять свойства динамически, и поэтому вы не получите предупреждения, если забудете имя свойства, или сделаете в нем опечатку. Например, вместо следующей строки кода:

```
$product1->producerMainName = "Булгаков";
```

можно случайно ввести такую строку:

```
$product1->producerSecondName = "Булгаков";
```

С точки зрения интерпретатора PHP этот код совершенно корректен, поэтому никакого предупреждения об ошибке мы не получим. Но когда понадобится распечатать имя автора, мы получим неожиданные результаты.

Еще одно затруднение состоит в том, что мы слишком “нестрого” определили свой класс, в котором совсем не обязательно указывать название книги, цену или фамилию автора. Клиентский код может быть уверен, что эти свойства существуют, но зачастую их исходно устанавливаемые стандартные значения вряд ли будут его устраивать. В идеале следовало бы побуждать всякого, кто создает экземпляры объекта типа ShopProduct, задавать вполне осмысленные значения его свойств.

И, наконец, нам придется приложить немало усилий, чтобы сделать то, что, вероятнее всего, придется делать очень часто. Как было показано выше, распечатать полное имя автора — дело весьма хлопотное. И было бы неплохо, если бы объект делал это вместо нас. Все эти затруднения можно разрешить, если снабдить объект типа ShopProduct собственным набором функций, чтобы пользоваться ими для манипулирования данными свойств в контексте самого объекта.

## Работа с методами

Если свойства позволяют объектам сохранять данные, то методы — выполнять конкретные задачи. *Методы* — это специальные функции, объявляемые в классе. Как и следовало ожидать, объявление метода напоминает объявление функции. После ключевого слова `function` указывается имя метода, а вслед за ним — необязательный список переменных-аргументов в круглых скобках. Тело метода заключается в фигурные скобки, как показано ниже.

```
public function myMethod($argument, $another)
{
    // ...
}
```

В отличие от функций, методы следует объявлять в теле класса. При этом можно указывать также ряд спецификаторов, в том числе **ключевое слово**, определяющее область видимости метода. Как и свойства, методы можно определять как `public`, `protected` или `private`. Объявляя метод как `public`, мы тем самым обеспечиваем возможность его вызова за пределами текущего объекта. Если в определении метода опустить ключевое слово, определяющее область его видимости, то метод будет объявлен неявно как `public`. К модификаторам методов мы еще вернемся далее в этой главе.

// Листинг 03.10

```
class ShopProduct
{
    public $title          = "Стандартный товар";
    public $producerMainName = "Фамилия автора";
    public $producerFirstName = "Имя автора";
    public $price           = 0;

    public function getProducer()
    {
        return $this->producerFirstName . " "
            . $this->producerMainName;
    }
}
```

Зачастую метод вызывается с помощью объектной переменной, после которой указываются знаки '`->`' и имя метода. При вызове метода следует указывать круглые скобки, как и при вызове функции (даже если методу вообще не передаются аргументы).

// Листинг 03.11

```
$product1 = new ShopProduct();

$product1->title          = "Собачье сердце";
$product1->producerMainName = "Булгаков";
```

```
$product1->producerFirstName = "Михаил";
$product1->price           = 5.99;

print "Автор: {$product1->getProducer()}\n";
```

Выполнение данного фрагмента кода приведет к следующему результату:

---

Автор: Михаил Булгаков

---

Итак, мы ввели метод `getProducer()` в класс `ShopProduct`. Обратите внимание на то, что этот метод был определен как открытый (`public`), а следовательно, его можно вызывать за пределами класса `ShopProduct`.

В теле метода `getProducer()` мы воспользовались новым средством — псевдопеременной `$this`. С ее помощью реализуется механизм доступа к экземпляру объекта из кода класса. Чтобы легче уяснить принцип действия такого механизма, попробуйте заменить выражение `$this` “текущим экземпляром объекта”. Например, оператор

```
$this->producerFirstName
```

означает:

Свойство `$producerFirstName` текущего экземпляра объекта

Таким образом, метод `getProducer()` объединяет и возвращает значения свойств `$producerFirstName` и `$producerMainName`, избавляя нас от лишних хлопот всякий раз, когда требуется распечатать полное имя автора.

Хотя нам удалось немножко усовершенствовать наш класс, ему по-прежнему присуща излишняя гибкость. Мы все еще рассчитываем на то, что программист будет изменять стандартные значения свойств объекта типа `ShopProduct`. Но это затруднительно в двух отношениях. Во-первых, потребуется пять строк кода, чтобы должным образом инициализировать объект типа `ShopProduct`, и ни один программист не поблагодарит нас за это. И во-вторых, мы никак не можем гарантировать, что какое-нибудь свойство будет определено при инициализации объекта типа `ShopProduct`. Поэтому нам потребуется метод, который будет вызываться автоматически при создании экземпляра объекта из его класса.

## Создание метода-конструктора

Метод-конструктор вызывается при создании объекта. Он служит для настройки экземпляра объекта, установки определенных значений его свойств и выполнения всей подготовительной работы к применению объекта.

---

**НА ЗАМЕТКУ.** До версии PHP 5 имя метода-конструктора совпадало с именем класса, к которому оно относилось. Так, в качестве конструктора класса `ShopProduct` можно было пользоваться методом `ShopProduct()`. Теперь такой синтаксис вообще не работает и считается устаревшим, начиная с версии PHP 7. Поэтому метод-конструктор следует называть как `__construct()`.

Обратите внимание на то, что имя метода-конструктора начинается с двух символов подчеркивания. Это правило именования распространяется и на многие другие специальные методы в классах PHP. Теперь определим конструктор для класса ShopProduct следующим образом:

```
// Листинг 03.12

class ShopProduct
{
    public $title;
    public $producerMainName;
    public $producerFirstName;
    public $price = 0;

    public function __construct(
        $title,
        $firstName,
        $mainName,
        $price
    ) {
        $this->title = $title;
        $this->producerFirstName = $firstName;
        $this->producerMainName = $mainName;
        $this->price = $price;
    }

    public function getProducer()
    {
        return $this->producerFirstName . " "
            . $this->producerMainName;
    }
}
```

И снова мы вводим в класс новые функциональные возможности, стараясь сэкономить время и силы программиста и избавить его от необходимости дублировать код, работающий с классом ShopProduct. Метод `__construct()` автоматически вызывается при создании объекта с помощью оператора `new`, как показано ниже.

```
// Листинг 03.13

$product1 = new ShopProduct(
    "Собачье сердце",
    "Михаил",
    "Булгаков",
    5.99
);

print "Автор: {$product1->getProducer()}\n";
```

**Выполнение данного фрагмента кода приведет к следующему результату:**

---

Автор: Михаил Булгаков

---

Значения всех перечисленных аргументов передаются конструктору. В данном примере конструктору передается название книги, Ф.И.О. автора и цена. Для присвоения значений соответствующим свойствам объекта в методе-конструкторе применяется псевдопеременная `$this`.

---

**НА ЗАМЕТКУ.** Теперь получать экземпляры и пользоваться объектом типа `ShopProduct` стало безопаснее и легче. Ведь получение экземпляров и установка значений свойств выполняются в одном операторе. При написании любого кода, где используется объект типа `ShopProduct`, можно быть уверенным, что все свойства этого объекта будут инициализированы.

---

Очень важным аспектом ООП является предсказуемость. Чтобы сделать объект безопасным, достаточно, например, воспроизвести предсказуемые типы данных, хранящиеся в его свойствах. При этом можно гарантировать, что в свойстве `$name`, например, всегда будут находиться только символьные данные. Но как этого добиться, если данные для инициализации свойств поступают в виде параметров из вне класса? В следующем разделе мы изучим механизм, который можно использовать для явного определения типов объектов при объявлении методов.

## Аргументы и типы

Типы определяют порядок оперирования данными в сценариях. Например, строковый тип используется для хранения и отображения символьных данных, а также для выполнения операций над такими данными с помощью строковых функций. Целые числа применяются в математических выражениях, булевые значения — в логических выражениях и т.д. Эти категории называются *элементарными*, или *простыми* типами данных (*primitive types*). Имя класса также определяет тип данных, но на более высоком уровне. Поэтому объект класса `ShopProduct` относится как к простому типу `object`, так и к типу самого класса `ShopProduct`. В этом разделе мы рассмотрим обе разновидности типов данных по отношению к методам класса.

При определении метода и функции не требуется, чтобы аргумент относился к конкретному типу. Но в этом одновременно заключается преимущество и недостаток. С одной стороны, принадлежность аргумента к любому типу данных доставляет немало удобств. Благодаря этому можно создавать методы, которые будут гибко реагировать на данные различных типов и приспособливать свои функциональные возможности к меняющимся обстоятельствам. Но, с другой стороны, такая гибкость может стать причиной неопределенности в коде, когда в теле метода ожидается один тип аргумента, а передается другой.

## Простые типы данных

PHP является слабо типизированным языком, а это означает, что объявлять тип данных, который должен храниться в переменной, не нужно. Так, в пределах одной и той же области видимости переменная `$number` может содержать как числовое значение 2, так и символьную строку "two" ("два"). В таких

строго типизированных языках программирования, как C или Java, вы обязаны определить тип переменной до присваивания ей значения, и, конечно, это значение должно быть указанного типа.

Но это совсем не означает, что в PHP отсутствует понятие типа. Каждое значение, которое можно присвоить переменной, имеет свой тип данных. В PHP тип значения переменной можно определить с помощью одной из функций для проверки типов. В табл. 3.1 перечислены простые типы данных, существующие в PHP, а также соответствующие им проверочные функции. Каждой функции передается переменная или значение, а она возвращает значение `true` (“истина”), если аргумент относится к соответствующему типу данных. Проверка типа переменной особенно важна при обработке аргументов в методе или функции.

**Таблица 3.1. Простые типы данных в PHP и их проверочные функции**

Проверочная функция	Тип	Описание
<code>is_bool()</code>	<code>Boolean</code>	Одно из двух логических значений: <code>true</code> или <code>false</code> (истина или ложь)
<code>is_integer()</code>	<code>Integer</code>	Целое число; является псевдонимом функций <code>is_int()</code> и <code>is_long()</code>
<code>is_double()</code>	<code>Double</code>	Число с плавающей (десятичной) точкой; является псевдонимом функции <code>is_float()</code>
<code>is_string()</code>	<code>String</code>	Символьные данные
<code>is_object()</code>	<code>Object</code>	Объект
<code>is_array()</code>	<code>Array</code>	Массив
<code>is_resource()</code>	<code>Resource</code>	Дескриптор, используемый для идентификации и работы с такими внешними ресурсами, как базы данных или файлы
<code>is_null()</code>	<code>Null</code>	Неопределенное значение

### Пример использования простых типов данных

Имейте в виду, что вы должны внимательно следить за типами данных в своем коде. Рассмотрим пример одного из многих затруднений, с которыми вы можете столкнуться, используя типы данных.

Допустим, требуется извлечь параметры конфигурации из XML-файла. Элемент `<resolvedomains>` разметки XML-документа сообщает приложению, следует ли пытаться преобразовывать IP-адреса в доменные имена. Следует заметить, что такое преобразование полезно, хотя и является относительно медленной операцией. Ниже приведен фрагмент кода XML для данного примера.

```
<!-- Листинг 03.14 -->
```

```
<settings>
  <resolvedomains>false</resolvedomains>
</settings>
```

Приложение извлекает символьную строку "false" и передает ее в качестве параметра методу `outputAddresses()`, который выводит информацию об IP-адресах. Ниже приведено определение метода `outputAddresses()`.

// Листинг 03.15

```
class AddressManager
{
    private $addresses = ["209.131.36.159", "216.58.213.174"];

    public function outputAddresses($resolve)
    {
        foreach ($this->addresses as $address) {
            print $address;
            if ($resolve) {
                print " (" . gethostbyaddr($address) . ")";
            }
            print "<br />\n";
        }
    }
}
```

Разумеется, в класс `AddressManager` можно внести ряд улучшений. В частности, жестко кодировать IP-адреса в виде массива непосредственно в классе не очень удобно. Тем не менее метод `outputAddresses()` циклически обходит массив IP-адресов и выводит его элементы по очереди. Если значение аргумента `$resolve` равно `true`, то данный метод выводит не только IP-адреса, но и соответствующие им доменные имена.

Ниже приведен один из возможных вариантов применения класса `AddressManager` вместе с дескриптором `settings` в элементе XML-разметки файла конфигурации. Попробуйте обнаружить ошибку в приведенном ниже фрагменте кода.

// Листинг 03.16

```
$settings = simplexml_load_file(__DIR__ . "/resolve.xml");
$manager = new AddressManager();
$manager->outputAddresses( (string) $settings->resolvedomains);
```

В этом фрагменте кода для получения значения из элемента разметки `resolvedomains` применяется интерфейс SimpleXML API. В рассматриваемом здесь примере нам известно, что это значение представляет собой текстовый элемент "false", и поэтому оно приводится к строковому типу, поскольку именно так рекомендуется поступать в документации по SimpleXML API.

Но анализируемый здесь код поведет себя совсем не так, как мы того ожидали. Передавая символьную строку "false" методу `outputAddresses()`, мы не знаем, какой именно тип аргумента используется в этом методе по умолчанию. Данный метод ожидает получить логическое значение аргумента (`true` или `false`). При выполнении условного оператора символьная строка "false" на самом деле преобразуется в логическое значение `true`. Дело в том, что при

выполнении проверки интерпретатор PHP с готовностью преобразует непустое строковое значение в логическое значение `true`. Поэтому следующий фрагмент кода:

```
if ( "false" ) {
    // ...
}
```

равнозначен такому фрагменту кода:

```
if ( true ) {
    // ...
}
```

Исправить этот недостаток можно по-разному. Во-первых, можно сделать метод `outputAddresses()` менее требовательным, чтобы он распознавал символьную строку и применял некоторые основные правила для ее преобразования в логический эквивалент:

// Листинг 03.17

```
public function outputAddresses($resolve)
{
    if (is_string($resolve)) {
        $resolve = (preg_match("/^(false|no|off)$/i", $resolve))
            ? false : true;
    }
    // ...
}
```

Но с точки зрения проектирования существуют достаточно веские основания избегать приведенного выше решения. Вообще говоря, при проектировании методов или функций лучше предусматривать для них строгий интерфейс, исключающий двусмысленность, вместо неясного и нетребовательного интерфейса. Подобные решения так или иначе вызывают путаницу и порождают ошибки.

Во-вторых, можно оставить метод `outputAddresses()` без изменений, дополнив его комментариями с четкими инструкциями, что аргумент `$resolve` должен содержать логическое значение. Такой подход позволяет предупредить программиста, что нужно внимательно читать инструкции, а иначе пенять на себя.

```
/**
 * Вывести список адресов.
 * Если переменная $resolve содержит истинное
 * значение (true), то адрес преобразуется в
 * эквивалентное имя хоста.
 * @param $resolve Boolean Преобразовать адрес?
 */
function outputAddresses( $resolve ) {
    // ...
}
```

Это вполне разумное решение, если вы точно уверены в том, что программисты, пользующиеся вашим классом, добросовестно прочтут документацию к нему. И наконец, в-третьих, можно сделать метод `outputAddresses()` строгим в отношении типа данных аргумента `$resolve`. Для таких простых типов данных, как логические значения, до выпуска версии PHP 7 это можно было сделать лишь одним способом: написать код для проверки входных данных и предпринять соответствующее действие, если они не отвечают требуемому типу:

```
function outputAddresses($resolve)
{
    if (! is_bool($resolve)) {
        // принять решительные меры
    }
    //...
}
```

Такой подход вынуждает клиентский код предоставить корректный тип данных для аргумента `$resolve`.

**НА ЗАМЕТКУ.** В следующем далее разделе “Уточнение типов объектов” описывается многое более совершенный способ наложения ограничений на типы аргументов, передаваемых методам и функциям.

Преобразование строкового аргумента внутри метода — более дружественный подход с точки зрения клиента, но, вероятно, он может вызвать другие проблемы. Обеспечивая механизм преобразования в методе, мы предугадываем контекст его использования и намерение клиента. С другой стороны, соблюдая логический тип данных, мы предоставляем клиенту право выбора: преобразовывать ли символьные строки в логические значения и решить, какое слово должно соответствовать логическому значению `true` или `false`. А между тем метод `outputAddresses()` разрабатывался с целью решить конкретную задачу. Такой акцент на выполнении конкретной задачи при *намеренном игнорировании* более широкого контекста является важным принципом ООП, к которому мы будем еще не раз возвращаться в данной книге.

На самом деле стратегии обращения с типами аргументов зависят от степени серьезности возможных ошибок. Большинство значений простых типов данных в PHP автоматически приводятся к нужному типу в зависимости от конкретного контекста. Так, если числа, присутствующие в символьных строках, используются в математических выражениях, они автоматически преобразуются в эквивалентные целые значения или же значения с плавающей точкой. В итоге прикладной код может быть нетребовательным к ошибкам несоответствия типов данных. Но если в качестве одного из аргументов метода предполагается массив, то следует проявить большую, чем обычно, внимательность. Передача значения, не являющегося массивом, одной из функций обработки массивов в PHP не приведет ни к чему хорошему и вызовет ряд ошибок в разрабатываемом методе. Поэтому вам придется найти нечто среднее между проверкой типа,

преобразованием одного типа данных в другой и опорой на понятную документацию, которую вы обязаны предоставить независимо от выбранного вами способа.

Каким бы способом вы ни решали подобного рода затруднения в своем коде, можете быть уверены лишь в одном: тип аргумента всегда имеет особое значение! Это значение становится еще более весомым в связи с тем, что PHP не является строго типизированным языком. Здесь нельзя полагаться на компилятор в вопросах предотвращения ошибок, связанных с нарушением типов данных. Поэтому вы должны предусмотреть возможные последствия того, что типы аргументов окажутся не такими, как предполагалось. Не стоит надеяться, что программисты клиентского кода угадают ход ваших мыслей. Вы должны всегда учитывать, что в разрабатываемые вами методы будут передаваться входные данные некорректного типа.

## Уточнение типов объектов

Как упоминалось ранее, переменная аргумента может иметь любой простой тип данных, но по умолчанию ее тип не оговаривается, и поэтому она может содержать объект любого типа. С одной стороны, такая гибкость удобна, а с другой — она может стать причиной осложнений при определении метода.

Рассмотрим в качестве примера метод, предназначенный для работы с объектом типа `ShopProduct`.

// листинг 03.18

```
class ShopProductWriter
{
    public function write($shopProduct)
    {
        $str = $shopProduct->title . ":" .
            . $shopProduct->getProducer()
            . " (" . $shopProduct->price . ") \n";
        print $str;
    }
}
```

Мы можем протестировать работу этого класса следующим образом:

// листинг 03.19

```
$product1 = new ShopProduct("Собачье сердце",
                            "Михаил", "Булгаков", 5.99);
$writer = new ShopProductWriter();
$writer->write($product1);
```

В итоге получим следующий результат:

---

Собачье сердце: Михаил Булгаков (5.99)

---

Класс `ShopProductWriter` содержит единственный метод `write()`. Методу `write()` передается объект типа `ShopProduct`. Свойства и методы последнего используются в нем для создания и вывода результирующей строки с описанием товара. Мы используем имя переменной аргумента `$shopProduct` как напоминание программисту, что методу `$write()` следует передать объект типа `ShopProduct`, хотя соблюдать это требование необязательно. Это означает, что программист может передать методу `$write()` некорректный объект или вообще данные простого типа и ничего об этом не узнать до момента обращения к аргументу `$shopProduct`. К тому времени в нашем коде уже могут быть выполнены какие-либо действия, поскольку предполагалось, что методу `write()` был передан настоящий объект типа `ShopProduct`.

---

**НА ЗАМЕТКУ.** В связи с изложенным выше у вас может возникнуть вопрос: почему мы не ввели метод `write()` непосредственно в класс `ShopProduct`? Все дело в ответственности. Класс `ShopProduct` отвечает за хранение данных о товаре, а класс `ShopProductWriter` — за вывод этих данных. По мере чтения этой главы вы начнете постепенно понимать, в чем польза такого разделения ответственности.

---

Для решения упомянутой выше проблемы в PHP 5 были добавлены объявления типов классов, называвшиеся уточнениями типов аргументов. Чтобы добавить объявление типа класса к аргументу метода, достаточно указать перед ним имя класса. Поэтому в метод `write()` можно внести следующие корректировки:

// Листинг 03.20

```
public function write(ShopProduct $shopProduct)
{
    // ...
}
```

Теперь методу `write()` можно передавать аргумент `$shopProduct`, содержащий только объект типа `ShopProduct`. В следующем фрагменте кода предпринимается попытка “перехитрить” метод `write()`, передав ему объект другого типа:

// Листинг 03.21

```
class Wrong
{
}

$writer = new ShopProductWriter();
$writer->write(new Wrong());
```

Метод `write()` содержит объявление типа класса, и поэтому передача ему объекта типа `Wrong` приведет к неустранимой ошибке, как показано ниже.

TypeError: Argument 1 passed to ShopProductWriter::write() must be an instance of ShopProduct, instance of Wrong given, called in Runner.php on ...<sup>2</sup>

Теперь, вызывая метод `write()`, совсем не обязательно проверять тип передаваемого ему аргумента. Это делает сигнатуру метода намного более понятной для программиста клиентского кода. Он сразу же увидит требования, предъявляемые к вызову метода `write()`. Ему не нужно будет беспокоиться по поводу скрытых ошибок, возникающих в результате несоответствия типа аргумента, поскольку объявление типа класса соблюдается строго.

Несмотря на то что автоматическая проверка типов данных служит превосходным средством для предотвращения ошибок, важно понимать, что объявления типов классов проверяются во время выполнения программы. Это означает, что проверяемое объявление типа класса сообщает об ошибке только тогда, когда методу будет передан нежелательный объект. И если вызов метода `write()` глубоко скрыт в условном операторе, который выполняется только на Рождество, то вам придется поработать на праздники, если вы тщательно не проверите свой код.

Имея теперь в своем распоряжении объявления скалярных типов, можно наложить некоторые ограничения на класс `ShopProduct` следующим образом:

// Листинг 03.22

```
class ShopProduct
{
    public $title;
    public $producerMainName;
    public $producerFirstName;
    public $price = 0;

    public function __construct(
        string $title,
        string $firstName,
        string $mainName,
        float $price
    ) {
        $this->title = $title;
        $this->producerFirstName = $firstName;
        $this->producerMainName = $mainName;
        $this->price = $price;
    }

    // ...
}
```

Укрепив подобным образом метод-конструктор, можно гарантировать, что аргументы `$title`, `$firstName`, `$mainName` будут всегда содержать строковые

<sup>2</sup> Ошибка нарушения типа данных: аргумент 1, переданный методу `ShopProductWriter::write()`, должен быть экземпляром класса `ShopProduct`, а переданный экземпляр класса `Wrong` некорректен, вызвано из исходного файла `Runner.php` ...

данные, тогда как аргумент \$price — числовое значение с плавающей точкой. В этом можно убедиться, попытавшись получить экземпляр класса ShopProduct с неверными данными:

```
// Листинг 03.23
```

```
// Не сработает!
```

```
$product = new ShopProduct("Название", "Имя", "Фамилия", []);
```

В данном случае предпринимается попытка получить экземпляр класса ShopProduct. Конструктору этого класса передаются три символьные строки и пустой массив вместо требующегося числового значения с плавающей точкой, что в конечном итоге приведет к неудачному исходу. Благодаря объявлениям типов данных интерпретатор PHP не допустит такого, выдав следующее сообщение об ошибке:

---

TypeError: Argument 4 passed to ShopProductWriter::write() must be of the type float, array given, called in ...<sup>3</sup>

---

По умолчанию интерпретатор PHP выполнит там, где это возможно, неявное приведение значений аргументов к требующимся типам данных. И это характерный пример упоминавшегося ранее противоречия между безопасностью и гибкостью прикладного кода. Так, в новой реализации класса ShopProduct символьная строка будет автоматически преобразована в числовое значение с плавающей точкой, и поэтому следующая попытка получить экземпляр данного класса, где символьная строка "4.22" преобразуется внутренним образом в числовое значение 4.22, не вызовет проблем:

```
// Листинг 03.24
```

```
$product = new ShopProduct("Название", "Имя", "Фамилия", "4.22");
```

Все это, конечно, замечательно, но вернемся к затруднению, возникшему в связи с применением класса AddressManager, где символьная строка "false" негласно преобразовывалась в логическое значение. По умолчанию это преобразование будет происходить по-прежнему, если применить объявление логического типа данных в методе AddressManager::outputAddresses() следующим образом:

```
// Листинг 03.25
```

```
public function outputAddresses(bool $resolve)
{
    // ...
}
```

---

<sup>3</sup> Ошибка нарушения типа данных: аргумент 4, переданный методу ShopProductWriter::write(), должен быть числовым типом с плавающей точкой, а переданный массив некорректен, вызвано из ...

А теперь рассмотрим следующий вызов, где методу `outputAddresses()` передается символьная строка:

// Листинг 03.26

```
$manager->outputAddresses("false");
```

Вследствие неявного приведения типов этот вызов функционально равнозначен вызову данного метода с логическим значением `true`.

Объявления скалярных типов данных можно сделать строгими, хотя только на уровне отдельных исходных файлов. В следующем примере кода устанавливаются строгие объявления типов данных, а метод `outputAddresses()` снова вызывается с символьной строкой:

// Листинг 03.27

```
declare(strict_types=1);  
$manager->outputAddresses("false");
```

Этот вызов приведет к появлению следующей ошибки типа `TypeError` из-за строгих объявлений типов данных:

---

```
TypeError: Argument 4 passed to AddressManager::outputAddresses() must be of  
the type boolean, string given, called in ...4
```

---

**НА ЗАМЕТКУ.** Обявление `strict_types` применяется к тому исходному файлу, откуда делается вызов, а не к исходному файлу, где реализована функция или метод. Поэтому соблюдение строгости такого объявления возлагается на клиентский код.

Иногда аргумент требуется сделать необязательным и, тем не менее, наложить ограничение на его тип, если он все же указывается. Для этого достаточно указать стандартное значение аргумента, устанавливаемое по умолчанию, как показано ниже.

// Листинг 03.28

```
class ConfReader  
{  
    public function getValues(array $default = null)  
    {  
        $values = [];  
  
        // Выполнить действия для получения новых значений  
  
        // Объединить полученные значения со стандартными  
        // (результат всегда будет находиться в массиве)  
    }  
}
```

<sup>4</sup> Ошибка нарушения типа данных: аргумент 4, переданный методу `AddressManager::outputAddresses()`, должен быть логическим типом, а переданная символьная строка некорректна, вызвано из ...

```

    $values = array_merge($default, $values);
    return $values;
}
}

```

Объявления типов, которые поддерживаются в PHP, перечислены в табл. 3.2.

**Таблица 3.2. Объявления типов данных в PHP**

Объявляемый тип данных	Версия, начиная с которой поддерживается	Описание
<b>array</b>	5.1	Массив. По умолчанию может быть пустым значением или массивом
<b>int</b>	7.0	Целое значение. По умолчанию может быть пустым или целым значением
<b>float</b>	7.0	Числовое значение с плавающей (десятичной) точкой. Допускается целое значение, даже если активизирован строгий режим. По умолчанию может быть пустым, целым или числовым значением с плавающей точкой
<b>callable</b>	5.4	Вызываемый код (например, анонимная функция). По умолчанию может быть пустым значением
<b>bool</b>	7.0	Логическое значение. По умолчанию может быть пустым или логическим значением
<b>string</b>	5.0	Символьные данные. По умолчанию может быть пустым или строковым значением
<b>self</b>	5.0	Ссылка на содержащий класс
<b>[тип класса]</b>	5.0	Тип класса или интерфейса. По умолчанию может быть пустым значением

При описании объявлений типов классов здесь подразумевается, что типы и классы являются синонимами, хотя у них имеются существенные отличия. При определении класса определяется также тип, но он может описывать целое семейство классов. Механизм, посредством которого различные классы можно группировать под одним типом, называется *наследованием*. О наследовании речь пойдет в следующем разделе.

## Наследование

*Наследование* — это механизм, посредством которого один или несколько классов можно получить из некоторого базового класса. Класс, унаследованный от другого класса, называется его *подклассом*. Эта связь обычно описывается с помощью терминов *родительский* и *дочерний*. В частности, дочерний класс

происходит от родительского и наследует его характеристики, состоящие из свойств и методов. Обычно функциональные возможности родительского класса, который называется также *суперклассом*, дополняются в дочернем классе новыми функциональными возможностями. Поэтому говорят, что дочерний класс расширяет родительский. Прежде чем приступить к исследованию синтаксиса наследования, рассмотрим проблемы, которые оно поможет нам решить.

## Проблема наследования

Вернемся к классу `ShopProduct`, который в настоящий момент является достаточно обобщенным. С его помощью можно манипулировать самыми разными товарами, как показано ниже.

// Листинг 03.29

```
$product1 = new ShopProduct( "Собачье сердце",
                            "Михаил", "Булгаков", 5.99 );

$product2 = new ShopProduct( "Классическая музыка. Лучшее",
                            "Антонио", "Вивальди", 10.99 );

print "Автор: " . $product1->getProducer() . "<br />\n";
print "Исполнитель: " . $product2->getProducer() . "<br />\n";
```

Выполнение данного фрагмента кода приведет к следующему результату:

---

Автор: Михаил Булгаков

Исполнитель: Антонио Вивальди

---

Как видите, разделение имени автора на две части очень хорошо подходит как при работе с книгами, так и с компакт-дисками. В этом случае мы можем отсортировать товары по фамилии автора (т.е. по полю, содержащему строковые значения "Булгаков" и "Вивальди"), а не по имени, в котором содержатся менее определенные строковые значения "Михаил" и "Антонио". Лень — это отличная стратегия проектирования, поэтому на данной стадии разработки не стоит особенно беспокоиться об употреблении класса `ShopProduct` для описания более чем одного вида товара.

Но если добавить в рассматриваемом здесь примере несколько новых требований, то дело сразу же усложнится. Допустим, требуется отобразить данные, характерные только для книг или компакт-дисков. Скажем, для компакт-дисков желательно вывести общую продолжительность звучания, а для книг — количество страниц. Безусловно, могут быть и другие различия, но даже эти наглядно показывают суть возникшей проблемы.

Как же расширить данный пример, чтобы учесть все эти изменения? На ум сразу приходят два варианта. Во-первых, можно расположить все данные в классе `ShopProduct`, а во-вторых, разделить класс `ShopProduct` на два отдельных класса. Рассмотрим сначала первый вариант. Ниже показано, как объединить все данные о книгах и компакт-дисках в одном классе.

// Листинг 03.30

```
class ShopProduct
{
    public $numPages;
    public $playLength;
    public $title;
    public $producerMainName;
    public $producerFirstName;
    public $price;

    public function __construct(
        string $title,
        string $firstName,
        string $mainName,
        float $price,
        int $numPages = 0,
        int $playLength = 0
    ) {
        $this->title = $title;
        $this->producerFirstName = $firstName;
        $this->producerMainName = $mainName;
        $this->price = $price;
        $this->numPages = $numPages;
        $this->playLength = $playLength;
    }

    public function getNumberOfPages()
    {
        return $this->numPages;
    }

    public function getPlayLength()
    {
        return $this->playLength;
    }

    public function getProducer()
    {
        return $this->producerFirstName . " "
            . $this->producerMainName;
    }
}
```

Чтобы продемонстрировать проявляющиеся противоречивые силы, в данном примере были использованы методы доступа к свойствам `$numPages` и `$playLength`. В итоге объект, экземпляр которого создается с помощью приведенного выше класса, будет всегда содержать избыточные методы. Кроме того, экземпляр объекта, описывающего компакт-диск, приходится создавать с помощью лишнего аргумента конструктора. Таким образом, для компакт-диска будут сохраняться данные и функциональные возможности класса, относящиеся к книгам (количество страниц), а для книг — данные о продолжительности звучания компакт-диска. С этим пока еще можно как-то мириться. Но что, если

добавить больше видов товаров, причем каждый из них с собственными методами обработки, а затем ввести дополнительные методы для каждого вида товара? В конечном счете класс окажется слишком сложным и трудным для применения.

Поэтому принудительное объединение полей, относящихся к разным товарам, в один класс приведет к созданию слишком громоздких объектов с лишними свойствами и методами.

Но этим рассматриваемая здесь проблема не ограничивается. Функциональные возможности данного класса также вызывают серьезные трудности. Представьте метод, выводящий краткие сведения о товаре. Допустим, что сведения о товаре требуются отделу продаж для указания в виде одной итоговой строкой в счете-фактуре. Они хотят, чтобы мы включили в нее время звучания компакт-диска и количество страниц книги. Таким образом, нам придется реализовать этот метод отдельно для каждого вида товара. Чтобы отслеживать формат объекта, можно воспользоваться специальным признаком, как демонстрируется в следующем примере:

// Листинг 03.31

```
public function getSummaryLine()
{
    $base = "{$this->title} ( {$this->producerMainName}, ";
    $base .= "{$this->producerFirstName} )";
    if ($this->type == 'book') {
        $base .= ": {$this->numPages} стр.";
    } elseif ($this->type == 'cd') {
        $base .= ": Время звучания - {$this->playLength}";
    }
    return $base;
}
```

Значение свойства `$type` устанавливается в конструкторе при создании объекта типа `ShopProduct`. Для этого нужно проанализировать значение аргумента `$numPages`. Если он содержит число больше нуля, то это книга, иначе — компакт-диск. В итоге класс `ShopProduct` стал еще более сложным, чем нужно. По мере добавления дополнительных отличий в форматы или ввода новых форматов нам будет все труднее справляться с реализацией функциональных возможностей данного класса. Поэтому для решения рассматриваемой здесь проблемы, по-видимому, придется выбрать другой подход.

В связи с тем что класс `ShopProduct` начинает напоминать “два класса в одном”, нам придется это признать и создать два типа вместо одного. Ниже показано, как это можно сделать.

// Листинг 03.32

```
class CdProduct
{
    public $playLength;
```

```

public $title;
public $producerMainName;
public $producerFirstName;
public $price;

public function __construct(
    string $title,
    string $firstName,
    string $mainName,
    float $price,
    int $playLength
) {
    $this->title = $title;
    $this->producerFirstName = $firstName;
    $this->producerMainName = $mainName;
    $this->price = $price;
    $this->playLength = $playLength;
}

public function getPlayLength()
{
    return $this->playLength;
}

public function getSummaryLine()
{
    $base = "{$this->title} ( {$this->producerMainName}, ";
    $base .= "{$this->producerFirstName} )";
    $base .= ": Время звучания - {$this->playLength}";
    return $base;
}

public function getProducer()
{
    return $this->producerFirstName . " "
        . $this->producerMainName;
}
}

// Листинг 03.33

class BookProduct
{
    public $numPages;
    public $title;
    public $producerMainName;
    public $producerFirstName;
    public $price;

    public function __construct(
        string $title,
        string $firstName,
        string $mainName,
        float $price,
        int $numPages
    ) {

```

```
$this->title = $title;
$this->producerFirstName = $firstName;
$this->producerMainName = $mainName;
$this->price = $price;
$this->numPages = $numPages;
}

public function getNumberOfPages()
{
    return $this->numPages;
}

public function getSummaryLine()
{
    $base = "{$this->title} ( {$this->producerMainName}, ";
    $base .= "{$this->producerFirstName} )";
    $base .= ": {$this->numPages} стр.";
    return $base;
}

public function getProducer()
{
    return $this->producerFirstName . " "
        . $this->producerMainName;
}
```

Мы постарались справиться с упомянутой выше сложностью, хотя для этого пришлось кое-чем пожертвовать. Теперь метод `getSummaryLine()` можно создать для каждого вида товара, даже не проверяя значение специального признака. И ни один из приведенных выше классов больше не содержит поля или методы, не имеющие к нему никакого отношения.

А жертва состояла в дублировании кода. Методы `getProducer()` абсолютно одинаковы в обоих классах. Конструктор каждого из этих классов одинаково устанавливает ряд сходных свойств. И это еще один признак дурного тона, которого следует всячески избегать в программировании.

Если требуется, чтобы методы `getProducer()` действовали одинаково в каждом классе, любые изменения, внесенные в одну реализацию, должны быть внесены и в другую. Но так мы очень скоро нарушим согласованность обоих классов.

Даже если мы уверены, что можем справиться с дублированием, на этом наши хлопоты не закончатся. Ведь у нас теперь имеются два типа, а не один.

Вспомните класс `ShopProductWriter`. Его метод `write()` предназначен для работы с одним типом `ShopProduct`. Как же исправить это положение, чтобы все работало, как прежде? Мы можем удалить объявление типа класса из сигнатуры метода, но тогда нам остается лишь надеяться, что методу `write()` будет передан объект правильного типа. Для проверки типа мы можем ввести в тело метода собственный код, как показано ниже.

// Листинг 03.34

```
class ShopProductWriter
{
    public function write($shopProduct)
    {
        if (
            ! ($shopProduct instanceof CdProduct) &&
            ! ($shopProduct instanceof BookProduct)
        ) {
            die("Передан неверный тип данных ");
        }
        $str = "{$shopProduct->title}: "
            . $shopProduct->getProducer()
            . " (" . {$shopProduct->price})<br />\n";
        print $str;
    }
}
```

Обратите внимание, что в данном примере используется выражение с участием оператора `instanceof`. Вместо него подставляется логическое значение `true`, если объект, расположенный слева от оператора `instanceof` относится к типу, указанному справа. И снова мы были вынуждены ввести новый уровень сложности. Ведь нам нужно не только проверять аргумент `$shopProduct` на соответствие двум типам в методе `write()`, но и надеяться, что в каждом типе будут поддерживаться те же самые поля и методы, что и в другом. Согласитесь, что иметь дело только с одним типом было бы намного лучше. Ведь тогда мы могли бы воспользоваться объявлением типа класса в аргументе метода `write()` и были бы уверены, что в классе `ShopProduct` поддерживается конкретный интерфейс.

Свойства класса `ShopProduct`, связанные с книгами и компакт-дисками, не используются одновременно, но они, по-видимому, не могут существовать и по отдельности. Нам нужно оперировать книгами и компакт-дисками как одним типом данных, но в то же время обеспечить отдельную реализацию метода для каждого формата вывода. Следовательно, нам нужно предоставить общие функциональные возможность в одном месте, чтобы избежать дублирования, но в то же время сделать так, чтобы при вызове метода, выводящего краткие сведения о товаре, учитывались особенности этого товара. Одним словом, нам придется воспользоваться наследованием.

## Использование наследования

Первый шаг в построении дерева наследования состоит в том, чтобы найти элементы базового класса, которые не соответствуют друг другу или требуют разного обращения с ними. Во-первых, нам известно, что методы `getPlayLength()` и `getNumberOfPages()` не могут находиться в одном классе. И во-вторых, нам известно, что потребуются разные реализации метода `getSummaryLine()`. Мы воспользуемся этими различиями в качестве основания для создания двух производных классов.

// Листинг 03.35

```
class ShopProduct
{
    public $numPages;
    public $playLength;
    public $title;
    public $producerMainName;
    public $producerFirstName;
    public $price;

    public function __construct(
        string $title,
        string $firstName,
        string $mainName,
        float $price,
        int $numPages = 0,
        int $playLength = 0
    ) {
        $this->title = $title;
        $this->producerFirstName = $firstName;
        $this->producerMainName = $mainName;
        $this->price = $price;
        $this->numPages = $numPages;
        $this->playLength = $playLength;
    }

    public function getProducer()
    {
        return $this->producerFirstName . " "
            . $this->producerMainName;
    }

    public function getSummaryLine()
    {
        $base = "{$this->title} ( {$this->producerMainName}, ";
        $base .= "{$this->producerFirstName} )";
        return $base;
    }
}
```

// Листинг 03.36

```
class CdProduct extends ShopProduct
{
    public function getPlayLength()
    {
        return $this->playLength;
    }

    public function getSummaryLine()
    {
        $base = "{$this->title} ( {$this->producerMainName}, ";
        $base .= "{$this->producerFirstName} )";
        $base .= ": Время звучания - {$this->playLength}";
        return $base;
    }
}
```

// Листинг 03.37

```
class BookProduct extends ShopProduct
{
    public function getNumberOfPages()
    {
        return $this->numPages;
    }

    public function getSummaryLine()
    {
        $base = "{$this->title} ( {$this->producerMainName}, ";
        $base .= "{$this->producerFirstName} )";
        $base .= ": {$this->numPages} стр.";
        return $base;
    }
}
```

Чтобы создать производный (или дочерний) класс, достаточно указать в его объявлении ключевое слово `extends`. В данном примере мы создали два новых класса — `BookProduct` и `CDProduct`. Оба они расширяют класс `ShopProduct`.

Поскольку в производных классах конструкторы не определяются, при получении экземпляров этих классов будет автоматически вызываться конструктор родительского класса. Дочерние классы наследуют доступ ко всем методам типа `public` и `protected` из родительского класса, но не к методам и свойствам типа `private`. Это означает, что метод `getProducer()` можно вызвать для созданного экземпляра класса `CDProduct`, как показано ниже, несмотря на то, что данный метод определен в классе `ShopProduct`.

// Листинг 03.38

```
$product2 = new CdProduct(
    "Классическая музыка. Лучшее",
    "Антонио",
    "Вивальди",
    10.99,
    0,
    60.33
);
```

```
print "Исполнитель: {$product2->getProducer()}\n";
```

Таким образом, оба дочерних класса наследуют поведение общего родительского класса. И мы можем обращаться с объектом типа `CdProduct` так, как будто это объект типа `ShopProduct`. Мы можем также передать объект типа `BookProduct` или `CDProduct` методу `write()` из класса `ShopProductWriter`, и все будет работать как следует.

Обратите внимание на то, что для обеспечения собственной реализации в классах `CDProduct` и `BookProduct` переопределяется метод `getSummaryLine()`. Производные классы могут расширять и изменять функциональные возможности

родительских классов. И в то же время каждый класс наследует свойства родительского класса.

Реализация метода `getSummaryLine()` в суперклассе может показаться избыточной, поскольку этот метод переопределяется в обоих дочерних классах. Тем не менее мы предоставляем базовый набор функциональных возможностей, который можно будет использовать в любом новом дочернем классе. Наличие этого метода в суперклассе гарантирует также для клиентского кода, что во всех объектах типа `ShopProduct` будет присутствовать метод `getSummaryLine()`. Далее будет показано, как выполнить это обязательство в базовом классе, вообще не предоставляя никакой реализации. Каждый объект дочернего класса `ShopProduct` наследует все свойства своего родительского класса. В собственных реализациях метода `getSummaryLine()` из классов `CDProduct` и `BookProduct` обеспечивается доступ к свойству `$title`.

Усвоить понятие наследования сразу не так-то просто. Объявляя один класс, расширяющий другой, мы гарантируем, что экземпляр его объекта определяется характеристиками сначала дочернего, а затем родительского класса. Чтобы лучше понять наследование, его удобнее рассматривать с точки зрения поиска. Так, если сделать вызов `$product2->getProducer()`, интерпретатор PHP не сможет найти указанный метод в классе `CDProduct`. Поиск завершится неудачно, и поэтому будет использована стандартная реализация данного метода в классе `ShopProduct`. С другой стороны, когда делается вызов `$product2->getSummaryLine()`, интерпретатор PHP находит реализацию метода `getSummaryLine()` в классе `CDProduct` и вызывает его.

Это же относится и к доступу к свойствам. При обращении к свойству `$title` в методе `getSummaryLine()` из класса `BookProduct` интерпретатор PHP не находит определение этого свойства в классе `BookProduct` и поэтому использует определение данного свойства, заданное в родительском классе `ShopProduct`. А поскольку свойство `$title` используется в обоих подклассах, оно должно определяться в суперклассе.

Даже беглого взгляда на конструктор класса `ShopProduct` достаточно, чтобы понять, что в базовом классе по-прежнему выполняется обработка тех данных, которыми должен оперировать дочерний класс. Так, конструктору класса `BookProduct` должен передаваться аргумент `$numPages`, значение которого устанавливается в одноименном свойстве, а конструктор класса `CDProduct` должен обрабатывать аргумент `$playLength` и одноименное свойство. Чтобы добиться этого, определим методы-конструкторы в каждом дочернем классе.

### **Конструкторы и наследование**

Определяя конструктор в дочернем классе, вы берете на себя ответственность за передачу требующихся аргументов родительскому классу. Если же вы этого не сделаете, то получите частично сконструированный объект.

Чтобы вызвать нужный метод из родительского класса, придется обратиться непосредственно к этому классу через дескриптор. Для этой цели в PHP предусмотрено ключевое слово `parent`.

Чтобы обратиться к методу в контексте класса, а не объекта, следует использовать символы `:::`, а не `->`. Следовательно, синтаксическая конструкция `parent::__construct()` означает следующее: “Вызвать метод `__construct()` из родительского класса”. Изменим рассматриваемый здесь пример таким образом, чтобы каждый класс оперировал только теми данными, которые имеют к нему непосредственное отношение.

// Листинг 03.39

```
class ShopProduct
{
    public $title;
    public $producerMainName;
    public $producerFirstName;
    public $price;

    function __construct(
        $title,
        $firstName,
        $mainName,
        $price
    ) {
        $this->title = $title;
        $this->producerFirstName = $firstName;
        $this->producerMainName = $mainName;
        $this->price = $price;
    }

    function getProducer()
    {
        return $this->producerFirstName . " "
            . $this->producerMainName;
    }

    function getSummaryLine()
    {
        $base = "{$this->title} ( {$this->producerMainName}, ";
        $base .= "{$this->producerFirstName} )";
        return $base;
    }
}
```

// Листинг 03.40

```
class BookProduct extends ShopProduct
{
    public $numPages;
```

```
public function __construct(
    string $title,
    string $firstName,
    string $mainName,
    float $price,
    int $numPages
) {
    parent::__construct(
        $title,
        $firstName,
        $mainName,
        $price
    );
    $this->numPages = $numPages;
}

public function getNumberOfPages()
{
    return $this->numPages;
}

public function getSummaryLine()
{
    $base = "{$this->title} ( {$this->producerMainName}, ";
    $base .= "{$this->producerFirstName})";
    $base .= ": {$this->numPages} стр.";
    return $base;
}
```

// Листинг 03.41

```
class CdProduct extends ShopProduct
{
    public $playLength;

    public function __construct(
        string $title,
        string $firstName,
        string $mainName,
        float $price,
        int $playLength
    ) {
        parent::__construct(
            $title,
            $firstName,
            $mainName,
            $price
        );
        $this->playLength = $playLength;
    }

    public function getPlayLength()
    {
        return $this->playLength;
    }
}
```

```

public function getSummaryLine()
{
    $base = "{$this->title} ( {$this->producerMainName}, ";
    $base .= "{$this->producerFirstName} )";
    $base .= ": Время звучания - {$this->playLength}";
    return $base;
}
}

```

В каждом дочернем классе перед определением его собственных свойств вызывается конструктор родительского класса. Теперь в базовом классе известны только его собственные данные. Дочерние классы обычно являются специализированными вариантами родительских классов. Как правило, следует не допускать, чтобы в родительских классах было известно что-нибудь особенное о дочерних классах.

**НА ЗАМЕТКУ.** До появления PHP 5 имя конструктора совпадало с именем того класса, к которому он относился. В новом варианте обозначения конструкторов для единобразия используется имя `__construct()`. При использовании старого синтаксиса вызов конструктора из родительского класса был привязан к имени конкретного класса, например: `parent::ShopProduct()`. А в версии PHP 7 старый синтаксис вызова конструкторов признан устаревшим и больше не должен использоваться.

### Вызов переопределяемого метода

Ключевое слово `parent` можно использовать в любом методе, переопределяющем свой эквивалент из родительского класса. Когда переопределяется метод, то, вероятнее всего, требуется расширить, а не отменить функциональные возможности родительского класса. Достичь этого можно, вызвав метод из родительского класса в контексте текущего объекта. Если снова проанализировать реализации метода `getSummaryLine()`, то можно заметить, что значительная часть кода в них дублируется. И лучше воспользоваться этим обстоятельством, как показано ниже, чем повторять функциональные возможности, уже имеющиеся в классе `ShopProduct`.

```

// Листинг 03.42

// Класс ShopProduct...

function getSummaryLine()
{
    $base = "{$this->title} ( {$this->producerMainName}, ";
    $base .= "{$this->producerFirstName} )";
    return $base;
}

```

```
// Листинг 03.43

// Класс BookProduct...

public function getSummaryLine()
{
    $base = parent::getSummaryLine();
    $base .= ": {$this->numPages} стр.";
    return $base;
}
```

Итак, мы определили основные функции для метода `getSummaryLine()` в базовом классе `ShopProduct`. Вместо того чтобы повторять их в подклассах `CDProduct` и `BookProduct`, мы просто вызовем родительский метод, прежде чем вводить дополнительные данные в итоговую строку.

А теперь, когда были изложены основы наследования, можно, наконец, рассмотреть область видимости свойств и методов, чтобы получить полную картину происходящего.

## Управление доступом к классам: модификаторы `public`, `private` и `protected`

До сих пор мы явно или неявно объявляли все свойства как открытые (`public`). Такой тип доступа задан по умолчанию для всех методов и свойств, объявляемых с помощью устаревшего ключевого слова `var`.

Элементы класса можно объявить как `public` (открытые), `private` (закрытые) или `protected` (защищенные). Это означает следующее.

- ※ К открытым свойствам и методам можно получать доступ из любого контекста.
- ※ К закрытому свойству и методу можно получить доступ только из того класса, в котором они объявлены. Даже подклассы данного класса не имеют доступа к таким свойствам и методам.
- ※ К защищенным свойствам и методам можно получить доступ либо из содержащего их класса, либо из его подкласса. Никакому внешнему коду такой доступ не предоставляется.

Чем же это может быть нам полезным? Ключевые слова, определяющие область видимости, позволяют раскрыть только те элементы класса, которые требуются клиенту. Это дает возможность задать ясный и понятный интерфейс для объекта.

Управление доступом, позволяющее запретить клиенту обращаться к некоторым свойствам и методам класса, помогает также избежать ошибок в прикладном коде. Допустим, требуется организовать поддержку скидок в объектах типа `ShopProduct`. С этой целью можно ввести свойство `$discount` и метод `setDiscount()` в данный класс, как показано ниже.

```
// Листинг 03.44

// Класс ShopProduct...

public $discount = 0;

//...

public function setDiscount(int $num)
{
    $this->discount = $num;
}
```

Имея на вооружении механизм определения скидки, мы можем создать метод `getPrice()`, где во внимание принимается установленная скидка.

```
public function getPrice()
{
    return ($this->price - $this->discount);
}
```

Но тут возникает затруднение. Нам требуется раскрыть только скорректированную цену, но клиент может легко обойти метод `getPrice()` и получить доступ к свойству `$price` следующим образом:

```
print "Цена товара -  {$product1->price}\n";
```

В итоге будет выведена исходная цена, а не цена со скидкой, которую нам требуется представить. Чтобы избежать этого, достаточно сделать свойство `$price` закрытым (`private`), тем самым запретив клиентам прямой доступ к нему и вынуждая их вызывать метод `getPrice()`. Любая попытка получить доступ к свойству `$price` вне класса `ShopProduct` завершится неудачно. И это свойство перестанет существовать для внешнего мира.

Но объявление свойства как `private` может оказаться излишне строгой мерой, ведь тогда дочерний класс не сможет получить доступ к закрытым свойствам своего родительского класса. А теперь представьте следующие бизнес-правила: скидка не распространяется только на книги. В таком случае можно переопределить метод `getPrice()`, чтобы он возвращал свойство `$price` без учета скидки:

```
// Листинг 03.45

// Класс BookProduct...

public function getPrice()
{
    return $this->price;
}
```

Свойство `$price` объявлено в классе `ShopProduct`, а не в `BookProduct`, и поэтому попытка в приведенном выше фрагменте кода получить доступ к этому свойству завершится неудачно. Чтобы разрешить это затруднение, следует объявить свойство `$price` защищенным (`protected`) и тем самым предоставить доступ к нему дочерним классам. Напомним, что к защищенным свойствам или методам нельзя получить доступ за пределами иерархии того класса, в котором они были объявлены. Доступ к ним можно получить только из исходного класса или его дочерних классов.

Как правило, предпочтение следует отдавать конфиденциальности. Сначала сделайте свойства закрытыми или защищенными, а затем ослабляйте ограничения, накладываемые на доступ к ним, по мере надобности. Многие (если не все) методы в ваших классах будут открытыми, но опять же, если у вас есть сомнения, ограничьте доступ. Метод, предоставляющий локальные функциональные возможности другим методам в классе, вообще не нужен пользователям класса. Поэтому сделайте его закрытым или защищенным.

## Методы доступа

Даже если в клиентской программе потребуется обрабатывать значения, хранящиеся в экземпляре вашего класса, как правило, стоит запретить прямой доступ к свойствам данного объекта. Вместо этого создайте методы, которые возвращают или устанавливают нужные значения. Такие методы называют *методами доступа* или *методами получения и установки*.

Ранее на примере метода `getPrice()` уже демонстрировалось одно преимущество, которое дают методы доступа: с их помощью можно фильтровать значения свойств в зависимости от обстоятельств. Метод установки можно также использовать для соблюдения типа свойства. Если объявления типов классов накладывают определенные ограничения на аргументы методов, то свойства могут содержать данные любого типа. Вспомните определение класса `ShopProductWriter`, где для вывода списка данных используется объект типа `ShopProduct?` Попробуем пойти дальше и сделать так, чтобы в классе `ShopProductWriter` можно было одновременно выводить данные из любого количества объектов типа `ShopProduct`.

// Листинг 03.46

```
class ShopProductWriter
{
    public $products = [];

    public function addProduct(ShopProduct $shopProduct)
    {
        $this->products[] = $shopProduct;
    }
}
```

```

public function write()
{
    $str = "";
    foreach ($this->products as $shopProduct) {
        $str .= "{$shopProduct->title}: ";
        $str .= $shopProduct->getProducer();
        $str .= " {$shopProduct->getPrice()}<br />\n";
    }
    print $str;
}

```

Теперь класс ShopProductWriter стал намного более полезным. Он может содержать много объектов типа ShopProduct и сразу выводить информацию обо всех этих объектах. Но мы все еще должны полагаться на то, что программисты клиентского кода будут строго придерживаться правил работы с классом. И хотя мы предоставили метод addProduct(), мы не запретили программистам непосредственно манипулировать свойством \$products. В итоге можно не только добавить объект неверного типа в массив свойств \$products, но и затереть весь массив и заменить его значением простого типа. Чтобы не допустить этого, нужно сделать свойство \$products закрытым.

// Листинг 03.47

```

class ShopProductWriter {
    private $products = [];
//...

```

Теперь внешний код не сможет повредить массив свойств \$products. Весь доступ к нему должен осуществляться через метод addProduct(), а объявление типа класса, которое используется в объявлении этого метода, гарантирует, что в массив свойств могут быть добавлены только объекты типа ShopProduct.

## Семейство классов ShopProduct

И в заключение этой главы внесем корректиды в класс ShopProduct и его дочерние классы таким образом, чтобы ограничить доступ к их элементам.

// Листинг 03.48

```

class ShopProduct
{
    private $title;
    private $producerMainName;
    private $producerFirstName;
    protected $price;
    private $discount = 0;

    public function __construct(
        string $title,
        string $firstName,
        string $mainName,
        float $price
    ) {

```

```
$this->title = $title;
$this->producerFirstName = $firstName;
$this->producerMainName = $mainName;
$this->price = $price;
}

public function getProducerFirstName()
{
    return $this->producerFirstName;
}

public function getProducerMainName()
{
    return $this->producerMainName;
}

public function setDiscount($num)
{
    $this->discount = $num;
}

public function getDiscount()
{
    return $this->discount;
}

public function getTitle()
{
    return $this->title;
}

public function getPrice()
{
    return ($this->price - $this->discount);
}

public function getProducer()
{
    return $this->producerFirstName . " "
        . $this->producerMainName;
}

public function getSummaryLine()
{
    $base = "{$this->title} ( {$this->producerMainName}, ";
    $base .= "{$this->producerFirstName} )";
    return $base;
}
}

// Листинг 03.49

class CdProduct extends ShopProduct
{
    private $playLength;
```

```

public function __construct(
    string $title,
    string $firstName,
    string $mainName,
    float $price,
    int $playLength
) {
    parent::__construct(
        $title,
        $firstName,
        $mainName,
        $price
    );
    $this->playLength = $playLength;
}

public function getPlayLength()
{
    return $this->playLength;
}

public function getSummaryLine()
{
    $base = "{$this->title} ( {$this->producerMainName}, ";
    $base .= "{$this->producerFirstName} )";
    $base .= ": Время звучания - {$this->playLength}";
    return $base;
}
}

// Листинг 03.50

class BookProduct extends ShopProduct
{
    private $numPages;

    public function __construct(
        string $title,
        string $firstName,
        string $mainName,
        float $price,
        int $numPages
    ) {
        parent::__construct(
            $title,
            $firstName,
            $mainName,
            $price
        );
        $this->numPages = $numPages;
    }

    public function getNumberOfPages()
    {
        return $this->numPages;
    }
}

```

```
public function getSummaryLine()
{
    $base = parent::getSummaryLine();
    $base .= ": {$this->numPages} стр.";
    return $base;
}

public function getPrice()
{
    return $this->price;
}
}
```

В этой версии семейства классов `ShopProduct` нет ничего особенно нового. Все свойства теперь стали закрытыми или защищенными. И для завершенности этого семейства классов мы добавили в него ряд методов доступа.

## Резюме

В этой главе мы подробно рассмотрели основы ООП на PHP, превратив первоначально пустой класс в полностью функциональную иерархию наследования. Мы разобрались в некоторых вопросах проектирования, особенно касающихся типов данных и наследования. Из этой главы вы также узнали о поддержке видимости элементов кода в PHP и ознакомились с некоторыми примерами ее применения. В следующей главе будут представлены другие объектно-ориентированные возможности PHP.



## ГЛАВА 4

PHP

# Расширенные средства

В предыдущей главе вы ознакомились с объявлениями типов классов и управлением доступом к свойствам и методам. Все это позволяет очень гибко управлять интерфейсом класса. В настоящей главе мы подробно исследуем более развитые объектно-ориентированные возможности языка PHP.

В этой главе рассматриваются следующие вопросы.

- *Статические методы и свойства.* Доступ к данным и функциям с помощью классов, а не объектов.
- *Постоянные свойства.* Неизменяемая часть класса, или константы.
- *Абстрактные классы и интерфейсы.* Отделение проектного решения от его реализации.
- *Трейты.* Совместное использование реализаций в иерархиях классов.
- *Позднее статическое связывание.* Возможность, появившаяся в версии PHP 5.3.
- *Обработка ошибок.* Общее представление об исключениях.
- *Завершенные классы и методы.* Ограниченнное наследование.
- *Методы-перехватчики.* Автоматическая передача полномочий.
- *Методы-деструкторы.* Освобождение ресурсов после использования объекта.
- *Клонирование объектов.* Создание копий объектов.
- *Преобразование объектов в символьные строки.* Создание сводного метода.
- *Функции обратного вызова.* Расширение функциональных возможностей компонентов с помощью анонимных функций и классов.

## Статические методы и свойства

Во всех примерах из предыдущей главы мы работали с объектами. Классы были охарактеризованы как шаблоны, с помощью которых создаются объекты, а объекты — как активные компоненты, методы которых можно вызывать и получать доступ к их свойствам. Из этого был сделан вывод, что вся реальная работа в ООП выполняется в экземплярах классов. А классы в конечном счете служат шаблонами для создания объектов.

Но на самом деле не все так просто. Доступ к методам и свойствам можно получать в контексте класса, а не объекта. Такие методы и свойства являются статическими и должны быть объявлены с помощью ключевого слова `static`, как показано ниже.

// Листинг 04.01

```
class StaticExample
{
    static public $aNum = 0;
    public static function sayHello()
    {
        print "Здравствуй, Мир!";
    }
}
```

*Статические методы* — это функции, применяемые в контексте класса. Они не могут сами получать доступ к обычным свойствам класса, потому что такие свойства относятся к объектам. Но из статических методов можно обращаться к *статическим свойствам*. И если изменить статическое свойство, то все экземпляры данного класса смогут получить доступ к новому значению этого свойства.

Доступ к статическому элементу осуществляется через класс, а не экземпляр объекта, и поэтому не требуется переменная для ссылки на объект. Вместо этого используется имя класса и два знака двоеточия `::`, как в следующем примере кода:

```
print StaticExample::$aNum;
StaticExample::sayHello();
```

Этот синтаксис был представлен в предыдущей главе. Мы использовали синтаксическую конструкцию `::` вместе с ключевым словом `parent`, чтобы получить доступ к переопределенному методу родительского класса. Но теперь мы будем обращаться к классу, а не к данным, содержащимся в объекте. Ключевое слово `parent` можно использовать в коде класса, чтобы получить доступ к суперклассу, не употребляя имя класса. Чтобы получить доступ к статическому методу или свойству из того же самого класса (а не из дочернего класса), воспользуемся ключевым словом `self`. Ключевое слово `self` служит для обращения к текущему классу подобно тому, как псевдопеременная

`$this` — к текущему объекту. Поэтому обращаться к свойству `$aNum` за пределами класса `StaticExample` следует по имени его класса, как показано ниже.

```
StaticExample::$aNum;
```

А в самом классе `StaticExample` для этой цели можно воспользоваться ключевым словом `self` следующим образом:

```
// Листинг 04.02
```

```
class StaticExample
{
    static public $aNum = 0;
    public static function sayHello()
    {
        self::$aNum++;
        print "Привет! (.self::$aNum.)\n";
    }
}
```

**НА ЗАМЕТКУ.** Вызов метода с помощью ключевого слова `parent` — это единственный случай, когда следует использовать статическую ссылку на нестатический метод. Кроме случаев обращения к переопределенному методу родительского класса, синтаксической конструкцией `:::` следует пользоваться только для доступа к статическим методам или свойствам.

Но в документации часто можно увидеть примеры применения синтаксической конструкции `:::` для ссылок на методы или свойства. Это совсем не означает, что рассматриваемый элемент кода непременно является статическим, — просто он относится к указанному классу. Например, ссылку на метод `write()` из класса `ShopProductWriter` можно сделать следующим образом: `ShopProductWriter::write()`, несмотря на то, что метод `write()` не является статическим. Мы будем пользоваться синтаксической конструкцией `:::` в тех примерах из данной книги, где это уместно.

По определению обращение к статическим методам и свойствам происходит в контексте класса, а не объекта. Именно по этой причине статические свойства и методы часто называют переменными и свойствами класса. Как следствие такой ориентации на класс — псевдопеременной `$this` нельзя пользоваться в теле статического метода для доступа к элементам текущего объекта.

А зачем вообще нужны статические методы или свойства? Статические элементы имеют ряд полезных характеристик. Во-первых, они доступны из любого места в сценарии, при условии, что имеется доступ к классу. Это означает, что функции можно вызывать, не передавая экземпляр класса от одного объекта другому или, что еще хуже, сохраняя ссылку на экземпляр объекта в глобальной переменной. Во-вторых, статическое свойство доступно каждому экземпляру объекта данного класса. Поэтому можно определить значения, которые должны быть доступны всем объектам данного типа. И, наконец, благодаря тому, что

отпадает необходимость в наличии экземпляра класса для доступа к его статическому свойству или методу, можно избежать создания экземпляров объектов исключительно ради вызова простой функции.

Чтобы продемонстрировать все сказанное выше на конкретном примере, создадим в классе `ShopProduct` статический метод для автоматического получения экземпляров объектов типа `ShopProduct` на основании информации, хранящейся в базе данных. Определим таблицу `products` базы данных средствами `SQLite` следующим образом:

```
CREATE TABLE products (
    id INTEGER PRIMARY KEY AUTOINCREMENT,
    type TEXT,
    firstname TEXT,
    mainname TEXT,
    title TEXT,
    price float,
    numpages int,
    playlength int,
    discount int
)
```

А теперь создадим метод `getInstance()`, которому передаются идентификатор строки и объект типа `PDO`. Они будут использоваться для извлечения строки из таблицы базы данных, на основании которой затем формируется объект типа `ShopProduct`, возвращаемый в вызывающую часть программы. Мы можем ввести приведенные ниже методы в класс `ShopProduct`, который был создан в предыдущей главе. Как вы, вероятно, знаете, сокращение `PDO` означает *PHP Data Object* (Объекты данных PHP). А класс `PDO` обеспечивает универсальный интерфейс для различных приложений баз данных.

```
// Листинг 04.03

// Класс ShopProduct...

private $id = 0;
// ...

public function setID(int $id)
{
    $this->id = $id;
}

// ...

public static function getInstance(
    int $id, \PDO $pdo): ShopProduct
{
    $stmt = $pdo->prepare(
        "select * from products where id=?");
    $result = $stmt->execute([$id]);
    $row = $stmt->fetch();
```

```
if (empty($row)) {
    return null;
}
if ($row['type'] == "book") {
    $product = new BookProduct(
        $row['title'],
        $row['firstname'],
        $row['mainname'],
        (float) $row['price'],
        (int) $row['numpages']
    );
} elseif ($row['type'] == "cd") {
    $product = new CdProduct(
        $row['title'],
        $row['firstname'],
        $row['mainname'],
        (float) $row['price'],
        (int) $row['playlength']
    );
} else {
    $firstname = (is_null($row['firstname']))
        ? "" : $row['firstname'];
    $product = new ShopProduct(
        $row['title'],
        $firstname,
        $row['mainname'],
        (float) $row['price']
    );
}
$product->setId((int) $row['id']);
$product->setDiscount((int) $row['discount']);
return $product;
}
```

Как видите, метод `getInstance()` возвращает объект типа `ShopProduct`, причем он достаточно развит логически, чтобы на основании значения поля `type` создать объект с нужными характеристиками. В данном примере специально опущена обработка ошибок, чтобы сделать его как можно более лаконичным. Так, в реально работающей версии такого кода нельзя слишком полагаться на то, что переданный объект типа `PDO` был правильно инициализирован для обращения к нужной базе данных. На самом деле объект типа `PDO`, вероятно, следует заключить в оболочку класса, гарантирующего надлежащее поведение. Подробнее об ООП применительно к базам данных речь пойдет в главе 13, “Шаблоны баз данных”.

Метод `getInstance()` оказывается более пригодным в контексте класса, чем в контексте объекта. Он позволяет легко преобразовать информацию из базы данных в объект, не требуя отдельного объекта типа `ShopProduct`. В этом методе вообще не используются методы или свойства экземпляра, и поэтому ничто не мешает объявить его статическим. И тогда, имея в своем распоряжении достоверный объект типа `PDO`, можно вызвать данный метод из любого места в приложении, как показано ниже.

// Листинг 04.03a

```
$dsn = "sqlite:".__DIR__."/products.db";
$pdo = new \PDO($dsn, null, null);
$pdo->setAttribute(\PDO::ATTR_ERRMODE, \PDO::ERRMODE_EXCEPTION);
$obj = ShopProduct::getInstance(1, $pdo);
```

Подобные методы работают, как “фабрики”, поскольку берут “сырье” (например, информацию, полученную из строки таблицы базы данных или файла конфигурации) и используют его для создания объектов. Термин *фабрика* относится к коду, предназначенному для создания экземпляров объектов. Примеры подобных “фабрик” еще не раз будут встречаться в последующих главах.

Безусловно, рассмотренный выше пример выявляет не меньше проблем, чем демонстрирует решений. И хотя метод `ShopProduct::getInstance()` был сделан доступным из любой части программы, не прибегая к получению экземпляра класса `ShopProduct`, при его определении потребовалось также, чтобы объект типа PDO был передан из клиентского кода. А откуда его взять? И насколько допустимой считается норма практики, когда в родительском классе известно все до мельчайших подробностей о его дочерних классах? Такая норма практики, конечно, недопустима. Проблемы вроде, где взять набор ключевых объектов программы и их значений и насколько одни классы должны быть осведомлены о других классах, широко распространены в ООП. Различные подходы к формированию объектов будут рассмотрены в главе 9, “Формирование объектов”.

## Постоянные свойства

Некоторые свойства объектов не должны изменяться. Например, такие элементы, как коды ошибок или коды состояния программы, обычно задаются в классах вручную. И хотя они должны быть общедоступными и статическими, клиентский код не должен иметь возможности их изменять.

В языке PHP постоянные свойства можно определить в самом классе. Как и глобальные константы, константы класса нельзя изменить после их определения. Постоянное свойство объявляется с помощью ключевого слова `const`. В отличие от обычных свойств, перед именем постоянного свойства не ставится знак доллара. Для них зачастую принято выбирать имена, состоящие только из прописных букв, как в следующем примере:

// Листинг 04.04

```
class ShopProduct
{
    const AVAILABLE      = 0;
    const OUT_OF_STOCK = 1;
    // ...
```

Постоянные свойства могут содержать только значения, относящиеся к простому типу. Константе нельзя присвоить объект. Как и к статическим свойствам, доступ к постоянным свойствам осуществляется через класс, а не через экземпляр объекта. А поскольку константа определяется без знака доллара, то и при обращении к ней не нужно указывать никакого специального знака перед ее именем:

```
print ShopProduct::AVAILABLE;
```

Любая попытка присвоить константе значение после ее объявления приведет к ошибке на стадии синтаксического анализа. Константы следует использовать в тех случаях, когда свойство должно быть доступным для всех экземпляров класса и когда значение свойства должно быть фиксированным и неизменным.

## Абстрактные классы

Экземпляр абстрактного класса нельзя получить. Вместо этого в нем определяется (и, возможно, частично реализуется) интерфейс для любого класса, который может его расширить.

Абстрактный класс определяется с помощью ключевого слова `abstract`. Переопределим класс `ShopProductWriter`, который мы создали в предыдущей главе, как абстрактный.

// Листинг 04.05

```
abstract class ShopProductWriter
{
    protected $products = [];

    public function addProduct(ShopProduct $shopProduct)
    {
        $this->products[] = $shopProduct;
    }
}
```

В абстрактном классе можно создавать методы и свойства, как обычно, но любая попытка получить его экземпляр приведет к ошибке. Например, выполнение следующей строки кода:

```
$writer = new ShopProductWriter();
```

приведет к выводу такого сообщения об ошибке:

---

Error: Cannot instantiate abstract class ShopProductWriter ...<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Ошибка в PHP: нельзя получить экземпляр абстрактного класса `ShopProductWriter...`

Как правило, в абстрактном классе должен содержаться по меньшей мере один абстрактный метод. Как и абстрактный класс, он объявляется с помощью ключевого слова `abstract`. Абстрактный метод не может быть реализован в абстрактном классе. Он объявляется как обычный метод, но объявление завершается точкой с запятой, а не телом метода. Добавим абстрактный метод `write()` в класс `ShopProductWriter` следующим образом:

```
abstract class ShopProductWriter
{
    protected $products = [];

    public function addProduct(ShopProduct $shopProduct)
    {
        $this->products[] = $shopProduct;
    }

    abstract public function write();
}
```

Создавая абстрактный метод, вы гарантируете, что его реализация будет доступной во всех конкретных дочерних классах, но подробности этой реализации остаются неопределенными.

Если попытаться следующим образом создать класс, производный от `ShopProductWriter`, где метод `write()` не реализован:

```
class ErroredWriter extends ShopProductWriter{},
```

то появится такое сообщение об ошибке:

---

```
PHP Fatal error: Class ErroredWriter contains 1 abstract method and
must therefore be declared abstract or implement the remaining methods
(ShopProductWriter::write) in...2
```

---

Таким образом, в любом классе, расширяющем абстрактный класс, должны быть реализованы все абстрактные методы или же сам класс должен быть объявлен абстрактным. Расширяющий класс отвечает не только за реализацию всех абстрактных методов, но и за соответствие их сигнатур. Это означает, что уровень доступа в реализующем методе не может быть более строгим, чем в абстрактном методе. Кроме того, реализующему методу должно передаваться такое же количество аргументов, как и абстрактному методу, и в нем должны совпадать все объявления типов классов.

Ниже приведены две реализации абстрактного класса `ShopProductWriter`.

---

<sup>2</sup> Неустранимая ошибка в PHP: класс `ErroredWriter` содержит один абстрактный метод, поэтому его следует объявить как абстрактный или реализовать остальные методы (`ShopProductWriter::write`) в...

// Листинг 04.06

```
class XmlProductWriter extends ShopProductWriter
{
    public function write()
    {
        $writer = new \XMLWriter();
        $writer->openMemory();
        $writer->startDocument('1.0', 'UTF-8');
        $writer->startElement("products");
        foreach ($this->products as $shopProduct) {
            $writer->startElement("product");
            $writer->writeAttribute("title", $shopProduct->getTitle());
            $writer->startElement("summary");
            $writer->text($shopProduct->getSummaryLine());
            $writer->endElement(); // "summary"
            $writer->endElement(); // "product"
        }
        $writer->endElement(); // "products"
        $writer->endDocument();
        print $writer->flush();
    }
}
```

// листинг 04.07

```
class TextProductWriter extends ShopProductWriter
{
    public function write()
    {
        $str = "ТОВАРЫ:\n";
        foreach ($this->products as $shopProduct) {
            $str .= $shopProduct->getSummaryLine()."\\n";
        }
        print $str;
    }
}
```

Здесь созданы два класса, причем каждый с собственной реализацией метода `write()`. Первый класс служит для вывода сведений о товаре в формате XML, а второй — в текстовом виде. Теперь в методе, которому требуется передать объект типа `ShopProductWriter`, не имеет особого значения, объект какого из этих двух классов он получит, но в то же время имеется полная уверенность, что в обоих классах реализован метод `write()`. Обратите внимание на то, что тип свойства `$products` не проверяется, прежде чем использовать его как массив. Дело в том, что это свойство инициализируется как пустой массив в классе `ShopProductWriter`.

## Интерфейсы

Как известно, в абстрактном классе допускается реализация некоторых методов, не объявленных абстрактными. В отличие от них, *интерфейсы* — это

чистые шаблоны. С помощью интерфейса можно только определить функциональность, но не реализовать ее. Для объявления интерфейса используется ключевое слово `interface`. В интерфейсе могут находиться только объявления, но не тела методов.

Ниже приведен пример объявления интерфейса.

// Листинг 04.08

```
interface Chargeable
{
    public function getPrice(): float;
}
```

Как видите, интерфейс очень похож на абстрактный класс. В любом классе, поддерживающем этот интерфейс, необходимо реализовать все определенные в нем методы. В противном случае класс должен быть объявлен как абстрактный.

При реализации интерфейса в классе имя интерфейса указывается в объявлении этого класса после ключевого слова `implements`. После этого процесс реализации интерфейса станет точно таким же, как и расширение абстрактного класса, который содержит только абстрактные методы. А теперь сделаем так, чтобы в классе `ShopProduct` был реализован интерфейс `Chargeable`.

// Листинг 04.09

```
class ShopProduct implements Chargeable
{
    // ...
    protected $price;
    // ...

    public function getPrice(): float
    {
        return $this->price;
    }
    // ...
}
```

В классе `ShopProduct` уже имеется метод `getPrice()`, так что же может быть полезного в реализации интерфейса `Chargeable`? И в этом случае ответ следует искать в типах данных. Дело в том, что реализующий класс принимает тип класса и интерфейса, который он расширяет. Это означает, что класс `CDProduct` теперь будет относиться к следующим типам:

```
CDProduct
ShopProduct
Chargeable
```

Этой особенностью можно воспользоваться в клиентском коде. Как известно, тип объекта определяет его функциональные возможности. Поэтому в следующем методе:

```
public function CDInfo( CDPProduct $prod )
{
    // ...
}
```

известно, что у объекта `$prod` имеется метод `getPlayLength()`, а также все остальные методы, определенные в классе `ShopProduct` и интерфейсе `Chargeable`.

Если тот же самый объект типа `CDProduct` передается следующему методу:

```
public function addProduct( ShopProduct $prod )
{
    // ..
}
```

то известно, что в объекте `$prod` поддерживаются все методы, определенные в классе `ShopProduct`. Но без дополнительной проверки в данном методе ничего не будет известно о методе `getPlayLength()`.

И снова, если передать тот же самый объект типа `CDProduct` следующему методу:

```
public function addChargeableItem( Chargeable $item )
{
    //...
}
```

то ему ничего не будет известно обо всех методах, определенных в классе `ShopProduct` или `CDProduct`. Но данный метод интересует лишь, поддерживается ли в аргументе `$item` метод `getPrice()`.

Интерфейс можно реализовать в любом классе (на самом деле в классе можно реализовать любое количество интерфейсов), поэтому с помощью интерфейсов можно эффективно объединить типы данных, не связанных никакими другими отношениями. В итоге мы можем определить совершенно новый класс, в котором реализуется интерфейс `Chargeable`.

```
class Shipping implements Chargeable
{
    public function getPrice(): float
    {
        //...
    }
}
```

Теперь объект типа `Shipping` можно передать методу `addChargeableItem()` таким же образом, как и объект типа `ShopProduct`. Для клиента, оперирующего объектом типа `Chargeable`, очень важно, что он может вызвать метод `getPrice()`. Любые другие имеющиеся методы связаны с иными типами, будь то через собственный класс объекта, суперкласс или другой интерфейс. Но они не имеют никакого отношения к клиенту.

В классе можно не только расширить суперкласс, но и реализовать любое количество интерфейсов. При этом ключевое слово `extends` должно предшествовать ключевому слову `implements`:

```
class Consultancy extends TimedService implements Bookable, Chargeable
{
    // ...
}
```

Обратите внимание на то, что в классе `Consultancy` реализуются два интерфейса, а не один. После ключевого слова `implements` можно перечислить через запятую несколько интерфейсов. В языке PHP поддерживается только наследование от одного родителя (так называемое *одиночное*, или *простое*, наследование), поэтому после ключевого слова `extends` можно указать только одно имя базового класса.

## Трейты

В отличие от языка C++, в PHP, как и в языке Java, не поддерживается множественное наследование. Но эту проблему можно частично решить с помощью интерфейсов, как было показано в предыдущем разделе. Иными словами, для каждого класса в PHP может существовать только один родительский класс. Тем не менее в каждом классе можно реализовать произвольное количество интерфейсов. При этом данный класс будет принимать типы всех тех интерфейсов, которые в нем реализованы.

Как видите, с помощью интерфейсов создаются новые типы объектов без их реализаций. Но что делать, если требуется реализовать ряд общих методов для всей иерархии наследования классов? Для этой цели в версии PHP 5.4 было введено понятие *трейтов*<sup>3</sup>.

По существу, трейты напоминают классы, экземпляры которых нельзя получить, но их можно включить в другие классы. Поэтому любое свойство (или метод), определенное в трейте, становится частью того класса, в который включен этот трейт. При этом трейт изменяет структуру данного класса, но не меняет его тип. Трейты можно считать своего рода включениями в классы. Рассмотрим на конкретных примерах, насколько полезными могут быть трейты.

## Проблема, которую позволяют решить трейты

Ниже приведена версия класса `ShopProduct`, в который был введен метод `calculateTax()`.

---

<sup>3</sup> От англ. *trait* (особенность, характерная черта), но в литературе это понятие обозначается термином *типаж*, или просто *трейт*. Здесь и далее употребляется термин *трейт*, тем более что к моменту издания данной книги он уже был официально принят в русскоязычном сообществе разработчиков приложений на PHP. — Примеч. ред.

// Листинг 04.10

```
class ShopProduct
{
    private $taxrate = 17;

    // ...

    public function calculateTax(float $price): float
    {
        return ((($this->taxrate / 100) * $price));
    }
}
```

// Листинг 04.11

```
$p = new ShopProduct("Нежное мыло", "",  
                     "Ванная Боба", 1.33);  
print $p->calculateTax(100) . "\n";
```

Методу calculateTax() в качестве параметра \$price передается цена товара, и он вычисляет налог с продаж на основании ставки, величина которой хранится во внутреннем свойстве \$taxrate. Безусловно, метод calculateTax() будет доступен всем подклассам данного класса. Но что, если дело дойдет до совершенно других иерархий классов? Представьте класс UtilityService, унаследованный от другого класса Service. Если в классе UtilityService потребуется определить величину налога по точно такой же формуле, то нам не остается ничего другого, как полностью скопировать тело метода calculateTax().

// Листинг 04.11a

```
abstract class Service
{
    // Базовый класс для службы
}

class UtilityService extends Service
{
    private $taxrate = 17;
    function calculateTax(float $price): float
    {
        return ( ($this->taxrate/100) * $price );
    }
}

$u = new UtilityService();
print $u->calculateTax(100)."\\n";
```

## Определение и применение трейтов

Одной из целей объектно-ориентированного проектирования, которая красной нитью проходит через всю эту книгу, является устранение проблемы дублирования кода. Как будет показано в главе 11, “Выполнение задач и представление результатов”, одним из возможных путей решения этой проблемы является вынесение общих фрагментов кода в отдельные повторно используемые глобальные классы. Трейты также позволяют решить данную проблему, хотя и менее изящно, но, без сомнения, эффективно.

В приведенном ниже примере кода сначала объявляется простой трейт, содержащий метод calculateTax(), а затем этот трейт включается в оба класса: ShopProduct и UtilityService.

```
// листинг 04.12

trait PriceUtilities
{
    private $taxrate = 17;

    public function calculateTax(float $price): float
    {
        return ((($this->taxrate / 100) * $price));
    }

    // Другие служебные методы
}

// Листинг 04.13

class ShopProduct
{
    use PriceUtilities;
}

// Листинг 04.14

abstract class Service
{
    // Базовый класс для службы
}

// Листинг 04.15

class UtilityService extends Service
{
    use PriceUtilities;
}

// Листинг 04.16

$p = new ShopProduct();
print $p->calculateTax(100) . "<br />\n";

$u = new UtilityService();
print $u->calculateTax(100) . "<br />\n";
```

Как видите, трейт PriceUtilities объявляется с помощью ключевого слова trait. Тело трейта весьма напоминает тело обычного класса, где в фигурных скобках просто указывается ряд методов (или свойств, как будет показано ниже). Как только трейт PriceUtilities будет объявлен, им можно пользоваться в собственных классах. Для этой цели служит ключевое слово use, после которого указывается имя трейта. Итак, объявив и реализовав в одном месте метод calculateTax(), им можно далее воспользоваться в обоих классах: ShopProduct и UtilityService.

## Применение нескольких трейтов

В класс можно включить несколько трейтов, перечислив их через запятую после ключевого слова use. В приведенном ниже примере кода сначала определяется, а затем используется новый трейт IdentityTrait в классе ShopProduct наряду с трейтом PriceUtilities.

// Листинг 04.17

```
trait IdentityTrait
{
    public function generateId(): string
    {
        return uniqid();
    }
}
```

// Листинг 04.18

```
class ShopProduct
{
    use PriceUtilities, IdentityTrait;
}
```

// Листинг 04.19

```
$p = new ShopProduct();
print $p->calculateTax(100) . "<br />\n";
print $p->generateId() . "<br />\n";
```

Перечислив оба трейта, PriceUtilities и IdentityTrait, после ключевого слова use, мы сделали методы calculateTax() и generateId() доступными для класса ShopProduct. Это означает, что эти методы становятся членами класса ShopProduct.

**НА ЗАМЕТКУ.** В трейте IdentityTrait реализован метод generateId(). В действительности однозначные значения идентификаторов объектов часто извлекаются из базы данных, но в целях тестирования иногда требуется использовать их локальные реализации. Более подробно об объектах, базах данных и однозначных идентификаторах речь пойдет в главе 12, “Шаблоны корпоративных приложений”, где описывается шаблон Identity Map, а о тестировании и имитации функциональных возможностей объектов — в главе 18, “Тестирование средствами PHPUnit”.

## Сочетание трейтов с интерфейсами

Несмотря на то что польза от трейтов не вызывает особых сомнений, они не позволяют изменить тип класса, в который они включены. Так, если трейт `IdentityTrait` используется сразу в нескольких классах, у них все равно не будет общего типа, который можно было бы указать в сигнатурах методов. Правда, трейты можно удачно сочетать с интерфейсами. В частности, сначала можно определить интерфейс с сигнатурой метода `generateId()`, а затем объявить, что в классе `ShopProduct` реализуются методы этого интерфейса:

// Листинг 04.20

```
interface IdentityObject
{
    public function generateId(): string;
}
```

// Листинг 04.21

```
trait IdentityTrait
{
    public function generateId(): string
    {
        return uniqid();
    }
}
```

// Листинг 04.22

```
class ShopProduct implements IdentityObject
{
    use PriceUtilities, IdentityTrait;
}
```

Здесь, как и в предыдущем примере, в классе `ShopProduct` используется трейт `IdentityTrait`. Но импортируемый с его помощью метод `generateId()` теперь удовлетворяет также требованиям интерфейса `IdentityObject`. А это означает, что объекты типа `ShopProduct` можно передавать тем методам и функциям, в описании аргументов которых указывается тип интерфейса `IdentityObject`:

// Листинг 04.23

```
public static function storeIdentityObject(
    IdentityObject $idobj)
{
    // сделать что-нибудь с экземпляром типа IdentityObject
}
```

// Листинг 04.24

```
$p = new ShopProduct();
self::storeIdentityObject($p);
print $p->calculateTax(100) . "<br />\n";
print $p->generateId() . "<br />\n";
```

## Устранение конфликтов имен методов с помощью ключевого слова `insteadof`

Безусловно, сочетать трейты с интерфейсами замечательно, но рано или поздно может возникнуть конфликт имен. Что, например, произойдет, если в обоих включаемых трейтах будет реализован метод `calculateTax()`, как показано ниже?

// Листинг 04.25

```
trait TaxTools
{
    function calculateTax(float $price): float
    {
        return 222;
    }
}
```

// Листинг 04.26

```
trait PriceUtilities
{
    private $taxrate = 17;

    public function calculateTax(float $price): float
    {
        return (($this->taxrate / 100) * $price);
    }

    // другие служебные методы
}
```

// Листинг 04.27

```
class UtilityService extends Service
{
    use PriceUtilities, TaxTools;
}
```

// Листинг 04.28

```
$u = new UtilityService();
print $u->calculateTax(100) . "<br />\n";
```

В связи с тем что в один класс были включены два трейта, содержащие методы `calculateTax()`, интерпретатор PHP не сможет продолжить работу, поскольку он не в состоянии определить, какой из методов переопределяет другой метод. В итоге выводится следующее сообщение о неустранимой ошибке:

---

Error: Trait method calculateTax has not been applied, because there are collisions with other trait methods on UtilityService in...<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> Неустранимая ошибка в PHP: метод трейта `calculateTax()` не может быть использован из-за конфликта имен в другом трейте `UtilityService` в ...

Для устранения подобного конфликта служит ключевое слово insteadof:

// Листинг 04.29

```
class UtilityService extends Service
{
    use PriceUtilities, TaxTools {
        TaxTools:::calculateTax insteadof PriceUtilities;
    }
}
```

// Листинг 04.30

```
$u = new UtilityService();
print $u->calculateTax(100) . "<br />\n";
```

Чтобы применять директивы с оператором use, необходимо дополнить их блоком кода в фигурных скобках, где употребляется ключевое слово insteadof. Слева от этого ключевого слова указывается полностью определенное имя метода, состоящее из имени трейта и метода. Оба имени разделяются двумя двоеточиями, играющими в данном случае роль операции для определения области видимости. А справа от ключевого слова insteadof указывается имя трейта, метод которого с аналогичным именем должен быть заменен. Таким образом, конструкция

```
TaxTools:::calculateTax insteadof PriceUtilities;
```

означает, что метод calculateTax() из трейта TaxTools следует использовать вместо одноименного метода из трейта PriceUtilities.

Поэтому в результате выполнения приведенного выше кода будет выведено число 222, жестко закодированное в теле метода TaxTools:::calculateTax().

## **Назначение псевдонимов переопределенным методам трейта**

Как было показано выше, с помощью ключевого слова insteadof можно устраниить конфликт имен методов, принадлежащих разным трейтам. Но что, если понадобится вызвать переопределяемый метод трейта? Для этой цели служит ключевое слово as, которое позволяет назначить вызываемому методу псевдоним. Как и в конструкции с ключевым словом insteadof, слева от ключевого слова as следует указать полностью определенное имя метода, а справа — псевдоним имени метода. В приведенном ниже примере кода метод calculateTax() из трейта PriceUtilities восстановлен под новым именем basicTax().

// Листинг 04.31

```
class UtilityService extends Service
{
    use PriceUtilities, TaxTools {
```

```

    TaxTools::calculateTax insteadof PriceUtilities;
    PriceUtilities::calculateTax as basicTax;
}
}

// Листинг 04.32

```

```

$u = new UtilityService();
print $u->calculateTax(100) . "<br />\n";
print $u->basicTax(100) . "<br />\n";

```

Выполнение данного фрагмента кода приведет к следующему результату:

---

```

222
17

```

---

Таким образом, метод из трейта PriceUtilities::calculateTax() стал частью класса UtilityService под именем basicTax().

**НА ЗАМЕТКУ.** При возникновении конфликта имен между методами разных трейтов недостаточно просто назначить одному из методов псевдоним в блоке use. Сначала вы должны решить, какой из методов должен быть замещен, и указать это с помощью ключевого слова insteadof. Затем замещенному методу можно назначить псевдоним с помощью ключевого слова as и восстановить его в классе под новым именем.

Здесь уместно отметить, что псевдонимы имен методов можно использовать даже в отсутствие конфликта имен. Так, с помощью метода трейта можно реализовать абстрактный метод с сигнатурой, объявленной в родительском классе или интерфейсе.

## Применение статических методов в трейтах

В большинстве рассмотренных до сих пор примеров применялись статические методы, поскольку для их вызова не требуются экземпляры класса. Поэтому ничто не мешает ввести статический метод в трейт. В приведенном ниже примере кода объявление свойства PriceUtilities::\$taxrate и метода PriceUtilities::calculateTax() было изменено таким образом, чтобы они стали статическими.

// Листинг 04.33

```

trait PriceUtilities
{
    private static $taxrate = 17;

    public static function calculateTax(float $price): float
    {
        return ((self::$taxrate / 100) * $price);
    }
}

```

```
// другие служебные методы
}
```

// Листинг 04.34

```
class UtilityService extends Service
{
    use PriceUtilities;
}
```

// Листинг 04.35

```
$u = new UtilityService();
print $u::calculateTax(100) . "<br />\n";
```

Как и следовало ожидать, в результате выполнения этого фрагмента кода будет выведено число 17. Таким образом, статические методы, объявленные в трейтах, оказываются доступными обычным образом из базового класса.

## Доступ к свойствам базового класса

После рассмотрения приведенных выше примеров у вас могло сложиться впечатление, что для работы с трейтами подходят только статические методы. И даже те методы трейта, которые не описаны как статические, по существу являются статическими, не так ли? На самом деле нет, поскольку доступными оказываются также свойства и методы базового класса:

// Листинг 04.36

```
trait PriceUtilities
{
    function calculateTax(float $price): float
    {
        // Удачно ли такое проектное решение?
        return ($this->taxrate / 100) * $price);
    }

    // другие служебные методы
}
```

// Листинг 04.37

```
class UtilityService extends Service
{
    public $taxrate = 17;

    use PriceUtilities;
}
```

// Листинг 04.38

```
$u = new UtilityService();
print $u->calculateTax(100) . "<br />\n";
```

В приведенном выше фрагменте кода трейт PriceUtilities был откорректирован таким образом, чтобы из него можно было обращаться к свойству базового класса. И если такое проектное решение покажется вам неудачным, то вы будете совершенно правы. Скажем больше: оно крайне неудачно! Несмотря на то что обращение из трейтов к данным, находящимся в базовом классе, является обычной практикой, объявлять свойство \$taxrate в классе UtilityService не было никаких веских оснований. Ведь не стоит забывать, что трейты могут использоваться во многих совершенно разных классах. И кто может дать гарантию (или даже обещание!), что в каждом базовом классе будет объявлено свойство \$taxrate?

С другой стороны, было бы неплохо заключить следующий контракт: “Если вы пользуетесь данным трейтом, то обязаны предоставить в его распоряжение определенные ресурсы”. На самом деле достичь такого же результата можно благодаря тому, что в трейтах поддерживаются абстрактные методы.

## Определение абстрактных методов в трейтах

Абстрактные методы можно объявлять в трейтах таким же образом, как и в обычных классах. Чтобы воспользоваться таким трейтом в классе, в нем следует реализовать все объявленные в трейте абстрактные методы. Принимая все это во внимание, предыдущий пример можно переписать таким образом, чтобы трейт вынуждал использующий его класс предоставлять сведения о ставке налога.

// Листинг 04.39

```
trait PriceUtilities
{
    function calculateTax(float $price): float
    {
        // Более удачное проектное решение, поскольку
        // известно, что метод getTaxRate() должен быть реализован
        return ($this->getTaxRate() / 100) * $price;
    }

    abstract function getTaxRate(): float;
    // другие служебные методы
}
```

// Листинг 04.40

```
class UtilityService extends Service
{
    use PriceUtilities;

    public function getTaxRate(): float
    {
        return 17;
    }
}
```

// Листинг 04.41

```
$u = new UtilityService();
print $u->calculateTax(100) . "<br />\n";
```

Объявив абстрактный метод `getTaxRate()` в трейте `PriceUtilities`, мы вынудили программиста клиентского кода обеспечить его реализацию в классе `UtilityService`. Разумеется, нет полной уверенности, что в методе `UtilityService::calculateTax()` будет получено корректное значение из метода `getTaxRate()`, поскольку в PHP не накладывается никаких жестких ограничений на тип возвращаемого значения. Это препятствие можно в какой-то степени преодолеть, введя в прикладной код всевозможные виды проверок, но самое главное все равно будет упущено. В данном случае, вероятнее всего, будет достаточно указать программисту клиентского кода, что при реализации за- требованных методов необходимо возвратить значение заданного типа.

## Изменение прав доступа к методам трейта

Безусловно, ничто не может помешать вам объявить методы трейта открытыми (`public`), защищенными (`private`) или закрытыми (`protected`). Но вы можете изменить эти модификаторы доступа к методам и непосредственно в том классе, где используется трейт. Как было показано выше, методу можно назначить псевдоним с помощью ключевого слова `as`. Если справа от этого ключевого слова указать новый модификатор доступа, то вместо назначения псевдо- нима будет изменен уровень доступа к методу.

Допустим, что метод `calculateTax()` требуется использовать только в самом классе `UtilityService` и запретить вызов этого метода из клиентского кода. Ниже показано, какие изменения следует внести для этого в оператор `use`.

// Листинг 04.42

```
trait PriceUtilities
{
    public function calculateTax(float $price): float
    {
        return ((this->getTaxRate() / 100) * $price);
    }

    public abstract function getTaxRate(): float;
    // другие служебные методы
}
```

// Листинг 04.43

```
class UtilityService extends Service
{
    use PriceUtilities {
        PriceUtilities::calculateTax as private;
    }
}
```

```

private $price;

public function __construct(float $price)
{
    $this->price = $price;
}

public function getTaxRate(): float
{
    return 17;
}

public function getFinalPrice(): float
{
    return ($this->price + $this->calculateTax($this->price));
}

// Листинг 04.44

$u = new UtilityService(100);
print $u->getFinalPrice() . "<br />\n";

```

Чтобы запретить доступ к методу `calculateTax()` за пределами класса `UtilityService`, после ключевого слова `as` в операторе `use` был указан модификатор `private`. В итоге доступ к этому методу стал возможен только из метода `getFinalPrice()`. Если теперь попытаться вызвать метод `calculateTax()` за пределами его класса, например, следующим образом:

```

u = new UtilityService( 100 );
print $u->calculateTax()."\\n";

```

то, как и ожидалось, будет выведено следующее сообщение об ошибке:

---

```
Error: Call to private method UtilityService::calculateTax() from context...5
```

---

## Позднее статическое связывание: ключевое слово `static`

А теперь, после того как были рассмотрены абстрактные классы, трейты и интерфейсы, самое время снова вернуться ненадолго к статическим методам. Как вам, должно быть, уже известно, статический метод можно использовать в качестве фабричного для создания экземпляров того класса, в котором содержится данный метод. Если читатель такой же ленивый программист, как и автор данной книги, то его должно раздражать дублирование кода, аналогичное приведенному ниже.

---

<sup>5</sup> Ошибка: вызов закрытого метода `UtilityService::calculateTax()` из контекста...

## 108 ЧАСТЬ II ■ ОБЪЕКТЫ

// Листинг 04.45

```
abstract class DomainObject
{}
```

// Листинг 04.46

```
class User extends DomainObject
{
    public static function create(): User
    {
        return new User();
    }
}
```

// Листинг 04.47

```
class Document extends DomainObject
{
    public static function create(): Document
    {
        return new Document();
    }
}
```

Сначала в данном примере кода был создан суперкласс под именем `DomainObject`. Само собой разумеется, что в реальном проекте в нем будут доступны функциональные возможности, общие для всех дочерних классов. После этого были созданы два дочерних класса, `User` и `Document`, и было бы желательно, чтобы в каждом из них имелся статический метод `create()`.

---

**НА ЗАМЕТКУ.** Почему для создания конкретного объекта был использован статический фабричный метод, а не операция `new` и конструктор объекта? В главе 12, “Шаблоны корпоративных приложений”, приведено описание шаблона **Identity Map**. Компонент **Identity Map** создает и инициализирует новый объект только в том случае, если объект с аналогичными отличительными особенностями еще не создан. Если же такой объект существует, то возвращается ссылка на него. Статический фабричный метод вроде `create()` является отличным кандидатом для реализации подобной функциональности.

---

Приведенный выше код вполне работоспособен, но ему присущ досадный недостаток — дублирование. Вряд ли кому-то понравится повторять такой стереотипный код для создания каждый раз объекта класса, производного от класса `DomainObject`. Вместо этого можно попытаться переместить метод `create()` в суперкласс:

// Листинг 04.48

```
abstract class DomainObject
{}
```

```
public static function create(): DomainObject
{
    return new self();
}
```

// Листинг 04.49

```
class User extends DomainObject
{}
```

// Листинг 04.50

```
class Document extends DomainObject
{}
```

// Листинг 04.51

```
Document::create();
```

Так-то лучше! Теперь весь общий код сосредоточен в одном месте, а для обращения к текущему классу было использовано ключевое слово `self`. Однако насчет ключевого слова `self` было сделано неверное предположение, что оно должно так работать. На самом деле оно *не* работает для классов так же, как псевдопеременная `$this` для объектов. С помощью ключевого слова `self` нельзя обратиться к контексту вызванного класса. Оно используется только для ссылок на класс, в контексте которого вызывается метод. Поэтому при попытке запуска приведенного выше примера получим следующее сообщение об ошибке.

Error: Cannot instantiate abstract class DomainObject<sup>6</sup>

Таким образом, ссылка `self` преобразуется в ссылку на класс `DomainObject`, где определен метод `create()`, а не на класс `Document`, для которого этот метод должен быть вызван. До версии 5.3 это было серьезным ограничением языка PHP, которое породило массу неуклюжих обходных решений. А в версии PHP 5.3 было впервые введено понятие *позднего статического связывания*. Самым заметным его проявлением является введение нового (в данном контексте) ключевого слова `static`. Оно аналогично ключевому слову `self`, за исключением того, что оно относится к *вызывающему*, а не *содержащему* классу. В данном случае это означает, что в результате вызова метода `Document::create()` возвращается новый объект типа `Document` и не будет предпринята безуспешная попытка создать объект типа `DomainObject`.

Итак, воспользуемся всеми преимуществами наследования в статическом контексте следующим образом:

---

<sup>6</sup> Ошибка: нельзя создать экземпляр абстрактного класса `DomainObject`.

```

abstract class DomainObject
{
    public static function create(): DomainObject
    {
        return new static();
    }
}

class User extends DomainObject
{
}

class Document extends DomainObject
{
}

print_r(Document::create());

```

В результате выполнения приведенного выше кода будет выведено следующее:

---

```
Document Object
()
```

---

Ключевое слово `static` можно использовать не только для создания объектов. Подобно ключевым словам `self` и `parent`, его можно использовать в качестве идентификатора для вызова статических методов даже из нестатического контекста. Допустим, требуется реализовать идею группирования классов типа `DomainObject`. По умолчанию все эти классы подпадают под категорию "default". Но данное положение требуется изменить в некоторых ветвях иерархии наследования этих классов. Ниже показано, как этого добиться.

// Листинг 04.52

```

abstract class DomainObject
{
    private $group;

    public function __construct()
    {
        $this->group = static::getGroup();
    }

    public static function create(): DomainObject
    {
        return new static();
    }

    public static function getGroup(): string
    {
        return "default";
    }
}

```

```
// Листинг 04.53
```

```
class User extends DomainObject
{
}
```

```
// Листинг 04.54
```

```
class Document extends DomainObject
{
    public static function getGroup(): string
    {
        return "document";
    }
}
```

```
// Листинг 04.55
```

```
class SpreadSheet extends Document
{
}
```

```
// Листинг 04.56
```

```
print_r(User::create());
print_r(SpreadSheet::create());
```

Здесь в класс `DomainObject` был введен конструктор, в котором ключевое слово `static` используется для вызова метода `getGroup()`. Его стандартная реализация выполняется в классе `DomainObject`, но переопределяется в классе `Document`. Кроме того, в данном примере кода был создан новый класс `SpreadSheet`, расширяющий класс `Document`. Выполнение данного фрагмента кода приведет к следующему результату:

---

```
User Object
(
    [group:DomainObject:private] => default
)
SpreadSheet Object
(
    [group:DomainObject:private] => document
)
```

---

Все происходящее с классом `User` не настолько очевидно и поэтому требует некоторых пояснений. В конструкторе класса `DomainObject` вызывается метод `getGroup()`, который интерпретатор PHP находит в текущем классе. Но что касается класса `SpreadSheet`, то поиск метода `getGroup()` начинается не с класса `DomainObject`, а с самого вызываемого класса `SpreadSheet`. А поскольку в классе `SpreadSheet` реализация метода `getGroup()` не предусмотрена, то интерпретатор PHP вызывает аналогичный метод из класса `Document`, следуя вверх по иерархии классов. До внедрения позднего статического связывания в

версии PHP 5.3 здесь возникало затруднение в связи с применением ключевого слова `self`, по которому поиск метода `getGroup()` производился только в классе `DomainObject`.

## Обработка ошибок

Иногда все идет не так, как надо. Файлы где-то потерялись, объекты для связи с серверами баз данных остались не инициализированными, URL изменились, XML-файлы были повреждены, права доступа установлены неправильно, лимиты на выделенное дисковое пространство превышены. Этот список можно продолжать до бесконечности. Если пытаться предусмотреть любое осложнение в простом методе, он может просто утонуть под тяжестью собственного кода обработки ошибок.

Ниже приведено определение простого класса `Conf`, где сохраняются, извлекаются и устанавливаются данные в XML-файле конфигурации.

// Листинг 04.57

```
class Conf
{
    private $file;
    private $xml;
    private $lastmatch;

    public function __construct(string $file)
    {
        $this->file = $file;
        $this->xml = simplexml_load_file($file);
    }

    public function write()
    {
        file_put_contents($this->file, $this->xml->asXML());
    }

    public function get(string $str)
    {
        $matches = $this->xml->xpath("/conf/item[@name=\"$str\"]");
        if (count($matches)) {
            $this->lastmatch = $matches[0];
            return (string)$matches[0];
        }
        return null;
    }

    public function set(string $key, string $value)
    {
        if (! is_null($this->get($key))) {
            $this->lastmatch[0] = $value;
            return;
        }
        $conf = $this->xml->conf;
```

```

    $this->xml->addChild('item', $value)->
        addAttribute('name', $key);
}
}

```

Для доступа к парам “имя–значение” в классе Conf используется расширение SimpleXml языка PHP. Ниже приведен фрагмент из файла конфигурации в формате XML, который обрабатывается в классе Conf.

// Листинг 04.57a

```

<?xml version="1.0"?>
<conf>
    <item name="user">bob</item>
    <item name="pass">newpass</item>
    <item name="host">localhost</item>
</conf>

```

Конструктору класса Conf передается имя файла конфигурации, которое далее передается функции `simplexml_load_file()`. Возвращаемый из этой функции объект типа SimpleXmlElement сохраняется в свойстве `$xml`. Для обнаружения элемента `item` с заданным атрибутом `name` в методе `get()` вызывает метод `xpath()` для объекта SimpleXmlElement. Значение найденного элемента возвращается в вызывающий код. А метод `set()` изменяет значение существующего элемента или создает новый элемент. И, наконец, метод `write()` сохраняет данные о новой конфигурации в исходном файле на диске.

Как и код из многих приведенных до сих пор примеров, код класса Conf сильно упрощен. В частности, в нем не предусмотрена обработка ситуаций, когда файл конфигурации не существует или в него нельзя записать данные. Этот код также слишком “оптимистичен”. В нем предполагается, что XML-документ правильно отформатирован и содержит ожидаемые элементы.

Организовать проверку подобных ошибок совсем не трудно, но нам нужно решить, как реагировать на них, если они возникнут. В целом у нас имеются для этого следующие возможности.

1. Завершить выполнение программы. Это простой, но радикальный выход из положения. В итоге вся вина за неудачное завершение программы падет на скромный класс Conf. Несмотря на то что такие методы, как `__construct()` и `write()`, удачно расположены в исходном коде класса Conf для обнаружения ошибок, им недостает информации, чтобы решить, как обрабатывать эти ошибки.
2. Вместо обработки ошибки в классе Conf можно возвратить признак ошибки в том или ином виде. Это может быть логическое или целое значение, например **0** или **-1**. В некоторых классах можно также сформировать текстовое сообщение об ошибке или набор специальных признаков, чтобы клиентский код мог запросить больше информации в случае неудачного завершения программы.

Оба упомянутых выше подхода удачно сочетаются во многих пакетах PEAR, где возвращается объект ошибки (экземпляр класса `PEAR_Error`). Наличие этого объекта свидетельствует о том, что произошла ошибка, а подробные сведения о ней содержатся в самом объекте. И хотя применять такой способ обработки ошибок в настоящее время не рекомендуется, многие классы не были до сих пор обновлены из-за того, что клиентский код зачастую полагается на старые стандарты поведения при возникновении ошибок.

Трудность состоит еще и в том, что возвращаемое значение может быть искажено. И тогда приходится полагаться на то, что клиентский код будет проверять тип возвращаемого объекта после каждого вызова метода, подверженного ошибкам. А это довольно рискованно. Доверять нельзя никому!

Когда ошибочное значение возвращается из метода в вызывающий код, нет никакой гарантии, что клиентский код будет оснащен лучше данного метода и сможет решить, как обрабатывать ошибку. А если он не сможет это сделать, то осложнения будут появляться снова и снова. Поэтому в клиентском методе придется определить, как реагировать на ошибочную ситуацию, а возможно, даже реализовать другую стратегию извещения об ошибке.

## Исключения

В версии PHP 5 было введено понятие исключения (*exception*), представляющее собой совершенно другой способ обработки ошибок. Имеется в виду, что он совершенно иной для языка PHP, но если у вас есть опыт программирования на Java или C++, то понятие исключения вам знакомо. Применение исключений позволяет разрешить все описанные выше трудности, возникающие в связи с обработкой ошибок.

*Исключение* — это специальный объект, который является экземпляром встроенного класса `Exception` или производного от него класса. Объекты типа `Exception` предназначены для хранения информации об ошибках и выдачи сообщений о них. Конструктору класса `Exception` передаются два необязательных аргумента: строка сообщения и код ошибки. В этом классе существуют также некоторые полезные методы для анализа ошибочной ситуации, перечисленные в табл. 4.1.

**Таблица 4.1. Открытые методы класса `Exception`**

Метод	Описание
<code>getMessage()</code>	Получить строку сообщения, переданную конструктору
<code>getCode()</code>	Получить целочисленный код ошибки, который был передан конструктору
<code>getFile()</code>	Получить имя файла, в котором было сгенерировано исключение
<code>getLine()</code>	Получить номер строки, в которой было сгенерировано исключение

Окончание табл. 4.1

Метод	Описание
<code>getPrevious()</code>	Получить вложенный объект типа <code>Exception</code>
<code>getTrace()</code>	Получить многомерный массив, отслеживающий вызовы метода, которые привели к исключению, в том числе имя метода, класса, файла и значение аргумента
<code>getTraceAsString()</code>	Получить строковый вариант данных, возвращаемых методом <code>getTrace()</code>
<code>__toString()</code>	Вызывается автоматически, когда объект типа <code>Exception</code> используется в контексте символьной строки. Возвращает строку, подробно описывающую возникшее исключение

Классом `Exception` очень удобно пользоваться для извещения об ошибках и предоставления отладочной информации (в этом отношении особенно полезны методы `getTrace()` и `getTraceAsString()`). На самом деле класс `Exception` почти идентичен обсуждавшемуся ранее классу `PEAR_Error`, но в нем сохраняется намного меньше сведений об исключениях, чем есть на самом деле.

### Генерирование исключений

Вместе с объектом типа `Exception` используется оператор с ключевым словом `throw`. Этот оператор останавливает выполнение текущего метода и передает ответственность за обработку ошибок обратно в вызывающий код. Внесем приведенные ниже корректизы в метод-конструктор `__construct()`, чтобы воспользоваться оператором `throw`.

// Листинг 04.58

```
public function __construct(string $file)
{
    $this->file = $file;
    if (! file_exists($file)) {
        throw new \Exception("Файл '$file' не найден");
    }
    $this->xml = simplexml_load_file($file);
}
```

Аналогичной конструкцией можно воспользоваться и в методе `write()`.

// Листинг 04.59

```
public function write()
{
    if (! is_writeable($this->file)) {
        throw new \Exception(
            "Файл '{$this->file}' недоступен по записи");
    }
    file_put_contents($this->file, $this->xml->asXML());
}
```

Теперь по ходу выполнения методов `__construct()` и `write()` можно тщательно проверять ошибки, связанные с доступом к файлу, хотя решение, как реагировать на любые обнаруженные ошибки, будет все равно приниматься в клиентском коде. Так как же тогда клиентский код узнает, что возникло исключение и настала пора его обрабатывать? Для этого при вызове метода, в котором может возникнуть исключение, следует воспользоваться оператором `try`. Оператор `try` состоит из ключевого слова `try` и следующих за ним фигурных скобок. За оператором `try` должен следовать по меньшей мере один оператор `catch`, где можно обработать любую ошибку, как показано ниже.

// Листинг 04.60

```
try {
    $conf = new Conf(__DIR__ . "/conf01.xml");
    print "user: " . $conf->get('user') . "<br />\n";
    print "host: " . $conf->get('host') . "<br />\n";
    $conf->set("pass", "newpass");
    $conf->write();
} catch (\Exception $e) {
    die($e->__toString());
}
```

Как видите, оператор `catch` внешне напоминает объявление метода. Когда генерируется исключение, управление передается оператору `catch` в контексте вызывающего метода, которому в качестве переменной аргумента автоматически передается объект типа `Exception`. Если теперь возникнет исключение при выполнении метода, вызов которого находится в блоке оператора `try`, выполнение сценария остановится и управление будет передано непосредственно оператору `catch`.

### **Создание подклассов класса `Exception`**

Классы, расширяющие класс `Exception`, можно создавать таким же образом, как и любой другой класс, определенный пользователем. Имеются две причины, по которым может возникнуть потребность в такой подклассификации исключений. Во-первых, можно расширить функциональные возможности класса `Exception`. И во-вторых, производный от него класс определяет новый тип класса, который может оказать помощь в обработке ошибок.

На самом деле для одного оператора `try` можно определить столько операторов `catch`, сколько потребуется. А вызов конкретного оператора `catch` будет зависеть от типа сгенерированного исключения и объявления типа класса, указанного в списке аргументов. Итак, определим ряд простых классов, расширяющих класс `Exception`.

// Листинг 04.61

```
class XmlException extends \Exception
{
    private $error;
```

```

public function __construct(\LibXmlError $error)
{
    $shortfile = basename($error->file);
    $msg = "[{$shortfile}, строка {$error->line},
             столбец {$error->column}] {$error->message}";
    $this->error = $error;
    parent::__construct($msg, $error->code);
}

public function getLibXmlError()
{
    return $this->error;
}
}

// Листинг 04.62

class FileException extends \Exception
{
}

// Листинг 04.63

class ConfException extends \Exception
{
}

```

Объект класса LibXmlError создается автоматически, когда средства SimpleXml обнаруживают поврежденный XML-файл. У него есть свойства message и code, и он напоминает объект класса Exception. Благодаря этому сходству объект типа LibXmlError выгодно используется в классе XmlException. У классов FileException и ConfException не больше функциональных возможностей, чем у любого другого подкласса, производного от класса Exception. Воспользуемся теперь этими классами в следующем примере кода, чтобы немного откорректировать методы \_\_construct() и write() в классе Conf:

```

// Листинг 04.64

// Класс Conf...

function __construct(string $file)
{
    $this->file = $file;
    if (! file_exists($file)) {
        throw new FileException("Файл '$file' не найден");
    }
    $this->xml = simplexml_load_file(
        $file, null, LIBXML_NOERROR);
    if (! is_object($this->xml)) {
        throw new XmlException(libxml_get_last_error());
    }
    $matches = $this->xml->xpath("/conf");
    if (! count($matches)) {
        throw new ConfException(

```

```

        "Не найден корневой элемент: conf");
    }
}

function write()
{
    if (! is_writeable($this->file)) {
        throw new FileException(
            "Файл '{$this->file}' недоступен по записи");
    }
    file_put_contents($this->file, $this->xml->asXML());
}

```

Метод-конструктор `__construct()` генерирует исключения типа `XmlException`, `FileException` или `ConfException` в зависимости от вида возникшей ошибки. Обратите внимание на то, что методу `simplexml_load_file()` передается признак `LIBXML_NOERROR`, блокирующий выдачу предупреждений и дающий свободу действий для последующей обработки этих предупреждений средствами класса `XmlException`. Так, если обнаружится поврежденный XML-файл, метод `simplexml_load_file()` уже не возвратит объект типа `SimpleXMLElement`. Благодаря классу `XmlException` в клиентском коде можно будет легко узнать причину ошибки, а с помощью метода `libxml_get_last_error()` — все подробности этой ошибки. А метод `write()` генерирует исключение типа `FileException`, если свойство `$file` указывает на файл, недоступный для записи.

Итак, мы установили, что метод-конструктор `__construct()` может генерировать одно из трех возможных исключений. Как же этим воспользоваться? Ниже приведен пример кода, где создается экземпляр объекта `Conf`.

// Листинг 04.65

```

public static function init()
{
    try {
        $conf = new Conf(__DIR__ . "/conf.broken.xml");
        print "user: " . $conf->get('user') . "\n";
        print "host: " . $conf->get('host') . "\n";
        $conf->set("pass", "newpass");
        $conf->write();
    } catch (FileException $e) {
        // Файл не существует или недоступен
    } catch (XmlException $e) {
        // Поврежденный XML-файл
    } catch (ConfException $e) {
        // Неверный формат XML-файла
    } catch (\Exception $e) {
        // Ловушка: этот код не должен вызываться
    }
}

```

В данном примере мы предусмотрели оператор `catch` для каждого типа класса ошибки. Вызов конкретного оператора `catch` будет зависеть от типа сгенерированного исключения. При этом будет выполнен первый подходящий оператор. Поэтому не следует забывать, что самый общий тип перехватываемой ошибки необходимо указывать в конце последовательности операторов `catch`, а самый специализированный — в ее начале. Так, если разместить оператор `catch` для обработки исключения типа `Exception` перед аналогичным операторами и для обработки исключений типа `XmlException` и `ConfException`, ни один из них так и не будет вызван. Дело в том, что оба специальных исключения относятся к более общему типу `Exception`, и поэтому они будут вполне соответствовать условию перехвата в первом операторе `catch`.

Первый оператор `catch` (`FileNotFoundException $e`) вызывается в том случае, если возникают проблемы при обращении к файлу конфигурации (он не существует, или в него нельзя ничего записать). Второй оператор `catch` (`XmlException $e`) вызывается в том случае, если происходит ошибка при синтаксическом анализе XML-файла (например, не закрыт какой-нибудь элемент разметки). Третий оператор `catch` (`ConfException $e`) вызывается в том случае, если XML-файл верного формата не содержит ожидаемый корневой элемент разметки `conf`. И последний оператор `catch` (`Exception $e`) не должен вообще вызываться, потому что рассматриваемые здесь методы генерируют только три исключения, которые обрабатываются явным образом. В общем, было бы неплохо иметь такой оператор-ловушку на тот случай, если в процессе разработки понадобится ввести новые исключения в прикладной код.

**НА ЗАМЕТКУ.** Если опустить оператор-ловушку `catch`, то придется предусмотреть действия на случай возникновения исключений в большинстве случаев. Ведь незаметные сбои без уведомлений могут стать причиной программных ошибок, которые с трудом поддаются диагностике.

Преимущество этих операторов `catch` с подробно составленными условиями перехвата исключений заключается в том, что они позволяют применить к разным ошибкам различные механизмы восстановления или неудачного завершения. Например, можно прекратить выполнение программы, записать в журнал регистрации сведения об ошибке и продолжить выполнение или повторно сгенерировать исключение, как показано ниже.

```
try {
    //...
} catch ( FileNotFoundException $e ) {
    throw $e;
}
```

Еще один вариант, которым можно воспользоваться, — сгенерировать новое исключение, которое будет перекрывать текущее. Это позволяет привлечь внимание к ошибке, добавить собственную контекстную информацию и в то же

время сохранить данные, зафиксированные в исключении, которое обработала программа.

Но что произойдет, если исключение не будет обработано в клиентском коде? Тогда оно автоматически сгенерируется повторно, и его сможет обработать вызывающий код клиентской программы. Этот процесс будет продолжаться до тех пор, пока исключение не будет обработано или его уже нельзя будет снова генерировать. Тогда произойдет неустранимая ошибка. Вот что произойдет, если в рассматриваемом здесь примере кода не будет обработано ни одно исключение:

---

```
PHP Fatal error: Uncaught exception 'FileException' with message
'file 'nonexistent/not_there.xml' does not exist' in ...7
```

---

Итак, генерируя исключение, вы вынуждаете клиентский код брать на себя ответственность за его обработку. Но это не отказ от ответственности. Исключение должно генерироваться, когда метод обнаруживает ошибку, но не имеет контекстной информации, чтобы правильно ее обработать. В данном примере методу `write()` известно, когда и по какой причине попытка сделать запись завершается неудачно и почему, но в то же время неизвестно, что с этим делать. Именно так и должно быть. Если бы мы сделали класс `Conf` более сведущим в отношении ошибок, чем он есть в настоящий момент, он потерял бы свое конкретное назначение и стал бы менее пригодным для повторного использования.

### **Очистка после операторов `try/catch` с помощью оператора `finally`**

Неожиданные осложнения могут возникнуть из-за того, что в ход выполнения программы могут вмешаться внешние факторы, проявляющиеся в виде исключений. Так, после возникновения исключения в блоке оператора `try` может не выполниться код очистки или любые другие важные действия. Как пояснялось выше, при возникновении исключительной ситуации в блоке оператора `try` управление программы передается первому подходящему блоку оператора `catch`. В итоге может не выполниться код, где разрывается соединение с базой данных или закрывается файл, обновляется текущая информация о состоянии и т.п.

Допустим, в методе `Runner::init()` регистрируются все выполняемые действия. При этом в системном журнале регистрируется момент начала процесса инициализации, записываются все ошибки, возникающие при работе приложения, а в самом конце — момент окончания процесса инициализации. Ниже приведен типичный упрощенный фрагмент кода, выполняющего эти действия.

// листинг 04.66

```
public static function init()
{
```

---

<sup>7</sup> Неустранимая ошибка в PHP: необработанное исключение типа `FileException` с сообщением о том, что файл с расширением `.xml` не существует или отсутствует в...

```

try {
    $fh = fopen(__DIR__ . "/log.txt", "a");
    fputs($fh, "Начало\n");
    $conf = new Conf(dirname(__FILE__) . "/conf.broken.xml");
    print "user: " . $conf->get('user') . "\n";
    print "host: " . $conf->get('host') . "\n";
    $conf->set("pass", "newpass");
    $conf->write();
    fputs($fh, "Конец\n");
    fclose($fh);
} catch (FileNotFoundException $e) {
    // Файл не существует или недоступен
    fputs($fh, "Проблемы с файлом\n");
    throw $e;
}
} catch (XmlException $e) {
    // Поврежденный XML-файл
    fputs($fh, "Проблемы с XML\n");
}
} catch (ConfException $e) {
    // Неверный формат XML-файла
    fputs($fh, "Проблемы с конфигурацией\n");
}
} catch (\Exception $e) {
    // Ловушка: этот код не должен вызываться
    fputs($fh, "Непредвиденные проблемы\n");
}
}
}

```

В этом примере кода сначала открывается файл регистрации `log.txt`, затем в него записываются данные, а далее вызывается код для конфигурирования. Если на данном этапе возникнет ошибка, сведения об этом записываются в файл регистрации в блоке оператора `catch`. Блок оператора `try` завершается записью в файл регистрации и закрытием этого файла. Разумеется, если возникнет исключительная ситуация, эти действия выполнены не будут, поскольку управление передается в соответствующий блок оператора `catch`, а следовательно, не будет выполнена и оставшаяся часть кода в блоке оператора `try`. Ниже приведен результат вывода в файл регистрации (системный журнал) при исключительной ситуации, возникающей при обращении к файлу.

---

Начало  
Проблемы с файлом

---

Как видите, в системном журнале зафиксирован момент начала процесса инициализации приложения, а также исключение, возникающее при обращении к файлу. А поскольку фрагмент кода, где сведения об окончании процесса инициализации выводятся в системный журнал, не был выполнен, то и в файл регистрации ничего не записано.

Казалось бы, код последней стадии записи в системный журнал следует вынести за пределы блока операторов `try/catch`, но такое решение нельзя

назвать надежным. Дело в том, что при обработке исключительной ситуации в блоке оператора `catch` может быть принято решение о возобновлении выполнения программы. Следовательно, управление может быть передано в произвольное место программы, которое находится далеко за пределами блока операторов `try/catch`. Кроме того, в блоке оператора `catch` может быть генерировано повторное исключение или вообще завершено выполнение сценария.

Чтобы помочь программистам справиться с описанной выше ситуацией, в версии PHP 5.5 был введен новый оператор `finally`. Если вы знакомы с языком Java, то, скорее всего, уже с ним сталкивались. Несмотря на то что блок оператора `catch` вызывается только при возникновении исключительной ситуации заданного типа, блок оператора `finally` вызывается всегда, независимо от того, возникло или нет исключение при выполнении блока оператора `try`.

Таким образом, для разрешения описанного выше затруднения достаточно переместить код последней стадии записи в системный журнал и закрытия файла в блок оператора `finally`:

```
// листинг 04.66a

public static function init()
{
    try {
        $fh = fopen(__DIR__ . "/log.txt", "a");
        fputs($fh, "Начало\n");
        $conf = new Conf(dirname(__FILE__) . "/conf.broken.xml");
        print "user: " . $conf->get('user') . "\n";
        print "host: " . $conf->get('host') . "\n";
        $conf->set("pass", "newpass");
        $conf->write();

    } catch (FileNotFoundException $e) {
        // Файл не существует или недоступен
        fputs($fh, "Проблемы с файлом\n");
        throw $e;

    } catch (XmlException $e) {
        // Поврежденный XML-файл
        fputs($fh, "Проблемы с XML\n");

    } catch (ConfException $e) {
        // Неверный формат XML-файла
        fputs($fh, "Проблемы с конфигурацией \n");

    } catch (\Exception $e) {
        // Ловушка: этот код не должен вызываться
        fputs($fh, "Непредвиденные проблемы \n");

    } finally {
        fputs($fh, "Конец\n");
        fclose($fh);
    }
}
```

Последняя запись в системный журнал и вызов функции `fclose()` помещены в блок оператора `finally`, и поэтому они будут выполняться всегда, даже при возникновении исключения типа `FileException` и повторного его генерирования в блоке оператора `catch`. Ниже приведен вывод в системный журнал при возникновении исключения типа `FileException`.

---

```
Начало
Проблемы с файлом
Конец
```

---

**НА ЗАМЕТКУ.** Блок оператора `finally` выполняется, если в блоке оператора `catch` повторно генерируется исключение или выполняется оператор `return`, возвращающий значение в вызывающую программу. Если же в блоке оператора `try` или `catch` вызывается функция `die()` или `exit()` для завершения сценария, то блок оператора `finally` не выполняется.

## Завершенные классы и методы

Наследование открывает большие возможности для широкого поля действий в пределах иерархии класса. Класс или метод можно переопределить таким образом, чтобы вызов в клиентском методе приводил к совершенно разным результатам в зависимости от типа объекта, переданного этому методу в качестве аргумента. Но иногда код класса или метода нужно зафиксировать, если предполагается, что в дальнейшем он не должен изменяться. Если вы создали необходимый уровень функциональности для класса и считаете, что его переопределение может только повредить идеальной работе программы, воспользуйтесь ключевым словом `final`.

Ключевое слово `final` позволяет положить конец наследованию. Для завершенного класса нельзя создать подкласс. А завершенный метод нельзя переопределить. Ниже показано, каким образом объявляется завершенный класс.

// листинг 04.67

```
final class Checkout
{
    // ...
}
```

А вот как выглядит попытка создать подкласс, производный от класса `Checkout`:

// листинг 04.68

```
class IllegalCheckout extends Checkout
{
    // ...
}
```

Это приведет к следующему сообщению об ошибке:

---

PHP Fatal error: Class IllegalCheckout may not inherit from final class (Checkout) in ...<sup>8</sup>

---

Эту ситуацию можно немного смягчить, объявив завершенным только метод в классе Checkout, а не весь класс, как показано ниже. В объявлении завершенного метода ключевое слово `final` должно быть указано перед любыми другими модификаторами доступа вроде `protected` или `static`.

// Листинг 04.69

```
class Checkout
{
    final public function totalize()
    {
        // рассчитать общие расходы
    }
}
```

Теперь можно создать подкласс, производный от класса Checkout, но любая попытка переопределить метод `totalize()` приведет к неустранимой ошибке, как показано ниже.

// Листинг 04.70

```
class IllegalCheckout extends Checkout
{
    final public function totalize()
    {
        // внести изменения в расчет общих расходов
    }
}
```

---

PHP Fatal error: Cannot override final method Checkout::totalize() ...<sup>9</sup>

---

В удачно написанном объектно-ориентированном коде обычно во главу угла ставится вполне определенный интерфейс. Но за этим интерфейсом могут скрываться разные реализации. Разные классы или их сочетания могут соответствовать общим интерфейсам, но вести себя они могут по-разному в различных ситуациях. Объявляя класс или метод завершенным, вы тем самым ограничиваете подобную гибкость. Иногда это желательно, и мы рассмотрим такие случаи далее в книге. Но прежде чем объявлять что-либо завершенным, следует серьезно подумать, действительно ли не существует таких ситуаций, где переопределение

---

<sup>8</sup> Неустранимая ошибка в PHP: класс IllegalCheckout не может быть унаследован от завершенного класса Checkout в...

<sup>9</sup> Неустранимая ошибка в PHP: нельзя переопределить завершенный метод Checkout::totalize()...

было бы полезным? Конечно, всегда можно передумать, но внести изменения впоследствии, возможно, будет нелегко, например, в том случае, если распространяется библиотека для совместного использования. Поэтому будьте внимательны, употребляя ключевое слово `final`.

## Внутренний класс `Error`

Когда исключения были только внедрены, механизмы попыток выполнить код и перехватить исключения применялись, главным образом, в коде сценариев, а не в самом ядре PHP, где возникавшие ошибки обрабатывались собственной логикой. Это могло привести к серьезным осложнениям, если требовалось обрабатывать ошибки, возникающие в ядре PHP, таким же образом, как и исключения в прикладном коде. В качестве первоначальной меры борьбы с подобными осложнениями в версии PHP 7 был внедрен внутренний класс `Error`, в котором реализован тот же самый встроенный интерфейс `Throwable`, что и в классе `Exception`. Поэтому с классом `Error` можно обращаться так же, как и с классом `Exception`. Это означает, что в классе `Error` поддерживаются методы, перечисленные в табл. 4.1. Для обработки отдельных ошибок из класса `Error` можно создать соответствующий подкласс. Ниже показано, как можно перехватить ошибку синтаксического анализа, возникающую при выполнении оператора `eval`.

```
// Листинг 04.70a
try {
    eval("Некорректный код");
} catch (\Error $e) {
    print get_class($e)."\n";
} catch (\Exception $e) {
    // Обработать как-нибудь исключение типа Exception
}
```

Выполнение данного фрагмента кода приведет к следующему результату:

---

ParseError

---

Таким образом, в операторах `catch` можно перехватывать некоторые типы внутренних ошибок, указав суперкласс `Error` или более конкретный его подкласс. Доступные в настоящее время подклассы, производные от внутреннего класса `Error`, перечислены в табл. 4.2.

**Таблица 4.2. Подклассы, производные от внутреннего класса `Error`, появившегося в PHP 7**

Тип ошибки	Описание
<code>ArithmetiсError</code>	Генерируется при возникновении ошибок в математических операциях, и особенно в поразрядных арифметических операциях

Тип ошибки	Описание
<code>AssertionError</code>	Генерируется при неудачном выполнении языковой конструкции <code>assert()</code> , применяемой при отладке прикладного кода
<code>DivisionByZeroError</code>	Генерируется при попытке деления числа на нуль
<code>ParseError</code>	Генерируется при неудачной попытке выполнить синтаксический анализ кода PHP, например, с помощью оператора <code>eval</code>
<code>TypeError</code>	Генерируется при передаче методу аргумента неверного типа, возврате из метода значения неверного типа или передаче неверного количества аргументов методу

**НА ЗАМЕТКУ.** На момент написания данной книги попытка вызвать метод `Error::getMessage()` приводила к ошибке, несмотря на то, что данный метод объявлен в интерфейсе `Throwable`. Этот недостаток, вероятнее всего, будет устранен к тому времени, когда вы будете читать данную книгу!

## Работа с методами-перехватчиками

В языке PHP предусмотрены встроенные методы-перехватчики, которые могут перехватывать сообщения, посланные неопределенным (т.е. несуществующим) методам или свойствам. Такой механизм называется также *перегрузкой* (*overloading*), но поскольку этот термин в Java и C++ означает нечто совершенено иное, то будет лучше употреблять термин *перехват* (*interception*).

В языке PHP поддерживаются три разновидности встроенных методов-перехватчиков. Аналогично методу-конструктору `__construct()`, вызов этих методов происходит неявно, когда удовлетворяются соответствующие условия. Эти методы перечислены в табл. 4.3.

Таблица 4.3. Методы-перехватчики

Метод	Описание
<code>__get(\$property)</code>	Вызывается при обращении к неопределенному свойству
<code>__set(\$property, \$value)</code>	Вызывается, когда неопределенному свойству присваивается значение
<code>__isset(\$property)</code>	Вызывается, когда функция <code>isset()</code> вызывается для неопределенного свойства
<code>__unset(\$property)</code>	Вызывается, когда функция <code>unset()</code> вызывается для неопределенного свойства
<code>__call(\$method, \$arg_array)</code>	Вызывается при обращении к неопределенному нестатическому методу
<code>__callStatic(\$method, \$arg_array)</code>	Вызывается при обращении к неопределенному статическому методу

Методы `__get()` и `__set()` предназначены для работы со свойствами, которые не были объявлены в классе (или его родительском классе). Метод `__get()` вызывается, когда клиентский код пытается прочитать необъявленное свойство. Он вызывается автоматически с одним строковым аргументом, содержащим имя свойства, к которому клиентский код пытается получить доступ. Все, что возвратит метод `__get()`, будет отправлено обратно клиенту, как будто искомое свойство существует с этим значением. Ниже приведен краткий пример применения методов-перехватчиков.

```
// Листинг 04.71

class Person
{
    public function __get(string $property)
    {
        $method = "get{$property}";
        if (method_exists($this, $method)) {
            return $this->$method();
        }
    }

    public function getName(): string
    {
        return "Иван";
    }

    public function getAge(): int
    {
        return 44;
    }
}
```

Когда клиентский код пытается получить доступ к неопределенному свойству, вызывается метод `__get()`, в котором перед именем переданного ему свойства добавляется строка "get". Затем полученная строка, содержащая новое имя метода, передается функции `method_exists()`. Этой функции передается также ссылка на текущий объект, для которого проверяется существование метода. Если метод существует, он вызывается, а клиентскому коду передается значение, возвращаемое из этого метода. Следовательно, если в клиентском коде запрашивается свойство `$name` следующим образом:

```
$p = new Person();
print $p->name;
```

то метод `getName()` вызывается неявно и выводится следующая строка:

---

Иван

---

Если же метод не существует, то ничего не происходит. Свойству, к которому пользователь пытается обратиться, присваивается пустое значение `NULL`.

Метод `__isset()` действует аналогично методу `__get()`. Он вызывается после того, как в клиентском коде вызывается функция `isset()` и ей в качестве параметра передается имя неопределенного свойства. В качестве примера ниже показано, как можно расширить класс `Person`.

// Листинг 04.72

```
public function __isset(string $property)
{
    $method = "get{$property}";
    return ($method_exists($this, $method));
}
```

А теперь предусмотрительный пользователь может проверить свойство, прежде чем работать с ним.

```
if ( isset( $p->name ) ) {
    print $p->name;
}
```

Метод `__set()` вызывается, когда в клиентском коде предпринимается попытка присвоить значение неопределенному свойству. При этом передаются два аргумента: имя свойства и значение, которое требуется присвоить в клиентском коде. И тогда можно решить, как обращаться с этими аргументами. Продолжим расширение класса `Person` следующим образом:

// Листинг 04.73

```
class Person {
    private $_name;
    private $_age;

    public function __set( $property, $value ) {
        $method = "set{$property}";
        if ( method_exists( $this, $method ) ) {
            return $this->$method( $value );
        }
    }

    public function setName( $name ) {
        $this->_name = $name;
        if ( ! is_null( $name ) ) {
            $this->_name = mb_strtoupper($this->_name);
        }
    }

    public function setAge( $age ) {
        $this->_age = $age;
    }
}
```

В этом примере применяются методы установки, а не получения. Если пользователь попытается присвоить значение неопределенному свойству, то методу

`__set()` будут переданы имя этого свойства и присваиваемое ему значение. В методе `__set()` проверяется, существует ли указанный метод, и, если он существует, то вызывается. В итоге можно отфильтровать значение, присваиваемое свойству.

---

**НА ЗАМЕТКУ.** Не забывайте, что при описании имен методов и свойств в документации по PHP зачастую употребляется статический синтаксис, чтобы было ясно, в каком классе они содержатся. Поэтому вы можете встретить ссылку на свойство `Person:::$name`, даже если оно не объявлено как статическое (`static`) и к нему на самом деле можно получить доступ через объект, имя которого отличается от `Person`.

---

Итак, если мы создаем объект типа `Person`, а затем пытаемся установить свойство `Person::$name`, то вызывается метод `__set()`, потому что в классе `Person` не определено свойство `$name`. Этому методу передаются две строки, содержащие имя свойства и значение, которое требуется установить. И как это значение используется далее, зависит от конкретной реализации метода `__set()`. В данном примере образуется новое имя метода путем добавления строки "set" перед именем свойства, передаваемого в качестве аргумента. В итоге интерпретатор PHP обнаруживает метод `setName()` и вызывает его должным образом. В этом методе входное строковое значение приводится к верхнему регистру букв и сохраняется в действительно существующем свойстве, как показано ниже.

```
$p = new Person();
$p->name = "Иван";
// Реальному свойству $_name присваивается строка 'ИВАН'
```

Как и следовало ожидать, метод `__unset()` является зеркальным отражением метода `__set()`. Он вызывается в том случае, если функции `unset()` передается имя неопределенного свойства. Имя этого свойства передается далее методу `__unset()`. Полученную информацию о свойстве можно обрабатывать как угодно. Так, в приведенном ниже примере кода пустое значение `null` передается найденному в итоге методу тем же самым способом, что и выше в методе `__set()`.

// Листинг 04.74

```
public function __unset(string $property)
{
    $method = "set($property)";
    if ($method_exists($this, $method)) {
        $this->$method(null);
    }
}
```

Метод `__call`, вероятно, самый полезный из всех методов-перехватчиков. Он вызывается в том случае, если клиентский код обращается к неопределенному методу. При этом методу `__call()` передаются имя несуществующего

метода и массив, в котором содержатся все аргументы, переданные клиентом. Значение, возвращаемое методом `__call()`, передается обратно клиенту так, как будто оно было возвращено вызванным несуществующим методом.

Метод `__call()` можно применять для целей делегирования. *Делегирование* — это механизм, с помощью которого один объект может вызывать метод другого объекта. Это чем-то напоминает наследование, когда дочерний класс вызывает метод, реализованный в родительском классе. Но при наследовании взаимосвязь между родительским и дочерним классами фиксирована. Поэтому возможность изменить объект-получатель во время выполнения программы означает, что делегирование является более гибким механизмом, чем наследование. Чтобы механизм делегирования стал понятнее, обратимся к конкретному примеру. Рассмотрим простой класс, предназначенный для форматирования информации, полученной из класса `Person`.

// Листинг 04.75

```
class PersonWriter
{
    public function writeName(Person $p)
    {
        print $p->getName() . "\n";
    }

    public function writeAge(Person $p)
    {
        print $p->getAge() . "\n";
    }
}
```

Безусловно, можно было бы создать подкласс, производный от этого класса, чтобы выводить различными способами сведения, получаемые из класса `Person`. В качестве примера одного из таких способов ниже приведена реализация класса `Person`, где используется объект типа `PersonWriter` и метод `__call()`.

// Листинг 04.76

```
class Person
{
    private $writer;

    public function __construct(PersonWriter $writer)
    {
        $this->writer = $writer;
    }

    public function __call(string $method, array $args)
    {
        if ($method_exists($this->writer, $method)) {
```

```

        return $this->writer->$method($this);
    }
}

public function getName(): string
{
    return "Иван";
}

public function getAge(): int
{
    return 44;
}
}

```

Здесь конструктору класса Person в качестве аргумента передается объект типа PersonWriter, ссылка на который сохраняется в переменной свойства \$writer. В методе \_\_call() используется значение аргумента \$method и проверяется наличие метода с таким же именем в объекте PersonWriter, ссылка на который была сохранена в конструкторе. Если такой метод найден, его вызов делегируется объекту PersonWriter. При этом вызываемому методу передается ссылка на текущий экземпляр объекта типа Person, которая хранится в псевдопеременной \$this. Так, если клиент вызовет несуществующий в классе Person метод следующим образом:

```
$person = new Person(new PersonWriter());
$person->writeName();
```

в итоге будет вызван метод \_\_call(), где проверяется существует ли в объекте типа PersonWriter метод с именем writeName(). Поскольку этот метод действительно существует, то он и вызывается. Это позволяет избежать вызова делегируемого метода вручную, как показано ниже.

```
function writeName() {
    $this->writer->writeName($this);
}
```

Таким образом, класс Person, как по волшебству, получил два новых метода из класса PersonWriter. Хотя автоматическое делегирование избавляет от рутинной работы по стереотипному программированию вызовов методов, сам код становится сложным для понимания. И если в вашей программе активно используется делегирование, то для внешнего мира создается динамический интерфейс, который не поддается рефлексии (исследованию состава класса во время выполнения программы) и не всегда с первого взгляда понятен программисту клиентского кода. Дело в том, что логика, лежащая в основе взаимодействия делегирующего класса и целевого объекта, может быть непонятной. Ведь она скрыта в таких методах, как \_\_call(), а не явно задана отношениями наследования или указаниями типов аргументов в методах. Методы-перехватчики находят свое применение, но пользоваться ими следует аккуратно. И в тех классах,

где применяются эти методы, такое применение следует хорошо документировать. К вопросам делегирования и рефлексии мы еще вернемся в этой книге.

Методы-перехватчики `__get()` и `__set()` можно также применять для поддержки составных свойств. Они могут создать определенные удобства для программиста клиентского кода. Допустим, что в классе `Address` сохраняется информация о номере дома и названии улицы. В конечном итоге информация из этого класса будет сохранена в соответствующих полях базы данных, и поэтому такое разделение адреса на улицу и номер дома имеет определенный смысл. Но если часто требуется неразделенная информация об адресе, содержащая в одной строке номер дома и название улицы, то необходимо позаботиться и о пользователях данного класса. Ниже приведен пример класса, в котором поддерживается составное свойство `Address::$streetaddress`.

// Листинг 04.77

```
class Address
{
    private $number;
    private $street;

    public function __construct(
        string $maybenumber, string $maybestreet = null)
    {
        if (is_null($maybestreet)) {
            $this->streetaddress = $maybenumber;
        } else {
            $this->number = $maybenumber;
            $this->street = $maybestreet;
        }
    }

    public function __set(string $property, string $value)
    {
        if ($property === "streetaddress") {
            if (preg_match("/^(\d+.*?)[\s,]+(.+)\$/",
                $value, $matches)) {
                $this->number = $matches[1];
                $this->street = $matches[2];
            } else {
                throw new \Exception(
                    "Ошибка в адресе: '{$value}'");
            }
        }
    }

    public function __get(string $property)
    {
        if ($property === "streetaddress") {
            return $this->number . " " . $this->street;
        }
    }
}
```

// Листинг 04.78

```
$address = new Address("441b Bakers Street");
print "Адрес: {$address->streetaddress}\n";

$address = new Address("15", "Albert Mews");
print "Адрес: {$address->streetaddress}\n";

$address->streetaddress = "34, West 24th Avenue";
print "Адрес: {$address->streetaddress}\n";
```

При попытке установить значение несуществующего свойства `Address::$streetaddress` будет вызван метод `__set()`. В нем проверяется имя составного свойства `"streetaddress"`, которое необходимо поддерживать в классе. Перед тем как установить значения свойств `$number` и `$street`, следует убедиться, что переданный адрес соответствует ожидаемому шаблону и может быть корректно проанализирован. После этого нужно извлечь значения свойств из строки адреса, которую передал пользователь. Для целей данного примера было установлено следующее простое правило: адрес может быть проанализирован, если он начинается с цифры, после которой следует пробел или запятая, а затем название улицы. Благодаря применению обратных ссылок в регулярном выражении после удачного исхода синтаксического анализа строки в массиве `$matches` окажутся нужные данные, которые можно присвоить свойствам `$number` и `$street`. Если же строка адреса не пройдет проверку, то генерируется исключение. Следовательно, когда строка адреса вроде `"441b Bakers Street"` присваивается свойству `Address::$streetaddress`, на самом деле выделенные из этой строки значения будут присвоены свойствам `$number` и `$street`. В этом можно убедиться с помощью функции `print_r()`, как показано ниже.

```
$address = new Address( "441b Bakers Street" );
print_r($address);
```

---

```
Address Object
(
    [number:Address:private] => 441b
    [street:Address:private] => Bakers Street
)
```

---

По сравнению с методом `__set()` метод `__get()` очень простой. При попытке доступа к несуществующему свойству `Address::$streetaddress` будет вызван метод `__get()`. В рассматриваемой здесь реализации этого метода сначала проверяется имя свойства `"streetaddress"`, и, если оно совпадает, то в вызывающую часть программы возвращается строка, составленная из двух значений свойств `$number` и `$street`.

## Определение методов-деструкторов

Как было показано ранее, при создании экземпляра объекта автоматически вызывается метод-конструктор `__construct()`. В версии PHP 5 был также внедрен метод-деструктор `__destruct()`, который вызывается непосредственно перед тем, как объект отправляется на “свалку”, т.е. удаляется из памяти. Этим методом можно пользоваться для выполнения завершающей очистки оперативной памяти от объектов, если в этом есть необходимость.

Допустим, что по запросу экземпляр класса сохраняется в базе данных. В таком случае можно вызвать метод `__destruct()`, чтобы гарантированно сохранить данные из экземпляра этого класса перед его удалением из памяти. В качестве примера введем метод-деструктор в класс `Person`:

```
// Листинг 04.79

class Person
{
    protected $name;
    private $age;
    private $id;

    public function __construct(string $name, int $age)
    {
        $this->name = $name;
        $this->age = $age;
    }

    public function setId(int $id)
    {
        $this->id = $id;
    }

    public function __destruct()
    {
        if (!empty($this->id)) {
            // сохранить данные из экземпляра класса Person
            print "Сохранение персональных данных \n";
        }
    }
}
```

Метод `__destruct()` вызывается всякий раз, когда объект типа `Person` удаляется из памяти. Это происходит при вызове функции `__unset()`, которой передается ссылка на удаляемый объект, а также в том случае, когда в текущем процессе не остается никаких ссылок на объект. Чтобы увидеть, как на самом деле действует метод-деструктор `__destruct()`, достаточно создать объект типа `Person`, а затем уничтожить его.

// Листинг 04.80

```
$person = new Person("Иван", 44);
```

```
$person->setId(343);
unset($person);
// выводится сообщение: "Сохранение персональных данных"
```

И хотя такие приемы выглядят очень занимательно, следует все же высказать предостережение. Такие методы, как `__call()`, `__destruct()` и им подобные, иногда еще называют *магическими*. Если вы когда-либо читали произведения фантастического жанра, то, вероятно, знаете, что магия — это не всегда благо. Магия случайна и непредсказуема, она нарушает правила и влечет скрытые расходы.

Например, в случае использования вами метода `__destruct()` может случиться так, что программист клиентского кода столкнется с неприятными сюрпризами. Задумайтесь, как работает класс `Person`: он делает запись в базу данных с помощью своего метода `__destruct()`. А теперь представьте, что начинающий разработчик решает воспользоваться вашим классом `Person`, не разобравшись в механизме его действия. Не обратив внимания на метод-деструктор `__destruct()`, он собирается создать ряд экземпляров класса `Person`. Передавая значения конструктору, он дает тайную и обидную кличку генерального директора свойству `$name` и устанавливает значение 150 в свойстве `$age`. Далее разработчик прогоняет тестовый сценарий несколько раз, используя красочные сочетания имени и возраста своего начальника. А на следующее утро начальник вызывает его к себе в кабинет и просит объяснить, почему в базе данных содержатся оскорбительные данные в адрес служащих компаний. Мораль сей басни такова: не доверяйте магии.

## Копирование объектов с помощью метода `__clone()`

В версии PHP 4 копирование объекта выполнялось очень просто — достаточно было присвоить значение одной объектной переменной другой, как показано ниже.

```
class CopyMe {}

$first = new CopyMe();
$second = $first;
// В версии PHP 4 переменные $second и $first
// ссылаются на два разных объекта.
// Начиная с версии PHP 5, переменные $second и $first
// ссылаются на один и тот же объект
```

Но такая простота нередко служила источником многих ошибок, поскольку копии объекта случайно размножались при присвоении значений переменным, вызове методов и возврате объектов. Ситуацию еще больше ухудшало то обстоятельство, что не существовало способа проверить обе переменные, чтобы

понять, относятся ли они к одному и тому же объекту. С помощью операций равенства можно было проверить, одинаковы ли значения во всех полях двух сравниваемых объектов (операция `==`) либо являются ли обе переменные объектами (операция `===`). Но в результате этих проверок нельзя было понять, указывают ли обе переменные на один и тот же объект.

В языке PHP объекты всегда присваиваются и передаются по ссылке. Это означает, что если выполнить приведенный выше пример кода в версии PHP 5, то переменные `$first` и `$second` будут содержать ссылки на один и тот же объект, а не на две разные его копии. И хотя это именно то, что, как правило, нужно для манипулирования объектами, возможны ситуации, когда требуется получить копию объекта, а не ссылку на объект.

В версии PHP 5 для этой цели предусмотрено ключевое слово `clone`. Оно применяется к экземпляру объекта и создает его дополнительную копию.

```
class CopyMe {}
$first = new CopyMe();
$second = clone $first;
// Начиная с версии PHP 5, переменные $second и $first
// ссылаются на два разных объекта
```

И здесь только начинают возникать вопросы, касающиеся копирования объектов. Рассмотрим в качестве примера класс `Person`, созданный в предыдущем разделе. Стандартная копия объекта типа `Person` содержит идентификатор (свойство `$id`), который при реализации полноценного приложения будет использоваться для нахождения нужной строки в базе данных. Если разрешить копирование этого свойства, то программист клиентского кода получит в конечном итоге два разных объекта, ссылающихся на один и тот же источник данных, причем, вероятно, не тот, который он предполагал, когда создавал копию. При этом обновление информации в базе данных для одного объекта будет оказывать влияние на другой объект, и наоборот.

Правда, используя ключевое слово `clone` для копирования объектов, можно проконтролировать, что именно копируется. Для этого следует реализовать специальный метод `__clone()` (обратите еще раз внимание на два знака подчеркивания, с которых начинаются имена всех встроенных методов). Метод `__clone()` вызывается автоматически, когда для копирования объекта используется ключевое слово `clone`.

При реализации метода `__clone()` важно понимать контекст, в котором действует данный метод. А действует метод `__clone()` в контексте скопированного, а не исходного объекта. Итак, введем метод `__clone()` в очередную версию класса `Person`, как показано ниже.

// Листинг 04.81

```
class Person
{
    protected $name;
```

```

private $age;
private $id;

public function __construct(string $name, int $age)
{
    $this->name = $name;
    $this->age = $age;
}

public function setId(int $id)
{
    $this->id = $id;
}

public function __clone()
{
    $this->id = 0;
}
}

```

Когда операция `clone` выполняется для объекта типа `Person`, создается его новая неполная или поверхностная (*shallow*) копия, и для нее вызывается метод `__clone()`. Это означает, что все изменения значений свойств, выполняемые в методе `__clone()`, отразятся только на новой копии объекта. А прежние значения, полученные из исходного объекта, будут затерты. В данном случае гарантируется, что свойство `$id` скопированного объекта устанавливается равным нулю:

// Листинг 04.82

```

$person = new Person("Иван", 44);
$person->setId(343);
$person2 = clone $person;
// $person2 :
//      name: Иван
//      age: 44
//      id: 0.

```

Поверхностное копирование гарантирует, что значения элементарных свойств будут скопированы из старого объекта в новый. Но при этом будут скопированы и ссылки на другие объекты, которые были присвоены свойствам. И возможно, это не совсем то, что нужно, когда клонируется объект. Допустим, что объект `Person` дополнен свойством, ссылающимся на объект типа `Account`, как показано ниже. В этом объекте хранятся данные о состоянии счета, которые также требуется скопировать в клонированный объект, но в то же время нам не нужно сохранять в обеих копиях объекта типа `Person` ссылки на один и тот же счет.

// Листинг 04.83

```

class Account
{
    public $balance;
}

```

```

public function __construct(float $balance)
{
    $this->balance = $balance;
}
}

// Листинг 04.84

class Person
{
    private $name;
    private $age;
    private $id;
    public $account;

    public function __construct(
        string $name, int $age, Account $account)
    {
        $this->name = $name;
        $this->age = $age;
        $this->account = $account;
    }

    public function setId(int $id)
    {
        $this->id = $id;
    }

    public function __clone()
    {
        $this->id = 0;
    }
}

```

// Листинг 04.85

```

$person = new Person("Иван", 44, new Account(200));
$person->setId(343);
$person2 = clone $person;

```

```

// Добавим $person немного денег
$person->account->balance += 10;

```

```

// Этот кредит отразится и на $person2
print $person2->account->balance;

```

**Выполнение данного фрагмента кода приведет к следующему результату:**

доступ к свойству обычно ограничивается, а по мере надобности создается метод доступа к нему. Когда же создается клон, он содержит ссылку на тот же самый объект типа Account, что и в объектной переменной \$person. Мы наглядно продемонстрировали это в данном примере, добавляя сначала немного денег к балансу объекта Account переменной \$person, а затем выводя его значение через переменную \$person2.

Если нежелательно, чтобы после выполнения операции клонирования в новом объекте осталась ссылка на старый объект, это свойство следует клонировать явным образом в методе `__clone()`, как показано ниже.

```
function __clone()
{
    $this->id = 0;
    $this->account = clone $this->account;
}
```

## Определение строковых значений для объектов

Еще одним языковым средством, внедренным в версии PHP 5 явно под влиянием Java, является метод `__toString()`. До выхода версии PHP 5.2 при выводе содержимого объекта в следующем фрагменте кода:

```
// Листинг 04.86

class StringThing {}

$st = new StringThing();
print $st;
```

получалась такая строка:

---

Object id #1

---

А начиная с версии PHP 5.2 выполнение этого фрагмента кода вызовет следующую ошибку:

---

Recoverable fatal error: Object of class StringThing could not be converted to string...<sup>10</sup>

---

Реализовав метод `__toString()`, можно контролировать, какая именно информация будет выводиться из объектов на экран. Метод `__toString()` должен возвращать строковое значение. Этот метод вызывается автоматически, когда объект передается функции `print()` или `echo()`, а возвращаемое им строковое значение будет выведено на экран. В качестве примера введем свою версию метода `__toString()` в минимальную реализацию класса Person.

---

<sup>10</sup> Устранимая ошибка в PHP: объект класса StringThing не может быть преобразован в символьную строку...

// Листинг 04.88

```
class Person
{
    function getName(): string
    {
        return "Иван";
    }

    function getAge(): int
    {
        return 44;
    }

    function __toString(): string
    {
        $desc = $this->getName();
        $desc .= " (возраст " . $this->getAge() . " лет)";
        return $desc;
    }
}
```

Если теперь вывести объект типа Person на экран следующим образом:

```
$person = new Person();
print $person;
```

то получится следующий результат:

---

```
Иван (возраст 44 лет)
```

---

Метод `__toString()` особенно удобен для записи информации в файлы регистрации и выдачи сообщений об ошибках, а также для применения в тех классах, основная задача которых — передавать информацию. Например, при выводе на экран объекта класса `Exception` можно выдать краткий отчет о возникших исключениях, реализовав в этом классе метод `__toString()`.

## ФУНКЦИИ ОБРАТНОГО ВЫЗОВА, АНОНИМНЫЕ ФУНКЦИИ И МЕХАНИЗМ ЗАМЫКАНИЙ

Несмотря на то что анонимные функции не относятся, строго говоря, к средствам ООП, они настолько полезны, что их нельзя было здесь не упомянуть. Ведь дело в том, что они активно используются в объектно-ориентированных приложениях наряду с функциями обратного вызова. Определим сначала несколько классов следующим образом:

// Листинг 04.89

```
class Product {
    public $name;
    public $price;
```

```

public function __construct(string $name, float $price)
{
    $this->name = $name;
    $this->price = $price;
}
}

class ProcessSale
{
    private $callbacks;

    public function registerCallback(callable $callback)
    {
        if (!is_callable($callback)) {
            throw new Exception("Функция обратного вызова – невызываемая!");
        }
        $this->callbacks[] = $callback;
    }

    public function sale(Product $product)
    {
        print "{$product->name}: обрабатывается...\n";
        foreach ($this->callbacks as $callback) {
            call_user_func($callback, $product);
        }
    }
}

```

Этот код предназначен для выполнения нескольких функций обратного вызова. В нем определены два класса: `Product` и `ProcessSale`. В классе `Product` просто сохраняются значения свойств `$name` и `$price`. Ради краткости примера они объявлены открытыми. Не следует, однако, забывать, что в реальном проекте такие свойства следует сделать закрытыми или защищенными и создать для них методы доступа. А в классе `ProcessSale` определены два метода.

В частности, методу `registerCallback()` в качестве параметра должна передаваться переменная, содержащая имя функции, которую можно вызвать. Об этом свидетельствует уточнение параметра `callable`. После проверки она добавляется в массив функций обратного вызова `$callbacks`. Проверка выполняется с помощью встроенной функции `is_callable()`. В итоге гарантируется, что методу `registerCallback()` будет передано имя функции, которую можно вызвать с помощью таких функций, как `call_user_func()` или `array_walk()`.

Методу `sale()` передается объект типа `Product`. Этот метод выводит сообщение об обработке данного объекта и затем перебирает в цикле элементы массива `$callbacks`. Каждый элемент этого массива вместе с объектом типа `Product` передается функции `call_user_func()`, которая, собственно, и вызывает код, написанный пользователем. Все приведенные ниже примеры будут следовать этому образцу.

Чем же так полезны функции обратного вызова? Они позволяют вводить во время выполнения в компонент новые функциональные возможности, которые первоначально не были непосредственно связаны с основной задачей, решаемой этим компонентом. Предусмотрев в компоненте поддержку функций обратного вызова, вы тем самым позволите другим программистам расширить функциональные возможности вашего кода, причем в таких контекстах, о которых вы даже и не подозревали.

Допустим, что через какое-то время пользователю класса `ProcessSale` потребуется создать журнал продаж. Если этому пользователю будет доступен исходный код данного класса, он сможет ввести код регистрации продаж непосредственно в метод `sale()`. Но такое решение не всегда оказывается удачным. Если этот пользователь не является владельцем пакета, в котором определен класс `ProcessSale`, то все его исправления будут затерты, когда выйдет обновленная версия пакета. И даже если он является владельцем пакета, то все равно вводить в метод `sale()` дополнительные фрагменты кода, решающие случайные задачи, неразумно. В конечном итоге это приведет к чрезмерному расширению обязанностей данного метода и способно уменьшить возможность его повторного использования в других проектах. Мы еще вернемся к этой теме в других главах.

Правда, в классе `ProcessSale` из рассматриваемого здесь примера предусмотрена возможность обратного вызова. Ниже приведена функция обратного вызова, имитирующая регистрацию товара в журнале продаж.

// Листинг 04.90

```
$logger = function($product) {
    print "Записываем (".$product->name.") \r\n<br />";
};

$processor = new ProcessSale();
$processor->registerCallback($logger);

$processor->sale(new Product("Туфли", 6));
print "\n";
$processor->sale(new Product("Кофе", 6));
```

В данном случае для создания функции обратного вызова использован синтаксис анонимной функции `function($product)`. Ранее для этой цели использовалась специальная функция PHP `create_function()`. Однако, начиная с версии PHP 7.2 она объявлена устаревшей и более не рекомендуется к использованию. При попытке воспользоваться этой функцией интерпретатор PHP будет выводить соответствующее предупреждение, которое вполне может в самых неожиданных местах нарушить работу приложения, или полностью поломать дизайн симпатичного веб-сайта.

Как видите, нашей функции обратного вызова передается один параметр. В итоге получилась конструкция, которую часто называют анонимной, поскольку при создании функции мы не указали ее имя, как при объявлении обычных функций. Вместо этого ссылка на вновь созданную функцию сохраняется в переменной, которую затем можно передать в качестве параметра другим функциям и методам. Именно это и было сделано в приведенном выше фрагменте кода. В частности, ссылка на анонимную функцию была сохранена в переменной \$logger, которая затем была передана в качестве параметра методу ProcessSale::registerCallback(). И в конце данного фрагмента кода были созданы два объекта, которые описывают отдельные товары и переданы по очереди методу sale(). О том, что произойдет дальше, вы уже, вероятно, догадались. Каждая операция по продаже будет обработана (на самом деле будет выведено обычное сообщение о товаре), после чего будут выполнены все зарегистрированные функции обратного вызова, как показано ниже.

Туфли: обрабатывается...  
Записываем (Туфли)

Кофе: обрабатывается...  
Записываем (Кофе)

Проанализируем еще раз пример кода, в котором создается анонимная функция обратного вызова. Если ранее вам уже приходилось пользоваться для этой цели функцией PHP `create_function()`, то вы, наверное, обратили внимание на то, насколько уродливо выглядел такой код, как показано ниже?

```
$logger = create_function(
    '$product',
    'print " Записываем ({$product->name})\n";'
);
```

В первом параметре этой функции передавалась строка, содержащая имя параметра, а во втором строка, содержащая программный код. Размещение выполняемого кода в символьной строке всегда вызывает немало хлопот. Сначала необходимо экранировать все специальные символы вроде '\$' и '?', встречающиеся в исходном коде, встраиваемом в символьную строку. Более того, по мере разрастания тела функции обратного вызова проанализировать и понять ее будет все труднее. Поэтому в версии PHP 5.3 появился более изящный способ создания анонимных функций. Теперь достаточно объявить функцию, как обычно, а затем присвоить ссылку на нее переменной. И все это можно сделать в одном операторе!

// Листинг 04.91

```
$logger = function($product) {
    print " Записываем ({$product->name})\r\n<br />";
};
```

Единственное отличие здесь заключается в способе создания переменной, ссылающейся на анонимную функцию. Как видите, этот код намного понятнее. В операторе присваивания было указано ключевое слово `function`, но без конкретного имени функции. Обратите внимание на то, что блок этого кода завершается точкой с запятой, поскольку в операторе присваивания указывается подставляемая анонимная функция. Результат выполнения нового фрагмента кода ничем не будет отличаться от предыдущего.

Безусловно, функции обратного вызова не обязательно должны быть анонимными. В качестве такой функции смело можно указать имя обычной функции или даже ссылку на метод какого-нибудь объекта. Ниже приведен характерный тому пример.

// Листинг 04.92

```
class Mailer
{
    public function doMail(Product $product)
    {
        print "Отправляется (" . $product->name) \n";
    }
}
```

// Листинг 04.93

```
$processor = new ProcessSale();
$processor->registerCallback([new Mailer(), "doMail"]);

$processor->sale(new Product("Туфли", 6));
print "\n";
$processor->sale(new Product("Кофе", 6));
```

В данном примере создается новый класс `Mailer`, содержащий единственный метод `doMail()`. Этому методу передается объект типа `Product`, о котором он выводит сообщение. При вызове метода `registerCallback()` в качестве параметра ему передается массив, а не ссылка на функцию обратного вызова, как это было раньше. Первым элементом этого массива является объект типа `Mailer`, а вторым — символьная строка, содержащая имя метода, который требуется вызвать. Напомним, что в методе `registerCallback()` с помощью уточнения и функции `is_callable()` выполняется проверка типа аргумента на предмет того, можно ли его вызвать. Данная функция достаточно развита логически, чтобы распознавать массивы подобного рода. Поэтому при правильной организации обратного вызова в первом элементе такого массива должен находиться объект, содержащий вызываемый метод, а имя этого метода указывается в виде символьной строки во втором элементе массива. При удачном исходе проверки типа аргумента будет выведен следующий результат:

---

Туфли: обрабатывается...  
Отправляется (Туфли)

Кофе: обрабатывается...  
Отправляется (Кофе)

---

Имеется также возможность возвратить анонимную функцию из метода, как показано ниже.

// Листинг 04.94

```
class Totalizer
{
    public static function warnAmount()
    {
        return function (Product $product) {
            if ($product->price > 5) {
                print " покупается дорогой товар: {$product->price}\n";
            }
        };
    }
}
```

// Листинг 04.95

```
$processor = new ProcessSale();
$processor->registerCallback(Totalizer::warnAmount());
// ...
```

В данном примере нет ничего интересного, кроме того, что метод `warnAmount()` используется в качестве фабрики анонимной функции (т.е. в нем создается анонимная функция). Тем не менее подобная структура позволяет сделать нечто гораздо большее, чем просто сгенерировать анонимную функцию. Она позволяет выгодно воспользоваться *механизмом замыканий*. В анонимной функции нового типа могут использоваться переменные, объявленные в другой анонимной функции, находящейся в родительской области видимости. Это довольно сложный принцип, чтобы понять его сразу.

Вкратце его можно объяснить так, как будто анонимная функция запоминает контекст, в котором она была создана. Предположим, нам нужно сделать так, чтобы метод `Totalizer::warnAmount()` выполнял следующее. Во-первых, мы хотим, чтобы методу можно было передавать пороговое значение стоимости проданных товаров. Во-вторых, нам нужно, чтобы он подсчитывал стоимость (т.е. сумму цен) проданных товаров. И когда стоимость проданных товаров превысит установленный порог, функция должна выполнить некоторые действия (в нашем случае, как вы уже можете догадаться, она просто выведет соответствующее сообщение).

Чтобы в анонимной функции можно было отслеживать переменные, определенные в более обширной (родительской) области видимости, используется ключевое слово `use`, как показано в приведенном ниже примере.

// Листинг 04.96

```
class Totalizer2
{
    public static function warnAmount($amt)
    {
        $count = 0;
        return function ($product) use ($amt, &$count) {
            $count += $product->price;
            print " сумма: $count\n";
            if ($count > $amt) {
                print "\n Продано товаров на сумму: {$count}\n";
            }
        };
    }
}
```

// Листинг 04.97

```
$processor = new ProcessSale();
$processor->registerCallback(Totalizer2::warnAmount(8));

$processor->sale(new Product("Туфли", 6));
print "\n";
$processor->sale(new Product("Кофе", 6));
```

В директиве `use` анонимной функции, которая возвращается методом `Totalizer::warnAmount()`, указаны две переменные. Первой из них является переменная `$amt`, которая передается в качестве аргумента методу `warnAmount()`, а вторая — замыкаемая переменная `$count`. Она объявлена в теле метода `warnAmount()`, и начальное ее значение равно нулю. Обратите внимание на то, что перед именем переменной `$count` в директиве `use` указан символ амперсанд `'&'`. Это означает, что данная переменная будет передаваться анонимной функции по ссылке, а не по значению. Дело в том, что в теле анонимной функции к ее значению прибавляется цена товара, а затем новая сумма сравнивается со значением переменной `$amt`. Если достигнуто запланированное значение, то выводится соответствующее сообщение, как показано ниже.

Туфли: обрабатывается...  
сумма: 6

Кофе: обрабатывается...  
сумма: 12

Продано товаров на сумму: 12

В данном примере было показано, что значение переменной `$count` сохраняется между вызовами функции обратного вызова. Обе переменные, `$count` и `$amt`, остаются связанными с этой функцией, поскольку они указаны в контексте ее объявления и указаны в директиве `use`.

## Анонимные классы

Начиная с версии PHP 7 можно объявлять не только анонимные функции, но и классы. Анонимные классы очень удобны в тех случаях, когда требуется создать экземпляр небольшого класса. Такая возможность оказывается особенно удобной, если класс является простым и характерным для локального контекста.

Вернемся к примеру класса PersonWriter, начав на этот раз с создания интерфейса следующим образом:

// Листинг 04.98

```
interface PersonWriter
{
    public function write(Person $person);
}
```

Ниже приведена новая версия класса Person, в котором можно воспользоваться объектом типа PersonWriter.

// Листинг 04.99

```
class Person
{
    public function output(PersonWriter $writer)
    {
        $writer->write($this);
    }

    public function getName(): string
    {
        return "Иван";
    }

    public function getAge(): int
    {
        return 44;
    }
}
```

В данном примере методу output() в качестве аргумента передается экземпляр объекта типа PersonWriter, методу write() которого передается экземпляр текущего класса. Благодаря такому решению класс Person аккуратно отделяется от реализации средства вывода на экран, которое переносится в клиентский код.

Если же в клиентском коде потребуется вывести на экран имя и возраст из объекта типа Person, для этого достаточно создать класс PersonWriter обычным образом. Но в нашем случае это будет настолько простая реализация, что с таким же успехом можно было бы создать класс и сразу же передать его объекту типа Person, как показано ниже.

// Листинг 04.100

```
$person = new Person();
$person->output(
    new class implements PersonWriter {
        public function write(Person $person)
        {
            print $person->
                getName() . " " . $person->getAge() . "\n";
        }
    });
);
```

Как видите, анонимный класс можно объявить с помощью ключевых слов `new class`, после которых указываются требуемые операторы расширения `extends` и реализации `implements`, как и при создании обычного класса на основе другого класса и реализации методов требуемого интерфейса. Далее следует блок кода этого класса. По сути сразу после объявления анонимного класса неявно будет создан его экземпляр и передан в качестве параметра методу `output()`.

В анонимных классах замыкания не поддерживаются. Иными словами, переменные, объявленные в более обширной (родительской) области видимости, в анонимном классе будут недоступны. Но в то же время конструктору анонимного класса можно передать их значения. В качестве примера создадим немного более сложный анонимный класс, в котором реализуется интерфейс `PersonWriter`.

// Листинг 04.101

```
$person = new Person();
$person->output(
    new class("/tmp/persondump") implements PersonWriter {
        private $path;

        public function __construct(string $path)
        {
            $this->path = $path;
        }

        public function write(Person $person)
        {
            file_put_contents($this->path,
                $person->getName() . " " .
                $person->getAge() . "\n");
        }
    });
);
```

В данном примере конструктору анонимного класса передается строковый аргумент `$path`, содержащий имя файла. Это значение сохраняется в свойстве `$path` данного класса и в конечном итоге используется в методе `write()` для записи информации из объекта в файл.

Безусловно, если анонимный класс начинает разрастаться и усложняться, то целесообразнее создать именованный класс в соответствующем файле класса. Это особенно справедливо, если анонимный класс приходится дублировать в нескольких местах<sup>11</sup>.

## Резюме

В этой главе мы попытались осветить тему более развитых объектно-ориентированных средств языка PHP. С некоторыми из них вам еще предстоит встретиться по мере чтения данной книги. В частности, мы будем часто возвращаться к абстрактным классам, исключениям и статическим методам.

А в следующей главе мы немного отойдем от описания встроенных объектно-ориентированных средств языка PHP и рассмотрим классы и функции, предназначенные для облегчения работы с объектами.

---

<sup>11</sup> Ради читаемости программы настоятельно рекомендуем отказаться от использования анонимных классов и всегда пользоваться именованными классами. Иначе через какое-то время ваша красивая и строгая объектно-ориентированная PHP-программа превратится в “лапшу” наподобие JavaScript-кода, разобраться в котором не смогут даже сами разработчики по прошествии некоторого времени. — Примеч. ред.



## ГЛАВА 5



# Средства для работы с объектами

Как пояснялось ранее, поддержка ООП в PHP осуществляется через такие языковые конструкции, как классы и методы. Кроме того, в PHP предусмотрен большой набор функций и классов, предназначенных для оказания помощи в обращении с объектами. В этой главе мы рассмотрим некоторые средства и методики, которые можно использовать для организации, тестирования объектов и классов и манипулирования ими.

В частности, в этой главе будут рассмотрены следующие вопросы.

- *Пространства имен.* Организация прикладного кода в отдельные пакето-подобные структуры.
- *Пути включения файлов.* Позволяют указать места централизованного хранения библиотечного кода.
- *Функции для исследования классов и объектов.* Предназначены для тести-рования объектов, классов, свойств и методов.
- *Интерфейс Reflection API.* Эффективный набор встроенных классов, обе-спечивающий беспрецедентный доступ к информации о классе во время выполнения программы.

## PHP и пакеты

Пакет — это набор связанных классов, обычно сгруппированных вместе некоторым образом. Пакеты можно использовать для разделения частей системы на логические компоненты. В некоторых языках программирования пакеты распознаются формально, и для них создаются различные пространства имен. А в языке PHP такого понятия, как пакет, никогда не существовало, но начиная с версии PHP 5.3 в нем поддерживаются пространства имен. Такая возможность будет рассмотрена в следующем разделе. Кроме того, следует хотя бы вкратце описать прежний способ организации классов в пакетоподобные структуры.

## Пакеты и пространства имен в PHP

Несмотря на то что концепция пакетов в PHP внутренне не поддерживалась, разработчики традиционно использовали различные схемы именования и файловую систему для организации своего кода в пакетоподобные структуры. До появления версии PHP 5.3 разработчики были вынуждены подбирать для файлов и классов своего проекта однозначные имена, поскольку с точки зрения интерпретатора все они находились в одном глобальном контексте. Иными словами, если вы, например, определяли класс ShoppingBasket, он сразу же становился доступным всему вашему приложению. Это порождало две главные проблемы. Первая и самая неприятная была связана с потенциальным конфликтом имен в проекте. Но такой конфликт может показаться маловероятным. Ведь достаточно было помнить, что всем классам необходимо назначить однозначные имена! Но проблема состояла в том, что в своих проектах нам все чаще приходилось пользоваться библиотечным кодом. Это очень удобно, поскольку способствует повторному использованию кода. Но допустим, что в проекте используется следующая конструкция:

```
// Листинг 05.01

require_once __DIR__ . "/../useful/Outputter.php";

class Outputter
{
    // вывести данные
}
```

Допустим также, что в проект внедряется следующий файл, включаемый по пути useful/Outputter.php:

```
// Листинг 05.02

class Outputter
{
    //
}
```

Нетрудно догадаться, что это приведет к следующей неустранимой ошибке:

---

PHP Fatal error: Cannot declare class Outputter because the name is already in use in useful/Outputter.php on line 4.<sup>1</sup>

---

До внедрения пространств имен существовал традиционный обходной прием для разрешения подобного затруднения. Он состоял в том, чтобы указать имя пакета перед именем класса и тем самым гарантировать однозначность имен классов:

---

<sup>1</sup> Неустранимая ошибка в PHP: нельзя переопределить класс Outputter, поскольку его имя уже используется в строке кода 4 из исходного файла useful/Outputter.php.

```
// Листинг 05.03

// my/Outputter.php

require_once __DIR__ . "/../useful/Outputter.php";

class my_Outputter
{
    // вывести данные
}

// Листинг 05.04

// useful/Outputter.php

class useful_Outputter
{
    //
}
```

Данная проблема приводила к тому, что по мере разрастания проекта имена классов становились все длиннее и длиннее. И хотя в этом не было ничего страшного, но в конечном счете прикладной код становился неудобочитаемым, и разработчикам было все труднее держать в голове непомерно длинные имена классов. Кроме того, огромное количество времени уходило на исправление опечаток в таких именах. Если вам приходится сопровождать унаследованный код, вы можете все еще обнаружить в нем подобные образцы условных обозначений имен классов. Именно по этой причине мы рассмотрим вкратце прежний способ организации классов в пакетоподобные структуры далее в этой главе.

### **Спасительные пространства имен**

Пространства имен появились в версии PHP 5.3. По существу, они представляют собой корзину, в которую можно поместить классы, функции и переменные. К ним можно обращаться в пределах одного пространства имен безо всякого уточнения. А для того чтобы обратиться к этим элементам за пределами пространства имен, придется импортировать целое пространство имен или воспользоваться ссылкой на него.

Не понятно? Поясним на конкретном примере. Ниже приведен предыдущий пример кода, переделанный с помощью пространств имен.

```
// Листинг 05.05

namespace my;

require_once __DIR__ . "/../useful/Outputter.php";

class Outputter
{
    // вывести данные
}
```

```
// Листинг 05.06
```

```
namespace useful;

class Outputter
{
    //
}
```

Обратите внимание на ключевое слово `namespace`. Как вы, вероятно, догадались, оно устанавливает указанное пространство имен. При использовании пространств имен в коде их объявление должно быть выполнено в первом операторе исходного файла. В приведенном выше примере созданы два пространства имен: `mu` и `useful`. Но зачастую в прикладных программах употребляются более длинные пространства имен. Как правило, они начинаются с названия организации или проекта, а далее указывается название пакета. В языке PHP допускаются вложенные пространства имен. Для их разделения на уровни служит знак обратной косой черты '`\`', как показано ниже.

```
// Листинг 05.07
```

```
namespace popp\ch05\batch04\util;

class Debug
{
    public static function helloWorld()
    {
        print "Ответ из Debug\n";
    }
}
```

Для организации информационного хранилища обычно выбирается имя, связанное с разрабатываемым программным продуктом или организацией. С этой целью можно выбрать один из доменов (например, `getinstance.com`), поскольку доменное имя однозначно определяет его владельца. Программирующие на Java зачастую обозначают доменными именами свои пакеты, указывая их в обратном порядке: от общего к частному. Но для примеров кода из данной книги выбрано пространство имен `popp`, сокращенно обозначающее название этой книги на английском языке. Итак, выбрав имя для информационного хранилища, можно перейти к именам пакетов. В данном случае имя пакета состоит из обозначения главы книги и номера группы. Это дает возможность организовать группы примеров кода в отдельные корзины. Например, текущие примеры кода из этой главы находятся в пакете `popp\ch05\batch04`. И, наконец, исходный код можно организовать по категориям, указав дополнительно слово `util`.

Как же теперь вызвать метод? На самом деле все зависит от того, в каком контексте это делается. Так, если метод вызывается из текущего пространства имен, то все происходит, как и прежде, т.е. метод вызывается непосредственно, как показано ниже.

```
Debug::helloWorld();
```

Это так называемое неуточненное имя класса. Ведь мы и так находимся в пространстве имен `popp\ch05\batch04\util`, и поэтому нам не нужно указывать перед именем класса какой-нибудь путь к нему. Если же требуется вызывать метод из данного класса за пределами текущего пространства имен, это придется сделать следующим образом:

```
\popp\ch05\batch04\Debug::helloWorld();
```

Как вы думаете, каким будет результат выполнения приведенного ниже фрагмента кода?

```
namespace main;

popp\ch05\batch04\Debug::helloWorld();
```

Это непростой вопрос. На самом деле будет получено следующее сообщение об ошибке:

---

```
PHP Fatal error: Class 'popp\ch05\batch04\Debug' not found in...2
```

---

Причина в том, что в данном коде использовано относительное имя пространства имен. Интерпретатор PHP попытается найти в текущем пространстве имен `main` имя `popp\ch05\batch04\util` и не сможет его обнаружить. Чтобы устранить этот недостаток, следует указать абсолютное имя пространства имен. Это делается таким же образом, как и при указании абсолютных путей к файлам и URL. С этой целью перед назначением пространства имен следует указать разделительный знак '`\`', как показано ниже. Именно этот начальный знак обратной косой черты и сообщает интерпретатору PHP, что поиск классов следует начинать не с текущего, а с корневого пространства имен.

```
namespace main;

\popp\ch05\batch04\Debug::helloWorld();
```

Но разве введение пространств имен не должно было сократить имена классов и упростить набор исходного кода? Безусловно, имя класса `Debug` очень краткое и понятное, но такой “многословный” вызов метода из этого класса получился потому, что в данном случае было употреблено прежнее соглашение об именовании файлов. Дело можно упростить, воспользовавшись ключевым словом `use`. Оно позволяет снабжать псевдонимами другие пространства имен в текущем пространстве имен, как показано в следующем примере кода:

```
namespace main;
use popp\ch05\batch04\util;
util\Debug::helloWorld();
```

---

<sup>2</sup> Неустранимая ошибка в PHP: класс 'popp\ch05\batch04\Debug' не найден в...

В данном примере импортируется пространство имен `popp\ch05\batch04\util`, которое неявно снабжается псевдонимом `util`. Обратите внимание на то, что имя этого пространства имен не предваряется знаком обратной косой черты. Дело в том, что поиск пространства имен, указанного в качестве аргумента в операторе `use`, начинается с глобального, а не текущего пространства имен. Если же из нового пространства имен требуется только класс `Debug`, можно импортировать только его, а не все пространство в целом, как показано ниже.

```
namespace main;
use popp\ch05\batch04\util\Debug;
Debug::helloWorld();
```

Это наиболее часто употребляемое соглашения об именовании файлов. Но что произойдет, если в пространстве имен `main` уже определен другой класс `Debug`? В качестве примера ниже приведен такой класс.

// Листинг 05.08

```
namespace popp\ch05\batch04;

class Debug
{
    public static function helloWorld()
    {
        print "Ответ из popp\\ch05\\batch04\\Debug\n";
    }
}
```

А вот как выглядит вызывающий код из пространства имен `popp\ch05\batch04`, в котором происходит обращение к обоим классам `Debug`:

```
namespace popp\ch05\batch04;
use popp\ch05\batch04\util\Debug;
use popp\ch05\batch04\Debug;
Debug::helloWorld();
```

Как и следовало ожидать, выполнение этого фрагмента кода приведет к следующей неустранимой ошибке:

---

```
PHP Fatal error: Cannot use popp\ch05\batch04\Debug as Debug because the name is already in use in...3
```

---

Похоже, что круг замкнулся, и мы снова вернулись к конфликту имен классов. Правда, из подобного затруднения нетрудно выйти, явно указав псевдоним класса, как показано ниже.

```
namespace main;
use popp\ch05\batch04\Debug as coreDebug;
coreDebug::helloWorld();
```

---

<sup>3</sup> Неустранимая ошибка в PHP: нельзя использовать класс `popp\ch05\batch04\Debug` по имени `Debug`, потому что это имя уже используется в...

Воспользовавшись ключевым словом `as` в операторе `use`, мы изменили явным образом псевдоним класса `Debug` на `coreDebug`. Если вы пишете код в текущем пространстве имен и хотите обратиться к классу, находящемуся в глобальном (без имени) пространстве, просто укажите перед его именем знак обратной косой черты. Ниже приведен пример класса, определенного в глобальном пространстве.

// Листинг 05.09

```
class Lister
{
    public static function helloWorld()
    {
        print "Ответ из глобального пространства имен\n";
    }
}
```

А вот пример кода, написанного в том пространстве имен, где используется данный класс.

// Листинг 05.10

```
namespace popp\ch05\batch04\util;

class Lister
{
    public static function helloWorld()
    {
        print "Ответ из " . __NAMESPACE__ . "\n";
    }
}
```

// Листинг 05.11

```
namespace popp\ch05\batch04;

Lister::helloWorld(); // вызов локального метода
\Lister::helloWorld(); // вызова метода из глобального пространства имен
```

В коде из локального пространства имен объявлен собственный класс `Lister`. Для доступа к его локальной версии из клиентского кода в том же самом пространстве имен используется неуточненное имя. Если же имя класса уточнено с помощью начального знака обратной косой черты, то обращение происходит к классу, находящемуся в глобальном пространстве имен. Ниже приведен результат выполнения предыдущего фрагмента кода.

Ответ из popp\ch05\batch04\util

Ответ из глобального пространства имен

Это очень ценный пример, поскольку в нем наглядно показано, как пользоваться константой `__NAMESPACE__`. Она содержит имя текущего пространства имен, что может очень пригодиться при отладке кода.

С помощью описанного выше синтаксиса можно определить несколько пространств имен в одном файле. Можно также употребить альтернативный синтаксис, где после ключевого имени `namespace` и названия пространства имен указываются фигурные скобки, в которые заключается блок кода.

// Листинг 05.12

```
namespace com\getInstance\util {

    class Debug
    {
        public static function helloWorld()
        {
            print "Ответ из Debug\n";
        }
    }
}

namespace other {
    \com\getInstance\util\Debug::helloWorld();
}
```

Если вам приходится объединять несколько пространств имен в одном файле, то второй синтаксис предпочтительнее. Хотя в одном файле обычно рекомендуется определять только одно пространство имен.

---

**НА ЗАМЕТКУ.** В одном файле нельзя употреблять оба упомянутых выше синтаксиса определения пространств имен. Выберите какой-нибудь один из них и придерживайтесь именно его.

---

### Имитация пакетов с помощью файловой системы

Независимо от используемой версии PHP классы можно упорядочивать с помощью файловой системы, которая отдаленно напоминает пакетную структуру. Например, можно создать каталоги `util` и `business` и включать находящиеся в них файлы классов с помощью оператора `require_once()` следующим образом:

```
require_once('business/Customer.php');
require_once('util/WebTools.php');
```

С тем же успехом можно также употребить оператор `include_once()`. Единственное отличие операторов `require_once()` и `include_once()` заключается в обработке ошибок. Файл, к которому происходит обращение с помощью оператора `require_once()`, приведет к остановке всего процесса выполнения

программы, если в нем возникнет ошибка. Аналогичная ошибка, обнаруженная в результате вызова оператора `include_once()`, приведет лишь к выдаче предупреждения и прекращению выполнения включаемого файла, после чего выполнение вызвавшего его кода будет продолжено. Поэтому операторы `require()` и `require_once()` надежнее выбирать для включения библиотечных файлов, а операторы `include()` и `include_once()` лучше подходят для выполнения таких операций, как шаблонная обработка.

---

**НА ЗАМЕТКУ.** Синтаксические конструкции `require()` и `require_once()` на самом деле являются операторами, а не функциями. Это означает, что при их использовании можно опускать скобки. Лично я предпочитаю использовать скобки в любом случае. Но если вы последуете моему примеру, будьте готовы, что вам будут надоедать педанты, которые не преминут указать вам на ошибку.

---

На рис. 5.1 показано, как выглядят пакеты `util` и `business` в диспетчере файлов Nautilus.



**Рис. 5.1.** Пакеты PHP, организованные в файловой системе

---

**НА ЗАМЕТКУ.** Оператору `require_once()` передается путь к файлу, содержащему код PHP, который будет включен в текущий сценарий и выполнен в нем. Включение указанного файла в текущий сценарий выполняется только один раз, и если этот файл был ранее включен в сценарий, то повторное его включение не происходит. Такой однократный подход особенно удобен при доступе к библиотечному коду, поскольку тем самым предотвращается случайное переопределение классов и функций. Подобная ситуация может возникнуть в том случае, если один и тот же файл включается в разные части сценария, выполняющегося в одном процессе с помощью оператора `require()` или `include()`.

Обычно предпочтение отдается операторам `require()` и `require_once()`, а не сходным с ними операторам `include()` и `include_once()`. Дело в том, что неустранимая ошибка, обнаруженная в файле, к которому происходит обращение с помощью оператора `require()`, приведет к остановке всего сценария. Аналогичная ошибка, обнаруженная в файле, к которому происходит обращение с помощью оператора `include()`, прервет выполнение включаемого файла, но в вызывающем сценарии будет только сгенерировано предупреждение. Первый вариант считается более безопасным, хотя и более радикальным.

Применение оператора `require_once()` требует определенных издержек по сравнению с оператором `require()`. Если требуется сократить до минимума время выполнения сценария, то лучше воспользоваться оператором `require()`. И как часто бывает, приходится выбирать между эффективностью и удобством.

Что касается PHP, то в такой организации файлов нет ничего особенного. Библиотечные сценарии просто размещаются в разных каталогах, что придает проекту четкую организацию. При этом пространствами имен или соглашениями об именовании файлов и файловой системой можно пользоваться параллельно.

### Именование в стиле PEAR

До внедрения пространств имен разработчики вынуждены были прибегать к определенным соглашениям об именовании файлов, чтобы исключить их конфликты. К числу наиболее употребительных среди них относится фальшивая организация пространств имен, которой придерживались разработчики PEAR.

**НА ЗАМЕТКУ.** Сокращение PEAR означает *PHP Extension and Application Repository* (Храмилище расширений и приложений PHP). Это официально поддерживаемый архив пакетов и средств, расширяющих функциональные возможности PHP. Основные пакеты PEAR включены в дистрибутив PHP, а другие пакеты можно добавить с помощью простой утилиты командной строки. Просмотреть список пакетов PEAR можно по адресу <http://pear.php.net>.

Для определения пакетов в PEAR используется файловая система, как пояснялось выше. До внедрения пространств имен каждый класс получал имя, исходя из пути к нему, где имена каталогов отделялись знаком подчеркивания.

Например, в PEAR включен пакет под именем XML, в который вложен пакет RPC. В пакете RPC имеется исходный файл, который называется `Server.php`. Класс, определенный в исходном файле `Server.php`, не называется `Server`, как можно было ожидать. В противном случае рано или поздно произошел бы конфликт с другим классом `Server`, находящимся в каком-нибудь другом пакете PEAR или пользовательском коде. Чтобы этого не произошло, класс назван `XML_RPC_Server`. С одной стороны, имена классов, безусловно, становятся слишком громоздкими и малопривлекательными. А с другой стороны, код становится более удобочитаемым, потому что имя класса всегда описывает его контекст.

### Пути включения файлов

Для организации компонентов кода можно воспользоваться одним из двух способов. Первый из них был описан выше и состоит в размещении файлов проекта по разным каталогам файловой системы. Но ведь необходимо каким-то образом обеспечить взаимодействие компонентов. Мы уже коснулись выше путей включения файлов в проект. Включая файл, следует указать относительный

(для текущего рабочего каталога) или полный путь к этому файлу в используемой файловой системе.

**НА ЗАМЕТКУ.** Важно не только понимать принцип действия путей включения файлов и разбираться в вопросах предоставления требующихся файлов, но также иметь в виду, что во многих современных системах уже не используются операторы `require` для каждого класса. Вместо этого в них применяются пространства имен в определенном сочетании с автозагрузкой классов. Об автозагрузке речь пойдет ниже, а более подробные сведения о ней, практические рекомендации и инструментальные средства представлены в главах 15, "Стандарты PHP", и 16, "Создание и использование компонентов PHP средствами Composer".

В приведенных до сих пор примерах порой указывалось фиксированное отношение между требующими и требуемыми файлами:

```
require_once(__DIR__ . '/../useful/Outputter.php');
```

Такой прием вполне работоспособен, за исключением жесткого кодирования отношений между файлами. В данном случае подразумевается непременное наличие каталога `useful` наряду с каталогом, содержащим вызывающий класс. Вероятно, хуже способа, чем указать запутанный относительный путь вроде приведенного ниже, трудно придумать.

```
require_once('.../projectlib/business/User.php');
```

Недостаток такого способа заключается в том, что путь указан не относительно того файла, в котором содержится оператор `require_once()`, а относительно сконфигурированного вызывающего контекста, которым нередко, хотя и не всегда, оказывается текущий рабочий каталог. Такие пути к файлам служат источником недоразумений и почти всегда, как показывает опыт, указывают явно на то, что система требует значительного усовершенствования и в других местах.

Безусловно, можно указать и абсолютный путь к файлу, как в следующем примере:

```
require_once('/home/john/projectlib/business/User.php');
```

Так можно поступить лишь один раз, но это негибкий подход. Ведь указывая пути настолько подробно, можно заморозить библиотечный файл в конкретном контексте. И всякий раз, когда проект устанавливается на новом сервере, придется вносить изменения во все операторы `require` с учетом нового пути к файлу. В итоге библиотеки трудно будет переносить и практически невозможно сделать их общими для разных проектов, не прибегнув к их копированию. Но в любом случае теряется смысл в размещении пакетов во всех дополнительных каталогах, поскольку неясно, о каком пакете идет речь: `business` или `projectlib/business`?

Если требуется включить файлы в свой код вручную, то лучше всего отвязать вызывающий код от библиотеки. Так, по следующему пути:

```
business/User.php
```

можно обращаться к библиотечному файлу в любом месте файловой системы. Это можно сделать, используя пути включения файла — список каталогов, в котором интерпретатор PHP осуществляет поиск, когда потребуется данный файл. Такой список каталогов можно ввести в директиву `include_path`, которая обычно задается в файле `php.ini` — главном файле конфигурации PHP. Каталоги перечисляются в этой директиве через двоеточие (в UNIX-подобных системах) или через точку с запятой (в системе Windows), как показано ниже.

```
include_path = ".:/usr/local/lib/php-libraries"
```

Если используется веб-сервер Apache, директиву `include_path` можно указать в глобальном файле конфигурации сервера, который обычно называется `httpd.conf`, или в файле конфигурации для конкретного каталога, который обычно называется `.htaccess`, употребив следующий синтаксис:

```
php_value include_path ".:/usr/local/lib/php-libraries"
```

**НА ЗАМЕТКУ.** Файлы конфигурации `.htaccess` обычно используются на веб-серверах ряда поставщиков услуг хостинга, которые сильно ограничивают права доступа пользователей к своим серверам.

Если при указании неабсолютного пути к файлу в таких функциях и операторах обращения к файловой системе, как `fopen()` или `require()`, этот файл не находится в иерархии текущего рабочего каталога, его поиск автоматически выполняется в каталогах, включенных в путь поиска, начиная с первого каталога в списке. Чтобы активизировать такой режим поиска в функции `fopen()`, в список ее аргументов следует включить специальный флаг. И если искомый файл найден, поиск прекращается и соответствующая функция или оператор завершает свою работу.

Поэтому, размещая каталог с пакетами во включаемом каталоге, достаточно указать в операторах `require()` имя файла и название пакета:

```
require_once("business/User.php");
```

Чтобы поддерживать собственный библиотечный каталог, добавьте его имя в директиву `include_path`, отредактировав файл конфигурации `php.ini`. Если вы пользуетесь серверным модулем PHP, не забудьте перезагрузить сервер Apache, чтобы изменения вступили в силу.

Если у вас нет прав доступа для редактирования файла конфигурации `php.ini`, задайте пути включения файлов непосредственно из сценария с помощью функции `set_include_path()`. Этой функции передается список каталогов

(в том же виде, что и для файла конфигурации `php.ini`), который заменяет список, указанный в директиве `include_path` для текущего процесса. В файле конфигурации `php.ini`, вероятно, уже определено подходящее значение для директивы `include_path`, и вместо того чтобы затирать его, можете получить его с помощью функции `get_include_path()`, добавив к нему свой каталог. Ниже показано, как добавить каталог в текущий путь включения файлов.

```
set_include_path( get_include_path()
    . PATH_SEPARATOR . "/home/john/phplib/");
```

Вместо константы `PATH_SEPARATOR` будет подставлен знак разделения списка каталогов, принятый в текущей операционной системе. Напомним, что в Unix — это двоеточие (:), а в Windows — точка с запятой (;). Пользоваться константой `PATH_SEPARATOR` рекомендуется из соображений переносимости кода как передовой нормой практики программирования.

## Автозагрузка

Несмотря на все преимущества применения оператора `require_once()` вместе с путями включения файлов многие разработчики избегают операторов `require`, используя вместо них автозагрузку. Для этого классы необходимо организовать таким образом, чтобы каждый из них размещался в отдельном исходном файле. Имя каждого такого файла должно быть непосредственно связано с именем класса, который в нем содержится. Например, класс `ShopProduct` можно определить в исходном файле `ShopProduct.php` и поместить в каталог, соответствующий пространству имен данного класса.

Для автоматизации процесса включения в программу файлов классов в PHP, начиная с версии 5, предусмотрена возможность их автозагрузки. Ее стандартная реализация очень проста, но от этого она не становится менее полезной. Для этого достаточно вызвать функцию `spl_autoload_register()` без параметров. После этого активизируется средство автозагрузки классов, которое автоматически вызывает функцию `spl_autoload()` при попытке получить экземпляр неизвестного класса. В качестве параметра функции `spl_autoload()` передается имя неизвестного класса, которое затем преобразуется в имя файла. Для этого имя класса преобразуется в нижний регистр букв и по очереди дополняется всеми зарегистрированными стандартными расширениями (сначала `.inc`, а затем `.php`). Далее функция пытается загрузить содержимое указанного файла в программу, полагая, что в нем должно содержаться определение неизвестного класса. Ниже приведен простой пример организации автозагрузки.

```
spl_autoload_register();
$writer = new Writer();
```

Если в программу еще не включен файл с определением класса `Writer`, то при попытке получить экземпляр этого класса возникнет исключительная ситуация. Но поскольку ранее был установлен режим автозагрузки, то интерпретатор

PHP попытается включить в программу сначала файл writer.inc, а затем — writer.php, если первый файл обнаружить не удалось. Если во включаемом файле содержится определение класса Writer, интерпретатор снова попытается создать его экземпляр и выполнение программы продолжится.

В стандартной реализации автозагрузки поддерживаются пространства имен, причем имя пакета считается именем каталога. Поэтому при выполнении приведенного ниже фрагмента кода интерпретатор PHP будет искать файл writer.php в каталоге util (обратите внимание на указание имени файла в нижнем регистре).

```
spl_autoload_register();
$writer = new util\Writer();
```

Но что, если в именах файлов классов должен учитываться регистр букв (т.е. в них могут быть как прописные, так и строчные буквы)? Так, если определение класса Writer будет размещено в файле Writer.php, то при стандартной реализации автозагрузки файл этого класса не будет найден.

Правда, имеется возможность зарегистрировать специальную функцию автозагрузки, чтобы принимать во внимание другие соглашения об именовании файлов. Для этого достаточно передать функции spl\_autoload\_register() ссылку на специальную или анонимную функцию. Такой функции автозагрузки должен передаваться единственный параметр. И тогда при попытке получить экземпляр неизвестного класса интерпретатор PHP вызовет специальную функцию автозагрузки, передав ей в качестве строкового параметра имя искомого класса. При этом в функции автозагрузки придется самостоятельно реализовать стратегию поиска и включения в программу нужных файлов классов. После вызова специальной функции автозагрузки интерпретатор PHP снова попытается получить экземпляр указанного класса.

Ниже приведен простой пример функции автозагрузки вместе с загружаемым файлом.

// Листинг 05.13

```
class Blah
{
    public function wave()
    {
        print "Ответ из корневого класса";
    }
}
```

// Листинг 05.14

```
$basic = function ($classname) {
    $file = __DIR__ . "/" . "{$classname}.php";
    if (file_exists($file)) {
        require_once($file);
    }
};
```

```
\spl_autoload_register($basic);

$blah = new Blah();
$blah->wave();
```

После первоначальной неудачной попытки создать экземпляр класса Blah интерпретатор PHP обнаружит, что с помощью функции `spl_autoload_register()` была зарегистрирована специальная функция автозагрузки, которой в качестве параметра было передано имя данного класса, указанное в символьной строке "Blah". В данной реализации мы просто пытаемся включить в программу файл `Blah.php`. Это, конечно, получится лишь в том случае, если включаемый файл находится в том же каталоге, где и файл, в котором объявлена функция автозагрузки. Но на практике конфигурирование путей включения файлов придется сочетать с логикой автозагрузки. Именно такая методика применяется для реализации автозагрузки в диспетчере зависимостей Composer.

Если же требуется обеспечить поддержку устаревших соглашений об именовании файлов, процесс включения пакетов PEAR можно автоматизировать следующим образом:

// Листинг 05.15

```
class util_Blah
{
    public function wave()
    {
        print "Ответ из файла с подчеркиванием";
    }
}
```

// Листинг 05.16

```
$underscores = function ($classname) {
    $path = str_replace('_', DIRECTORY_SEPARATOR, $classname);
    $path = __DIR__ . "/$path";
    if (file_exists("{$path}.php")) {
        require_once "{$path}.php";
    }
};

\spl_autoload_register($underscores);

$blah = new util_Blah();
$blah->wave();
```

Как видите, функция автозагрузки преобразует знаки подчеркивания, содержащиеся в переданном ей аргументе `$classname`, в знак разделения каталогов, заданный в константе `DIRECTORY_SEPARATOR` ('/' для Unix и '\' для Windows). Затем мы пытаемся включить в программу файл класса `util/Blah.php`. Если такой файл существует и класс, который в нем содержится, был назван верно, то экземпляр объекта будет получен без ошибок. Разумеется, для этого необходимо,

чтобы программист соблюдал соглашение об именовании файлов, которое запрещает употребление знака подчеркивания в именах классов, за исключением тех случаев, когда этот знак служит для разделения пакетов.

А как быть с пространствами имен? Как упоминалось выше, пространства имен поддерживаются в стандартной реализации автозагрузки. Но, если мы заменяем стандартную реализацию собственной, обязанность поддерживать пространства имен полностью возлагается на нас. Для этого достаточно проверить наличие в длинном имени класса знаков обратной косой черты и заменить их знаком разделения каталогов, принятым в используемой операционной системе:

// Листинг 05.17

```
namespace util;

class LocalPath
{
    public function wave()
    {
        print "Ответ из ".get_class();
    }
}
```

// Листинг 05.18

```
$namespaces = function ($path) {
    if (preg_match('/\\\\\\\\', $path)) {
        $path = str_replace('\\', DIRECTORY_SEPARATOR, $path);
    }
    if (file_exists("{ $path }.php")) {
        require_once("{ $path }.php");
    }
};

\spl_autoload_register($namespaces);

$obj = new util\LocalPath();
$obj->wave();
```

Значение, передаваемое функции автозагрузки, всегда нормализовано и содержит полностью уточненное имя класса без начального знака обратной косой черты. Поэтому в момент получения экземпляра класса можно не беспокоиться о его псевдониме или относительной ссылке на пространство имен.

Но что, если требуется поддерживать при автозагрузке как именование классов в стиле PEAR, так и пространства имен? Для этого достаточно объединить реализацию двух приведенных выше функций автозагрузки в одну функцию или воспользоваться стеком функций автозагрузки, который организуется в функции `spl_autoload_register()`, как показано ниже. Когда интерпретатор PHP обнаружит неизвестный класс, он вызовет сначала функцию `replaceUnderscores()`, а затем функцию `myNamespaceAutoload()`, если после вызова первой функции определение нужного класса все еще не будет найдено.

// Листинг 05.19

```
\spl_autoload_register($namespaces);
\spl_autoload_register($underscores);

$blah = new util_Blah();
$blah->wave();

$obj = new util\LocalPath();
$obj->wave();
```

Очевидно, что при использовании описанного выше стека функций автозагрузки производительность снижается из-за высоких накладных расходов. Так почему же он все-таки поддерживается в PHP? Дело в том, что в реальных проектах зачастую пространства имен сочетаются с именами классов, разделяемыми знаком подчеркивания. Но в некоторых компонентах крупных систем и сторонних библиотеках может возникнуть потребность реализовать собственный механизм автозагрузки. Поддержка стека функций автозагрузки как раз позволяет зарегистрировать независимые механизмы автозагрузки, которые не мешают друг другу. На самом деле библиотека, в которой требуется лишь кратковременно воспользоваться механизмом автозагрузки, может передать имя своей специальной функции автозагрузки (или ссылку на нее, если она анонимная) в качестве параметра функции `spl_autoload_unregister()`, чтобы удалить ее из стека и таким образом произвести самоочистку!

**НА ЗАМЕТКУ.** В языке PHP поддерживается также устаревшая и менее гибкая функция `__autoload()` для автозагрузки файлов классов. Если в вашем проекте реализована именно эта функция, интерпретатор PHP вызовет ее, не найдя определение класса. Но поскольку при использовании данной функции не организуется описанный выше стек автозагрузки, то поддержка функции `__autoload()` в будущих версиях PHP не гарантируется. Ели же обнаружится, что функция `__autoload()` перестанет вызываться интерпретатором PHP или если требуется обеспечить работоспособность стека автозагрузки, вызовите функцию `spl_autoload_register()` и передайте ей в качестве параметра строку '`__autoload`', как показано ниже.

```
spl_autoload_register('__autoload');
```

## ФУНКЦИИ ДЛЯ ИССЛЕДОВАНИЯ КЛАССОВ И ОБЪЕКТОВ

В языке PHP предусмотрен широкий набор функций для проверки классов и объектов. Для чего это нужно? Вы ведь, скорее всего, сами создали большинство классов, которые используются в сценарии.

На самом деле во время выполнения не всегда известно, какие именно классы используются. Например, вы могли создать систему для “прозрачной” работы с переопределяемыми классами, разработанными сторонними производителями. Обычно экземпляр объекта в PHP получается только на основании имени

класса. Однако в языке PHP разрешается использовать символьные строки, чтобы ссылаться на классы динамически, как показано ниже.

// Листинг 05.20

```
namespace tasks;

class Task
{
    public function doSpeak()
    {
        print "Привет\n";
    }
}
```

// Листинг 05.21

```
$classname = "Task";
require_once("tasks/{$classname}.php");
$classname = "tasks\\{$classname}";
$myObj = new $classname();
$myObj->doSpeak();
```

Символьную строку, присвоенную переменной `$classname`, можно получить из файла конфигурации или путем сравнения результатов веб-запроса с содержимым каталога. Затем эту строку можно использовать для загрузки файла класса и создания экземпляра объекта. Обратите внимание на то, что в приведенном выше фрагменте кода перед именем класса указано пространство имен.

Как правило, подобные операции выполняются, когда требуется, чтобы система могла запускать созданные пользователем подключаемые модули. Но прежде чем делать такие рискованные вещи в реальном проекте, вы должны убедиться, что указанный класс существует, в нем имеются нужные вам методы и т.д.

**НА ЗАМЕТКУ.** Даже приняв все меры предосторожности, вы должны быть предельно внимательны при динамической установке сторонних подключаемых модулей. Нельзя автоматически запускать код, полученный от неизвестных пользователей. Дело в том, что любой установленный вами подключаемый модуль, как правило, запускается с теми же правами доступа, что и основной код вашего приложения. В итоге злоумышленник, написавший такой модуль, может полностью вывести из строя ваше приложение и даже сервер, на котором оно выполняется.

Но сказанное выше вовсе не означает, что следует отказаться от применения подключаемых модулей. Расширение функциональных возможностей базовой системы с помощью сторонних подключаемых модулей позволяет добиться большей гибкости. Для повышения уровня безопасности необходимо создать специальный каталог, в котором будут размещаться подключаемые модули. Доступ к этому каталогу следует предоставить только системному администратору, который и должен заниматься установкой подключаемых модулей, как непосредственно, так и через специальное приложение, защищенное паролем. А перед установкой подключаемого модуля администратор должен лично проконтролировать его исходный код или получить его из за-служивающего доверия источника. Именно так реализована работа с подключаемыми модулями на популярной платформе WordPress для разработки веб-сайтов и блогов.

В версии PHP 5 часть функций для работы с классами была заменена более эффективным прикладным интерфейсом Reflection API, который будет рассматриваться далее в этой главе. Но простота и удобство использования этих функций иногда делают их более предпочтительными. Именно по этой причине мы и рассмотрим их в первую очередь.

## Поиск классов

Функции `class_exists()` передается строка, содержащая имя класса. Она возвращает логическое значение `true`, если класс существует, а иначе — логическое значение `false`. С помощью этой функции можно сделать более безопасным фрагмент кода из предыдущего примера, как показано ниже.

// Листинг 05.22

```
$base = __DIR__;
$classname = "Task";
$path = "{$base}/tasks/{$classname}.php";
if (! file_exists($path)) {
    throw new \Exception("Файл не найден: {$path}");
}
require_once($path);
$qclassname = "tasks\\{$classname}";
if (! class_exists($qclassname)) {
    throw new Exception("Файл не найден: $qclassname");
}
$myObj = new $qclassname();
$myObj->doSpeak();
```

Безусловно, нет никакой гарантии, что конструктору рассматриваемого здесь класса не потребуются аргументы. Для достижения такого уровня безопасности при программировании необходимо обратиться к интерфейсу Reflection API, описанному далее в этой главе. Тем не менее с помощью функции `class_exists()` можно убедиться, что нужные классы существуют, прежде чем обращаться к этому интерфейсу.

---

**НА ЗАМЕТКУ.** Не забывайте, что к данным, полученным из внешних источников, следует всегда относиться с осторожностью. Об этом мы говорили выше. Перед использованием всегда проверяйте полученные данные и выполняйте их предварительную обработку. Так, если от пользователя получен путь к файлу, все точки и разделители каталогов в нем следует экранировать или удалить, предотвратив тем самым возможность взлома сайта, когда недобросовестный пользователь может заменить имена каталогов и включить в них нежелательные файлы. Но когда выше описывались способы расширения базовой системы подключаемыми модулями, то имелось в виду, что их установкой должен заниматься человек, которому предоставлены соответствующие полномочия, а не посторонний пользователь.

---

Чтобы получить массив всех классов, определенных в сценарии, можно воспользоваться функцией `get_declared_classes()`, как показано ниже.

```
print_r(get_declared_classes());
```

В итоге будет выведен список встроенных и определенных пользователем классов. Не следует, однако, забывать, что данная функция возвращает только те классы, которые были объявлены к моменту ее вызова. Ведь, выполнив в дальнейшем оператор `require()` или `require_once()`, можно тем самым дополнить число классов, применяемых в сценарии.

## Получение сведений об объекте или классе

Как вам, должно быть, уже известно, с помощью объявлений типов классов можно ограничить типы аргументов метода некоторого объекта. Но даже используя эту возможность, не всегда можно быть уверенным в отношении типа объекта. Для проверки типа объекта имеется целый ряд инструментальных средств. Прежде всего, класс, а следовательно, и тип объекта можно проверить с помощью функции `get_class()`. Этой функции в качестве аргумента передается любой объект, а она возвращает имя его класса в виде символьной строки, как демонстрируется в следующем примере кода:

// Листинг 05.23

```
$product = self::getProduct();
if (get_class($product) === 'popp\ch05\batch05\CdProduct') {
    print "\$product является объектом класса CdProduct\n";
}
```

В данном фрагменте кода мы получаем *нечто* из метода `getProduct()`. Чтобы убедиться, что это объект типа `CdProduct`, мы вызываем функцию `get_class()`.

---

**НА ЗАМЕТКУ.** Классы `CdProduct` и `BookProduct` описаны в главе 3, “Основные положения об объектах”.

---

Ниже приведено определение метода `getProduct()`.

// Листинг 05.24

```
public static function getProduct()
{
    return new CdProduct(
        "Классическая музыка. Лучшее",
        "Антонио",
        "Вивальди",
        10.99,
        60.33
    );
}
```

Метод `getProduct()` просто создает экземпляр объекта типа `CdProduct` и возвращает его. Мы еще не раз выгодно воспользуемся данным методом в этом разделе.

А функция `get_class()` выдает слишком конкретную информацию. Обычно же требуются более общие сведения о принадлежности проверяемого объекта к семейству классов. Допустим, требуется выяснить, принадлежит ли объект семейству класса `ShopProduct`, но при этом не имеет значения, к какому конкретно классу он относится: `BookProduct` или `CDProduct`. Для этой цели в языке PHP предусмотрена операция `instanceof`.

---

**НА ЗАМЕТКУ.** В версии PHP 4 операция `instanceof` не поддерживается. Вместо этого в версии PHP 4 была предусмотрена функция `is_a()`, которую в версии PHP 5.0 уже не рекомендовалось использовать. Начиная с версии PHP 5.3 этой функцией можно пользоваться снова.

---

Операция `instanceof` выполняется над двумя operandами: объектом, который требуется проверить (этот operand указывается слева от ключевого слова `instanceof`), и именем класса или интерфейса, указываемого справа. В итоге операция `instanceof` возвращает значение `true`, если объект является экземпляром класса указанного типа.

// Листинг 05.25

```
$product = self::getProduct();
if ($product instanceof \popp\ch05\batch05\CDProduct) {
    print "\$product является экземпляром класса CDProduct\n";
}
```

## Получение полностью уточненной строковой ссылки на класс

Благодаря внедрению пространств имен удалось избежать множества затруднений, которые возникали при использовании объектно-ориентированных средств языка PHP. В итоге мы навсегда избавились от необходимости создавать длинные и уродливые имена классов, а также от опасности возникновения конфликта имен, разумеется, кроме устаревшего кода. С другой стороны, при использовании псевдонимов классов или относительных ссылок на пространства имен иногда нелегко выяснить, являются ли пути к некоторым классам полностью определенными.

Ниже приведено несколько примеров, когда нелегко определить имя класса.

```
namespace mypackage;

use util as u;
use util\db\Querier as q;
class Local {}

// Определить следующее:

// Чему соответствует псевдоним пространства имен
// u\Writer;
```

```
// Чему соответствует псевдоним класса
// q;

// Чему соответствует ссылка на класс в локальном контексте
// Local
```

На самом деле не так уж и трудно определить, во что превращаются приведенные выше ссылки на класс. Намного труднее написать код, в котором обрабатывались бы все возможные ситуации. Так, чтобы проанализировать ссылку `u\Writer`, средству автоматического разрешения имен придется определить, что `u` — это псевдоним `util` и что `util` не является, собственно, пространством имен. Правда, в версии PHP 5.5 была внедрена синтаксическая конструкция `ИмяКласса::class`. Она позволяет добавить к ссылке на класс операцию разрешения области видимости, а с помощью ключевого слова `class` выяснить полностью уточненное имя этого класса, как демонстрируется в приведенных ниже примерах.

```
print u\Writer::class."\n";
print q::class."\n";
print Local::class."\n";
```

Выполнение данного фрагмента кода приведет к следующему результату:

---

```
util\Writer
util\db\Querier
mypackage\Local
```

---

## Получение сведений о методах

Чтобы получить список всех методов класса, можно воспользоваться функцией `get_class_methods()`, как показано ниже. В качестве аргумента ей передается имя класса, а она возвращает массив, содержащий имена всех методов класса.

```
print_r(get_class_methods(
    '\popp\ch04\batch02\BookProduct'));
```

Если класс `BookProduct` существует, то получится следующий результат:

---

```
Array
(
    [0] => __construct
    [1] => getNumberOfPages
    [2] => getSummaryLine
    [3] => getPrice
    [4] => setID
    [5] => getProducerFirstName
    [6] => getProducerMainName
    [7] => setDiscount
    [8] => getDiscount
```

```
[9] => getTitle
[10] => getProducer
[11] => getInstance
}
```

В этом примере передается имя класса функции `get_class_methods()`, а возвращаемый ею массив выводится с помощью функции `print_r()`. С таким же успехом можно было бы передать функции `get_class_methods()` *объект* и получить аналогичный результат. Но в этом случае в возвращаемый список будут включены только имена открытых методов.

Как было показано ранее, имя метода можно сохранить в строковой переменной и вызвать его динамически вместе с объектом следующим образом:

```
$product = self::getProduct(); // получить объект
$method = "getTitle"; // определить имя вызываемого метода
print $product->$method(); // вызвать метод
```

Безусловно, такой подход таит в себе опасность. Что, например, произойдет, если метода не существует? Как и следовало ожидать, сценарий завершится ошибкой. Ранее уже рассматривался один способ проверки существования метода, как в следующем примере кода:

```
if (in_array( $method, get_class_methods( $product ) )) {
    print $product->$method(); // вызвать метод
}
```

Прежде чем вызывать метод, мы проверяем, присутствует ли его имя в массиве, возвращенном функцией `get_class_methods()`. Но в PHP для этой цели предусмотрены более специализированные инструментальные средства. Имена методов так или иначе можно проверить с помощью двух функций: `is_callable()` и `method_exists()`. Из них более сложной оказывается функция `is_callable()`. В качестве первого аргумента ей передается строковая переменная, определяющая имя функции. Если указанная функция существует и ее можно вызвать, функция `is_callable()` возвращает логическое значение `true`. Чтобы организовать такую же проверку для метода, вместо имени функции придется передать массив. Этот массив должен содержать ссылку на объект или имя класса в качестве первого элемента и имя проверяемого метода в качестве второго. Функция `is_callable()` возвратит логическое значение `true`, если указанный метод существует в классе.

```
// Листинг 05.27
```

```
if ( is_callable( array( $product, $method ) ) ) {
    print $product->$method(); // вызвать метод
}
```

У функции `is_callable()` имеется и второй необязательный аргумент, принимающий логическое значение. Если задать в нем логическое значение `true`,

то данная функция проверит, существует ли указанное имя функции или метода, но не будет проверять возможность вызова проверяемого элемента кода.

А функции `method_exists()` передаются ссылка на объект (или имя класса) и имя метода, как показано ниже. Она возвращает логическое значение `true`, если указанный метод существует в классе объекта.

// Листинг 05.28

```
if ( method_exists( $product, $method ) ) {
    print $product->$method(); // вызвать метод
}
```

**ВНИМАНИЕ!** Само существование метода еще не означает, что его можно вызывать.

Функция `method_exists()` возвращает логическое значение `true` для обнаруживаемых закрытых (`private`), защищенных (`protected`) и открытых (`public`) методов.

## Получение сведений о свойствах

Подобно запрашиванию списка методов, можно запросить список свойств из класса. С этой целью функции `get_class_vars()` передается имя класса, а она возвращает ассоциативный массив. Имена свойств сохраняются в виде ключей этого массива, а содержимое полей — в виде значений. Произведем проверку объекта класса `CdProduct`. Для большей наглядности примера введем в этот класс открытое свойство: `CdProduct::$coverUrl`. В результате следующего вызова:

```
print_r( get_class_vars('\\\\popp\\\\ch05\\\\batch05\\\\CdProduct'));
```

будет выведено только открытое свойство.

```
Array
(
    [coverUrl] => cover Url
)
```

## Получение сведений о наследовании

Используя функции для обращения с классами, можно также выявлять отношения наследования. Так, с помощью функции `get_parent_class()` можно выяснить имя родительского класса для указанного класса. Этой функции передается ссылка на объект или имя класса, а она возвращает имя суперкласса, если такой существует. Если же такого класса не существует, т.е. если у проверяемого класса нет родительского класса, то функция `get_parent_class()` возвращает логическое значение `false`. Например, в результате следующего вызова:

```
print get_parent_class('\\\\popp\\\\ch04\\\\batch02\\\\BookProduct');
```

будет получено имя родительского класса `ShopProduct`, как и следовало ожидать.

С помощью функции `is_subclass_of()` можно также проверить, является ли класс дочерним для другого класса. Этой функции передаются ссылка на дочерний объект и имя родительского класса, как показано ниже. Она возвращает логическое значение `true`, если класс, указанный в качестве второго аргумента, является суперклассом для класса, указанного в качестве первого аргумента.

// Листинг 05.29

```
$product = self::getBookProduct(); // получить объект
if (is_subclass_of($product,
    '\\popp\\ch04\\batch02\\ShopProduct'))
{
    print "BookProduct является подклассом ShopProduct\n";
}
```

Функция `is_subclass_of()` сообщит сведения только об отношениях наследования в классе, но она не поможет выяснить, реализован ли в этом классе некоторый интерфейс. Для этой цели следует применить операцию `instanceof`. Кроме того, можно воспользоваться функцией `class_implements()`, как показано ниже. Эта функция входит в состав библиотеки SPL (Standard PHP Library — стандартная библиотека PHP). Ей передается имя класса или ссылка на объект, а она возвращает массив имен интерфейсов.

// Листинг 05.30

```
if (in_array('someInterface', class_implements($product)))
{
    print "В BookProduct реализован интерфейс someInterface\n";
}
```

## Вызов методов

Ранее мы уже рассматривали пример, где строковая переменная использовалась для динамического вызова метода.

```
$product = getProduct(); // получить объект
$method = "getTitle"; // определить имя метода
print $product->$method(); // вызвать метод
```

Для этой цели в языке PHP предусмотрена также функция `call_user_func()`, которая может вызывать как методы, так и функции. Чтобы вызвать функцию, в качестве первого аргумента следует указать строку, содержащую имя этой функции.

```
$returnVal = call_user_func("myFunction");
```

Для вызова метода в качестве первого аргумента указывается массив. Первым элементом массива должен быть объект, а вторым — имя вызываемого метода.

```
$returnVal = call_user_func(array[ $myObj, "methodName"]);
```

Вызываемой функции или методу можно передать любое количество аргументов, указав их в качестве дополнительных аргументов функции `call_user_func()`.

// Листинг 05.31

```
$product = self::getBookProduct();
// получить объект типа BookProduct
call_user_func([$product, 'setDiscount'], 20);
```

Этот динамический вызов эквивалентен следующему:

```
$product->setDiscount( 20 );
```

Функция `call_user_func()` не особенно облегчит жизнь, поскольку в равной степени вместо имени метода можно употребить строковую переменную, как показано ниже.

```
$method = "setDiscount";
$product->$method(20);
```

Намного большее впечатление производит родственная ей функция `call_user_func_array()`. Что касается выбора нужного метода или функции, то она действует аналогично функции `call_user_func()`. Но решающее значение приобретает то обстоятельство, что данной функции можно передать в виде массива любые аргументы, требующиеся для вызова указанного метода.

**НА ЗАМЕТКУ.** Имейте в виду, что аргументы, требующиеся для вызова указанного метода или функции, не передаются функции `call_user_func()` по ссылке.

В чем же здесь польза? Иногда аргументы приходится получать в виде массива. Если количество обрабатываемых аргументов заранее неизвестно, то передать их функции будет очень трудно. В главе 4, “Расширенные средства”, были рассмотрены методы-перехватчики, которые можно применять для создания делегирующих классов. Ниже приведен простой пример применения метода `__call()`.

// Листинг 05.32

```
public function __call($method, $args)
{
    if (method_exists($this->thirdpartyShop, $method)) {
        return $this->thirdpartyShop->$method();
    }
}
```

Как пояснялось ранее, метод `__call()` вызывается в том случае, когда в клиентском коде предпринимается попытка вызвать неопределенный метод. В данном примере мы используем объект, сохраненный в свойстве `$thirdpartyShop`. Если у этого объекта существует метод, имя которого указано в первом аргументе `$method`, то он вызывается. Мы легкомысленно предположили, что метод, который требуется вызвать, не требует никаких аргументов. Но именно здесь начинаются затруднения! При создании метода `__call()` заранее нельзя знать, насколько крупным может оказаться массив `$args` при разных вызовах этого метода. Если мы передадим массив `$args` непосредственно делегирующему методу, то передадим единственный аргумент в виде массива, а не отдельные аргументы, как того, возможно, ожидает делегирующий метод. Поэтому функция `call_user_func_array()` идеально разрешает данное затруднение следующим образом:

// Листинг 05.33

```
public function __call($method, $args)
{
    if (method_exists($this->thirdpartyShop, $method)) {
        return call_user_func_array(
            [
                $this->thirdpartyShop,
                $method
            ],
            $args
        );
    }
}
```

## Интерфейс Reflection API

Программный интерфейс Reflection API для PHP — это то же самое, что и пакет `java.lang.reflect` для Java. Он состоит из встроенных классов для анализа свойств, методов и классов. В какой-то степени он напоминает такие рассмотренные выше функции для манипулирования объектами, как, например, функция `get_class_vars()`, но в то же время он предоставляет больше удобств и сведений об анализируемых элементах прикладного кода. Он предназначен также для более эффективной работы с такими объектно-ориентированными средствами PHP, как управление доступом, интерфейсы и абстрактные классы, по сравнению с ограниченными функциональными возможностями прежних классов.

### Краткое введение в Reflection API

Интерфейс Reflection API можно использовать для исследования не только классов. Например, класс `ReflectionFunction` предоставляет сведения об указанной функции, а класс `ReflectionExtension` — сведения о

скомпилированных расширениях языка PHP. В табл. 5.1 перечислены некоторые классы интерфейса Reflection API.

**Таблица 5.1. Некоторые классы из интерфейса Reflection API**

Класс	Описание
<code>Reflection</code>	Содержит статический метод <code>export()</code> , предоставляющий итоговые сведения о классе
<code>ReflectionClass</code>	Позволяет получить сведения о классе и содержит средства для работы с ним
<code>ReflectionMethod</code>	Позволяет получить сведения о методах класса и содержит средства для работы с ними
<code>ReflectionParameter</code>	Позволяет получить сведения об аргументах метода
<code>ReflectionProperty</code>	Позволяет получить сведения о свойствах класса
<code>ReflectionFunction</code>	Позволяет получить сведения о функциях и содержит средства для работы с ними
<code>ReflectionExtension</code>	Позволяет получить сведения о расширениях PHP
<code>ReflectionException</code>	Предназначен для обработки ошибок
<code>ReflectionZendExtension</code>	Содержит сведения о расширении Zend языка PHP

Некоторые классы из интерфейса Reflection API позволяют во время выполнения программы получить просто беспрецедентную информацию об объектах, функциях и расширениях языка, содержащихся в сценарии, добыть которую раньше было невозможно. Из-за более широких возможностей и большей эффективности во многих случаях следует использовать интерфейс Reflection API, а не функции для работы с классами и объектами. И вскоре вы поймете, что это незаменимое инструментальное средство для исследования классов. Например, с его помощью можно создавать диаграммы классов или документацию, сохранять сведения об объекте в базе данных, исследовать методы доступа (установки и получения), применяемые для извлечения значений полей (или свойств) объекта. Создание каркаса, где вызываются методы из классов модуля в соответствии с принятой схемой именования, служит еще одним примером применения интерфейса Reflection API.

## Время засучить рукава

В приведенных ранее примерах уже демонстрировались некоторые функции для исследования атрибутов классов. И хотя они полезны, тем менее, обычно ограничены. А теперь рассмотрим инструментальное средство, специально предназначенное для выполнения такой работы. Им служит класс `ReflectionClass`, предоставляющий методы для сбора сведений обо всех аспектах указанного класса: как внутреннего, так и определяемого пользователем. В качестве единственного аргумента конструктору класса `ReflectionClass` передается имя исследуемого класса, интерфейса (или экземпляра объекта), как показано ниже.

// Листинг 05.34

```
$prodclass = new ReflectionClass('CdProduct');
Reflection::export($prodclass);
```

Создав объект типа `ReflectionClass`, можно воспользоваться вспомогательным классом `Reflection` для вывода итоговых сведений об указанном классе `CdProduct`. В классе `Reflection` имеется статический метод `export()`, форматирующий и выводящий данные, содержащиеся в объекте типа `Reflection` (а точнее, в любом экземпляре класса, реализующего интерфейс `Reflector`). Ниже приведен фрагмент вывода данных, получаемых в результате вызова метода `Reflection::export()`.

---

```
Class [ <user> class CdProduct extends ShopProduct ] {
    @@ /usr/home/php0bj5ed/listing03_36.php 8-22

    - Constants [0] {
    }

    - Static properties [0] {
    }

    - Static methods [0] {
    }

    - Properties [6] {
        Property [ <default> public $numPages ]
        Property [ <default> public $playLength ]
        Property [ <default> public $title ]
        Property [ <default> public $producerMainName ]
        Property [ <default> public $producerFirstName ]
        Property [ <default> public $price ]
    }

    - Methods [4] {
        Method [ <user> public method getPlayLength ] {
            @@ /usr/home/php0bj5ed/listing03_36.php 10 - 13
        }

        Method [ <user, overwrites ShopProduct, prototype ShopProduct> public
method getSummaryLine ] {
            @@ /usr/home/php0bj5ed/listing03_36.php 15 - 21
        }

        Method [ <user, inherits ShopProduct, ctor> public method __construct
    ] {
        @@ /usr/home/php0bj5ed/listing03_35.php 14 - 28

        - Parameters [6] {
            Parameter #0 [ <required> string $title ]
            Parameter #1 [ <required> string $firstName ]
            Parameter #2 [ <required> string $mainName ]
            Parameter #3 [ <required> float $price ]
            Parameter #4 [ <optional> integer $numPages = 0 ]
        }
    }
}
```

```
    Parameter #5 [ <optional> integer $playLength = 0 ]
}

Method [ <user, inherits ShopProduct> public method getProducer ] {
    @@ /usr/home/php0bj5ed/listing03_35.php 30 - 34
}
}
```

Как видите, метод `Reflection::export()` обеспечивает удобный доступ к сведениям об исследуемом классе. Этот метод, в частности, предоставляет итоговые сведения практически о каждом аспекте класса `CdProduct`, включая состояние управления доступом к свойствам, методам и аргументам, требующимся для каждого метода, а также местоположение каждого метода в сценарии. Сравните это с более традиционной функцией отладки. Так, функция `var_dump()` служит универсальным инструментальным средством для вывода итоговых данных. Перед выводом информации об объекте с помощью функции `var_dump()` необходимо получить его экземпляр. Однако при этом вы не увидите того беспрецедентного объема информации, который можно получить с помощью вызова метода `Reflection::export()`.

## // Листинг 05.35

```
$cd = new CdProduct ( "Классическая музыка. Лучшее",
                      "Антонио",
                      "Вивальди",
                      10.99,
                      0,
                      60.33
                    );
```

```
var dump($cd);
```

Выполнение данного фрагмента кода приведет к следующему результату:

```
object (CdProduct)#1 (6) {
    ["numPages"]=>
    int(0)
    ["playLength"]=>
    int(60)
    ["title"]=>
    string(51) "Классическая музыка. Лучшее"
    ["producerMainName"]=>
    string(16) "Вивальди"
    ["producerFirstName"]=>
    string(14) "Антонио"
    ["price"]=>
    float(10.99)
}
```

Функция `var_dump()` и родственная ей функция `print_r()` служат невероятно удобными инструментальными средствами для отображения данных в сценариях. Но для исследования классов и функций интерфейс Reflection API позволяет выйти на совершенно новый уровень отладки.

## Исследование класса

Метод `Reflection::export()` предоставляет немало полезных сведений для отладки прикладного кода, но интерфейс Reflection API можно использовать особым образом. Поэтому будем пользоваться дальше непосредственно классами интерфейса Reflection API. Как было показано ранее, создать экземпляр объекта `ReflectionClass` можно следующим образом:

```
$prodclass = new ReflectionClass('CdProduct');
```

Теперь воспользуемся объектом типа `ReflectionClass`, чтобы исследовать класс `CdProduct` в процессе выполнения сценария. В данном случае необходимо выяснить, к какому именно типу класса он относится и можно ли создать его экземпляр. Ниже приведена функция, которая поможет найти ответы на эти вопросы.

// Листинг 05.36

```
// Класс ClassInfo
public static function getData(ReflectionClass $class)
{
    $details = "";
    $name = $class->getName();

    if ($class->isUserDefined()) {
        $details .= "$name -- определен пользователем\n";
    }

    if ($class->isInternal()) {
        $details .= "$name -- встроенный класс\n";
    }

    if ($class->isInterface()) {
        $details .= "$name -- интерфейс\n";
    }

    if ($class->isAbstract()) {
        $details .= "$name -- абстрактный класс\n";
    }

    if ($class->isFinal()) {
        $details .= "$name -- завершенный класс\n";
    }

    if ($class->isInstantiable()) {
        $details .= "$name -- можно создать экземпляр объекта\n";
    } else {

```

```

    $details .= "$name -- нельзя создать экземпляр объекта\n";
}

if ($class->isCloneable()) {
    $details .= "$name -- можно клонировать\n";
} else {
    $details .= "$name -- нельзя клонировать\n";
}
return $details;
}

```

// Листинг 05.37

```

$prodclass = new ReflectionClass('CdProduct');
print ClassInfo::getData($prodclass);

```

В данном примере создается объект типа `ReflectionClass`, который присваивается переменной `$prodclass`. При этом конструктору класса `ReflectionClass` передается символьная строка, содержащая имя исследуемого класса '`CdProduct`'. Затем переменная `$prodclass` передается методу `ClassInfo::getData()`, демонстрирующему работу ряда методов, которыми можно воспользоваться для исследования класса.

Методы класса `ReflectionClass`, вероятно, не требуют особых пояснений, тем не менее, приведем их краткое описание.

- Метод `ReflectionClass::getName()` возвращает имя исследуемого класса.
- Метод `ReflectionClass::isUserDefined()` возвращает логическое значение `true`, если класс был объявлен в коде PHP, а метод `ReflectionClass::isInternal()` — если класс является встроенным.
- С помощью метода `ReflectionClass::isAbstract()` можно проверить, является ли класс абстрактным, а с помощью метода `ReflectionClass::isInterface` — является ли исследуемый элемент кода интерфейсом.
- Если требуется получить экземпляр класса, то с помощью метода `ReflectionClass::isInstantiable()` можно проверить, насколько это осуществимо.
- С помощью метода `ReflectionClass::isCloneable()` можно проверить, подлежит ли класс клонированию.

Имеется даже возможность исследовать исходный код определяемого пользователем класса. В частности, объект `ReflectionClass` позволяет получить имя исходного файла класса и номера первой и последней строк кода, где этот класс определяется.

Ниже приведен простой пример, в котором объект типа `ReflectionClass` используется для доступа к исходному коду указанного класса.

// Листинг 05.38

```
class ReflectionUtil
{
    public static function getClassSource(
        ReflectionClass $class): string
    {
        $path = $class->getFileName();
        $lines = file($path);
        $from = $class->getStartLine();
        $to = $class->getEndLine();
        $len = $to - $from + 1;
        return implode(array_slice($lines, $from - 1, $len));
    }
}
```

// Листинг 05.39

```
print ReflectionUtil::getClassSource(
    new ReflectionClass('CdProduct')
);
```

Как видите, класс ReflectionUtil очень прост и содержит единственный статический метод ReflectionUtil::getClassSource(). В качестве единственного аргумента этому методу передается объект типа ReflectionClass, а он возвращает исходный код исследуемого класса. Метод ReflectionClass::getFileName() возвращает абсолютное имя файла класса, поэтому код из данного примера должен без проблем открыть указанный исходный файл. Функция file() возвращает массив всех строк кода в исходном файле, метод ReflectionClass::getStartLine() — номер начальной строки кода, а метод ReflectionClass::getEndLine() — номер последней строки, где содержится определение класса. И теперь для получения нужных строк кода достаточно воспользоваться функцией array\_slice().

Ради краткости в данном примере кода опущена обработка ошибок. Но в реальном приложении нужно непременно проверить аргументы и возвращаемые коды состояния.

## Исследование методов

Подобно тому как ReflectionClass служит для исследования класса, класс ReflectionMethod служит для исследования метода. Ссылку на объект типа ReflectionMethod можно получить двумя способами. Во-первых, можно получить массив объектов типа ReflectionMethod, вызвав метод ReflectionClass::getMethods(). И во-вторых, если особый интерес представляет конкретный метод, его имя следует передать методу ReflectionClass::getMethod(), который возвратит соответствующий объект типа ReflectionMethod.

Приведенный ниже метод ReflectionClass::getMethods() применяется с целью проверить возможности класса ReflectionMethod.

// Листинг 05.40

```
$prodclass = new ReflectionClass('CdProduct');
$methods = $prodclass->getMethods();

foreach ($methods as $method) {
    print ClassInfo::methodData($method);
    print "\n---\n";
}
```

// Листинг 05.41

```
// Класс ClassInfo
public static function methodData(ReflectionMethod $method)
{
    $details = "";
    $name = $method->getName();
    if ($method->isUserDefined()) {
        $details .= "$name -- определен пользователем.\n";
    }
    if ($method->isInternal()) {
        $details .= "$name -- встроенный метод\n";
    }
    if ($method->isAbstract()) {
        $details .= "$name -- абстрактный метод\n";
    }
    if ($method->isPublic()) {
        $details .= "$name -- открытый метод\n";
    }
    if ($method->isProtected()) {
        $details .= "$name -- защищенный метод\n";
    }
    if ($method->isPrivate()) {
        $details .= "$name -- закрытый метод\n";
    }
    if ($method->isStatic()) {
        $details .= "$name -- статический метод\n";
    }
    if ($method->isFinal()) {
        $details .= "$name -- завершенный метод\n";
    }
    if ($method->isConstructor()) {
        $details .= "$name -- конструктор\n";
    }
    if ($method->returnsReference()) {
        $details .= "$name -- возвращает ссылку, а не значение\n";
    }
    return $details;
}
```

В приведенном выше примере кода для получения массива объектов типа `ReflectionMethod` вызывается метод `ReflectionClass::getMethods()`. Затем в цикле выполняется обращение к каждому элементу массива и вызывается метод `methodData()` класса `ClassInfo`, которому передается полученный объект типа `ReflectionMethod`.

Имена методов, вызываемых в функции `methodData()`, отражают их назначение: в коде проверяется, является ли метод определяемым пользователем, встроенным, абстрактным, открытым, защищенным, статическим или завершенным. Можно также проверить, является ли метод конструктором для своего класса и что он возвращает: ссылку или значение.

Но здесь необходимо сделать следующую оговорку: метод `ReflectionMethod::returnsReference()` не возвращает логическое значение `true` в случае, если проверяемый метод просто возвращает объект, хотя в версии PHP 5 объекты передаются и присваиваются по ссылке. Этот метод возвращает логическое значение `true` только в том случае, если в исследуемом методе было явно объявлено, что он возвращает ссылку. С этой целью перед именем метода в его объявлении должен быть указан знак амперсанда.

Как и следовало ожидать, доступ к исходному коду метода можно получить тем же способом, который использовался ранее для доступа к исследуемому классу с помощью класса `ReflectionClass`, как показано ниже. В классе `ReflectionMethod` имеются методы `getFileName()`, `getStartLine()` и `getEndLine()`, что дает возможность очень просто получить исходный код исследуемого метода.

// Листинг 05.42

```
Class ReflectionUtil {
    public static function getMethodSource(
        ReflectionMethod $method): string
    {
        $path = $method->getFileName();
        $lines = @file($path);
        $from = $method->getStartLine();
        $to = $method->getEndLine();
        $len = $to - $from + 1;
        return implode(array_slice($lines, $from - 1, $len));
    }
}
```

// Листинг 05.43

```
$class = new ReflectionClass('CdProduct');
$method = $class->getMethod('getSummaryLine');
print ReflectionUtil::getMethodSource($method);
```

## Исследование аргументов методов

Теперь, когда стало возможным ограничивать типы аргументов с помощью сигнатур методов, чрезвычайно полезной кажется возможность исследования аргументов, объявленных в сигнатуре метода. Именно для этой цели в интерфейсе Reflection API предусмотрен класс `ReflectionParameter`. Чтобы получить объект типа `ReflectionParameter`, потребуется помочь объекта типа `ReflectionMethod`. В частности, метод `ReflectionMethod::getParameters()` возвращает массив объектов типа `ReflectionParameter`.

Имея в своем распоряжении объект типа `ReflectionParameter`, можно выяснить следующее: имя аргумента; была ли переменная передана по ссылке (т.е. при объявлении метода перед его именем был помещен символ амперсанда); сведения о классе, применяемом для уточнения типа аргумента; а также может ли методу передаваться пустое значение в качестве аргумента.

Ниже приведен пример применения некоторых методов из класса `ReflectionParameter`.

// Листинг 05.44

```
$class = new ReflectionClass('CdProduct');

$method = $class->getMethod('__construct");
$params = $method->getParameters();
foreach ($params as $param) {
    print ClassInfo::argData($param) . "\n";
}
```

// Листинг 05.45

```
// Класс ClassInfo
public function argData(ReflectionParameter $arg)
{
    $details = "";
    $declaringclass = $arg->getDeclaringClass();
    $name = $arg->getName();
    $class = $arg->getClass();
    $position = $arg->getPosition();
    $details .= "\$\$name расположен в позиции $position\n";

    if (!empty($class)) {
        $classname = $class->getName();
        $details .= "\$\$name должно быть объектом типа $classname\n";
    }

    if ($arg->isPassedByReference()) {
        $details .= "\$\$name передан по ссылке \n";
    }

    if ($arg->isDefaultValueAvailable()) {
        $def = $arg->getDefaultValue();
        $details .= "\$\$name имеет стандартное значение: $def\n";
    }

    if ($arg->allowsNull()) {
        $details .= "\$\$name может быть null\n";
    }

    return $details;
}
```

Метод `ReflectionClass::getMethod()` возвращает объект типа `ReflectionMethod` для интересующего нас метода (в данном примере это метод

конструктора). Затем вызывается метод `ReflectionClass::getParameters()` для получения массива объектов типа `ReflectionParameter`, соответствующих данному методу. Далее в цикле функции `argData()` передается объект типа `ReflectionParameter`, а она возвращает информацию об аргументе.

Сначала в данном примере выясняется имя переменной аргумента с помощью метода `ReflectionParameter::getName()`. Метод `ReflectionParameter::getClass()` возвращает объект типа `ReflectionClass`, если в сигнатуре метода использовано указание типа данных. Далее с помощью метода `isPassedByReference()` проверяется, является ли аргумент ссылкой. И, наконец, с помощью метода `isDefaultValueAvailable()` проверяется, было ли аргументу присвоено стандартное значение.

## Применение интерфейса Reflection API

Зная основы интерфейса `Reflection API`, можно теперь воспользоваться им на практике. Допустим, требуется создать класс, динамически вызывающий объекты типа `Module`. Это означает, что данный класс должен уметь работать с модулями, написанными сторонними разработчиками, которые можно автоматически подключать к приложению, не занимаясь трудоемким кодированием. Чтобы добиться этого, можно определить метод `execute()` в интерфейсе `Module` или абстрактном базовом классе, вынуждая разработчиков определять его реализацию во всех дочерних классах. Пользователям системы можно разрешить указывать классы типа `Module` во внешнем XML-файле конфигурации. Эти сведения могут использоваться в системе для группирования ряда объектов типа `Module`, перед тем как вызывать метод `execute()` для каждого из них.

Но что произойдет, если каждому объекту типа `Module` для выполнения его обязанностей потребуются *свои* (отличные от других) данные? На этот случай в XML-файле конфигурации могут быть предоставлены ключи и значения свойств для каждого объекта типа `Module`, а создатель объекта типа `Module` должен предоставить методы установки для каждого имени свойства. И на этом основании в прикладном коде можно обеспечить вызов нужного метода установки по имени соответствующего свойства.

Ниже приведено объявление интерфейса `Module` и пара классов, в которых он реализован.

```
// Листинг 05.46

class Person
{
    public $name;

    public function __construct(string $name)
    {
        $this->name = $name;
    }
}
```

// Листинг 05.47

```
interface Module
{
    public function execute();
}
```

// Листинг 05.48

```
class FtpModule implements Module
{
    public function setHost($host)
    {
        print "FtpModule::setHost(): $host\n";
    }

    public function setUser($user)
    {
        print "FtpModule::setUser(): $user\n";
    }

    public function execute()
    {
        // сделать что-нибудь
    }
}
```

// Листинг 05.49

```
class PersonModule implements Module
{
    public function setPerson(Person $person)
    {
        print "PersonModule::setPerson(): {$person->name}\n";
    }

    public function execute()
    {
        // сделать что-нибудь
    }
}
```

В классах PersonModule и FtpModule из приведенного выше кода предусмотрены пустые реализации метода execute(). В каждом классе также реализованы методы установки, которые ничего не делают, но сообщают, что они были вызваны. В рассматриваемой здесь системе принято соглашение, что всем методам установки должен передаваться только один аргумент: символьная строка или объект, экземпляр которого можно создать с помощью одного строкового аргумента. Методу PersonModule::setPerson() должен передаваться объект типа Person, поэтому в данный пример был включен несложный класс Person.

Следующей стадией в работе с классами PersonModule и FtpModule является создание класса ModuleRunner. В нем используется многомерный массив, проиндексированный по имени модуля и содержащий сведения о параметрах конфигурации, полученные из XML-файла. Ниже приведено определение класса ModuleRunner.

// Листинг 05.50

```
class ModuleRunner
{
    private $configData = [
        "PersonModule" =>
            ['person' => 'bob'],
        "FtpModule" =>
            [
                'host' => 'example.com',
                'user' => 'anon'
            ]
    ];
    private $modules = [];
    // ...
}
```

Свойство ModuleRunner::\$configData содержит массив параметров для двух классов типа Module. В каждом элементе этого массива содержится вложенный массив, содержащий набор свойств для каждого модуля. Метод init() из класса ModuleRunner отвечает за создание соответствующих объектов типа Module, как показано в следующем фрагменте кода:

// Листинг 05.51

// Класс ModuleRunner

```
public function init()
{
    $interface = new ReflectionClass('Module');
    foreach ($this->configData as $modulename => $params) {
        $module_class = new ReflectionClass($modulename);
        if (! $module_class->isSubclassOf($interface)) {
            throw new Exception(
                "Неизвестный тип модуля: $modulename");
        }
        $module = $module_class->newInstance();
        foreach ($module->getMethods() as $method) {
            $this->handleMethod($module, $method, $params);
            // Метод handleMethod() представлен
            // в последующем листинге!
        }
        array_push($this->modules, $module);
    }
}
```

// Листинг 05.52

```
$test = new ModuleRunner();
$test->init();
```

В методе `init()` в цикле перебираются все элементы массива `ModuleRunner::$configData` и для каждого указанного в нем имени класса типа `Module` предпринимается попытка создать объект типа `ReflectionClass`. Когда конструктору класса `ReflectionClass` передается имя несуществующего класса типа `Module`, генерируется исключение. Поэтому в реальное приложение необходимо включить также код обработки ошибок. Чтобы проверить, относится ли класс модуля к типу `Module`, вызывается метод `ReflectionClass::isSubclassOf()`.

Прежде чем вызвать метод `execute()` для каждого объекта типа `Module`, необходимо создать экземпляр этого объекта. Для этой цели служит метод `ReflectionClass::newInstance()`. Этому методу можно передать произвольное количество аргументов, которые будут далее переданы конструктору соответствующего класса. Если все пройдет удачно, метод возвратит экземпляр исследуемого класса. В реальном приложении перед получением экземпляра объекта типа `Module` следует непременно убедиться, что методу конструктора каждого объекта типа `Module` не требуется передавать никаких аргументов.

Метод `ReflectionClass::getMethods()` возвращает массив всех объектов типа `ReflectionMethod`, имеющихся для исследуемого класса. Для каждого элемента массива в рассматриваемом здесь примере кода вызывается метод `ModuleRunner::handleMethod()`, которому передаются экземпляр объекта типа `Module`, объект типа `ReflectionMethod` и массив свойств для связывания с текущим объектом типа `Module`. Переданные данные проверяются в методе `handleMethod()`, после чего вызываются методы установки текущего объекта типа `Module`, как показано ниже.

```
// Листинг 05.53

// Класс ModuleRunner
public function handleMethod(Module $module,
    ReflectionMethod $method, $params)
{
    $name = $method->getName();
    $args = $method->getParameters();

    if (count($args) != 1 || substr($name, 0, 3) != "set") {
        return false;
    }

    $property = strtolower(substr($name, 3));

    if (! isset($params[$property])) {
        return false;
    }

    $arg_class = $args[0]->getClass();

    if (empty($arg_class)) {
        $method->invoke($module, $params[$property]);
    }
}
```

```

    } else {
        $method->invoke(
            $module, $arg_class->newInstance($params[$property])
        );
    }
}

```

В методе `handleMethod()` сначала проверяется, является ли исследуемый метод допустимым методом установки. В данном примере кода допустимый метод установки должен называться `setXXXX()` и содержать только один аргумент.

Если предположить, что аргумент проверен, то в рассматриваемом здесь примере кода из имени метода установки извлекается далее имя свойства. Для этого в начале имени метода удаляется слово "set" и полученная в итоге подстрока преобразуется в строчные буквы. Эта строка служит для проверки элемента массива `$params`. Напомним, что в этом массиве содержатся предоставляемые пользователем значения свойств, связанных с объектом типа `Module`. Если требуемое свойство не обнаружено в массиве `$params`, то возвращается логическое значение `false`.

Если имя свойства, извлеченное из имени метода, содержащегося в объекте типа `Module`, соответствует элементу массива `$params`, то для него можно вызвать соответствующий метод установки. Но прежде необходимо проверить тип первого (и только первого) аргумента метода установки. Эти сведения предоставляются методом `ReflectionParameter::getClass()`. Если этот метод возвратит пустое значение, методу установки следует передать значение элементарного (т.е. строкового) типа, а иначе — объект.

Для вызова метода установки потребуется новый метод `ReflectionMethod::invoke()` из интерфейса `Reflection API`. Этому методу передаются объект (в данном случае — типа `Module`) и произвольное количество аргументов, которые будут переданы далее методу установки объекта типа `Module`. Метод `ReflectionMethod::invoke()` генерирует исключение, если переданный ему объект не соответствует методу, определенному в объекте типа `ReflectionMethod`. Метод `ReflectionMethod::invoke()` можно вызвать одним из двух способов. Так, если методу установки требуется передать значение элементарного типа, то метод `ReflectionMethod::invoke()` вызывается с переданным ему строковым значением свойства, предоставляемым пользователем. А если методу установки требуется объект, то строковое значение свойства служит для получения экземпляра объекта требуемого типа, который затем передается методу установки.

В данном примере кода предполагается, что для получения экземпляра требуемого объекта его конструктору требуется передать только один строковый аргумент. Но это лучше все же проверить, прежде чем вызывать метод `ReflectionClass::newInstance()`.

После того как метод `ModuleRunner::init()` завершит свою работу, объект типа `ModuleRunner` будет содержать ряд объектов типа `Module` (в массиве

свойств `$modules`), причем все они будут заполнены данными. Остается лишь создать в классе `ModuleRunner` специальный метод, перебирающий в цикле все объекты типа `Module` и вызывающий для каждого из них метод `execute()`.

## Резюме

В этой главе были рассмотрены некоторые способы и средства для управления библиотеками и классами. В ней были описаны пространства имен как языковое средство PHP и было показано, что их можно успешно применять для гибкой организации классов и пакетов наряду с путями включения файлов, автозагрузкой и каталогами файловой системы.

Кроме того, в этой главе были рассмотрены функции для работы с объектами и классами в PHP, а на более высоком уровне — эффективный и удобный интерфейс Reflection API. И, наконец, классы Reflection API были использованы для простого примера, демонстрирующего одно из возможных применений этого интерфейса.

## ГЛАВА 6



# Объекты и проектирование

Рассмотрев подробно механизм поддержки объектов в PHP, отвлечемся от подробностей и выясним, почему лучше всего пользоваться теми средствами, с которыми вы познакомились ранее. В этой главе мы остановимся на некоторых вопросах, касающихся объектов и проектирования. В ней будет также рассмотрен UML — эффективный графический язык для описания объектно-ориентированных систем.

В этой главе рассматриваются следующие вопросы.

- *Основы проектирования.* Что понимается под проектированием и чем объектно-ориентированная структура кода отличается от процедурной.
- *Контекст класса.* Как решить, что следует включить в класс.
- *Инкапсуляция.* Сокрытие реализации и данных в интерфейсе класса.
- *Полиморфизм.* Использование общего супертипа с целью разрешить прозрачную подстановку специализированных подтипов во время выполнения программы.
- *UML.* Использование диаграмм для описания объектно-ориентированных архитектур.

## Определение программного проекта

Один из аспектов программного проекта касается определения системы: выяснение требований к системе, контекста и целей. Что система должна делать? Для кого она должна это делать? Каковы выходные данные системы? Отвечают ли они поставленным требованиям? На нижнем уровне *проектирование* можно понимать как процесс, посредством которого определяются участники системы и устанавливается связь между ними. Эта глава посвящена второму аспекту: определению и расположению классов и объектов.

Кто же такой участник? Объектно-ориентированная система состоит из классов. И очень важно решить, каким будет характер этих классов в проектируемой системе. Классы отчасти состоят из методов. Поэтому при определении классов

необходимо решить, какие методы следует объединить, чтобы они составляли одно целое. Но, как будет показано далее в этой главе, классы часто объединяются в отношения наследования, чтобы подчиняться общим интерфейсам. Именно эти интерфейсы, или типы, должны стать первыми участниками проектируемой системы.

Существуют и другие отношения, которые можно определить для классов. Так, можно создать классы, состоящие из других типов или управляющие списками экземпляров других типов. Кроме того, можно спроектировать классы, в которых просто используются другие объекты. Возможность для составления или использования таких отношений встроена в классы (например, через объявления типов классов в сигнатурах методов). Но реальные отношения между объектами вступают в действие во время выполнения программы, что позволяет сделать процесс проектирования более гибким. Из этой главы вы узнаете, как моделировать эти отношения, а в остальной части книги они будут исследованы более подробно.

В процессе проектирования требуется решить, когда операция должна относиться к одному типу, а когда — к другому классу, используемому этим типом. За что бы ни взяться, приходится постоянно делать выбор, который приведет к ясному и изящному проектному решению или затянет в болото компромиссов. В этой главе основное внимание уделяется вопросам, способным повлиять на выбор проектных решений.

## Объектно-ориентированное и процедурное программирование

Чем объектно-ориентированный проект отличается от более традиционного процедурного кода? Так и хочется сказать: “Главное отличие в том, что в объектно-ориентированном коде имеются объекты”. Но это неверно. С одной стороны, в языке PHP часто случается так, что в процедурном коде используются объекты. А с другой стороны, могут встретиться классы, в которых содержатся фрагменты процедурного кода. Наличие классов не может служить гарантией объектно-ориентированного характера проекта, даже в таком языке, как Java, в котором практически все операции выполняются в пределах класса.

Коренное отличие объектно-ориентированного кода от процедурного заключается в том, как распределяется ответственность. Процедурный код имеет форму последовательности команд и вызовов функций. Управляющий код обычно несет ответственность за обработку различных ситуаций. Это управление сверху вниз может привести к дублированию и возникновению зависимостей в проекте. Объектно-ориентированный код пытается свести к минимуму эти зависимости, передавая ответственность за управление задачами от клиентского кода к объектам в системе.

В этом разделе рассматривается простая задача, которая анализируется с точки зрения объектно-ориентированного и процедурного подходов, чтобы продемонстрировать их отличия. Эта задача состоит в том, чтобы создать простое средство для считывания информации из конфигурационных файлов и записи в них. Чтобы сосредоточить внимание на структуре кода, в приведенных далее примерах опускается код их реализации.

Начнем с процедурного подхода к решению данной задачи. Организуем сначала чтение и запись текста в приведенном ниже формате.

*ключ: значение*

Для этой цели нам потребуются только две функции:

// Листинг 06.01

```
function readParams(string $source): array
{
    $params = [];
    // прочитать текстовые параметры из
    // указанного источника $source
    return $params;
}

function writeParams(array $params, string $source)
{
    // записать текстовые параметры
    // в указанный источник $source
}
```

Функции `readParams()` нужно передать имя файла конфигурации. Она пытается открыть его и прочитать из него каждую строку, отыскивая в ней пары “ключ–значение”. По ходу дела эта функция создает ассоциативный массив и возвращает этот массив управляющему коду. А функции `writeParams()` передаются ассоциативный массив и имя файла конфигурации. Она перебирает этот ассоциативный массив в цикле, записывая каждую пару “ключ–значение” в файл конфигурации. Ниже приведен пример клиентского кода, где применяются эти функции.

// Листинг 06.02

```
$file = __DIR__ . "/params.txt";
$params = [
    "key1" => "val1",
    "key2" => "val2",
    "key3" => "val3",
];
writeParams($params, $file);
$output = readParams($file);
print_r($output);
```

Этот код относительно компактный, и его легко сопровождать. При вызове функции `writeParams()` создается файл `param.txt`, в который записывается приведенная ниже информация.

```
key1:val1
key2:val2
key3:val3
```

Функция `readParams()` производит синтаксический анализ в том же самом формате. Многие проекты постепенно расширяют свои рамки и развиваются. Симулируем эту особенность проектов, введя новое требование, в соответствии с которым код должен также обрабатывать структуру XML-файла конфигурации, которая выглядит следующим образом:

```
<params>
  <param>
    <key>my key</key>
    <val>my val</val>
  </param>
</params>
```

Если данный конфигурационный файл имеет расширение `.xml`, то для его обработки необходимо задействовать средства обработки XML-разметки, встроенные в PHP. И хотя такую задачу совсем нетрудно решить, существует угроза, что прикладной код станет намного труднее сопровождать. Для этого у нас имеются две возможности: проверить расширение файла в управляющем коде или произвести проверку в теле функций чтения и записи. Остановимся на второй возможности.

// Листинг 06.03

```
function readParams(string $source): array
{
    $params = [];
    if (preg_match("/\.xml$/i", $source)) {
        // прочитать параметры в формате XML
        // из указанного источника $source
    } else {
        // прочитать текстовые параметры из
        // указанного источника $source
    }
    return $params;
}

function writeParams(array $params, string $source)
{
    if (preg_match("/\.xml$/i", $source)) {
        // записать в формате XML параметры
        // в указанный источник $source
    } else {
        // записать текстовые параметры
        // в указанный источник $source
    }
}
```

**НА ЗАМЕТКУ.** Код любого примера всегда несет в себе элемент трудного компромисса.

Он должен быть достаточно понятным, чтобы объяснять суть дела, но это часто означает, что приходится жертвовать проверкой ошибок и пригодностью кода для той цели, ради которой он был написан. Иными словами, рассматриваемый здесь пример кода предназначен для иллюстрации вопросов проектирования и дублирования кода, а не лучшего способа синтаксического анализа и записи данных в файл. По этой причине конкретная реализация будет опускаться там, где это не имеет отношения к обсуждаемому вопросу.

Как видите, расширение конфигурационного файла .xml пришлось проверять в каждой функции. Именно это повторение в итоге может стать причиной осложнений. Если же заказчики попросят включить в проектируемую систему поддержку еще одного формата параметров, то нужно внести изменения в функции `readParams()` и `writeParams()`.

А теперь попробуем решить ту же самую задачу с помощью простых классов. Создадим сначала абстрактный базовый класс, где будет определяться интерфейс заданного типа.

// Листинг 06.04

```
abstract class ParamHandler
{
    protected $source;
    protected $params = [];

    public function __construct(string $source)
    {
        $this->source = $source;
    }

    public function addParam(string $key, string $val)
    {
        $this->params[$key] = $val;
    }

    public function getAllParams(): array
    {
        return $this->params;
    }

    public static function getInstance(string $filename):
        ParamHandler
    {
        if (preg_match("/\.xml$/i", $filename)) {
            return new XmlParamHandler($filename);
        }
        return new TextParamHandler($filename);
    }

    abstract public function write(): bool;
    abstract public function read(): bool;
}
```

В приведенном выше фрагменте кода мы определили метод `addParam()`, чтобы пользователь мог вводить параметры в защищенное свойство `$params`, а метод `getAllParams()`, чтобы предоставить доступ к копии массива параметров. Кроме того, мы создали статический метод `getInstance()`, где проверяется расширение файла и возвращается объект конкретного подкласса в соответствии с результатами проверки. А самое главное — мы определили два абстрактных метода, `read()` и `write()`, гарантировав тем самым, что любые подклассы будут поддерживать этот интерфейс.

**НА ЗАМЕТКУ.** Разместить статический метод для формирования дочерних объектов в родительском классе, конечно, удобно. Но такое проектное решение будет иметь отрицательные последствия, поскольку возможности класса `ParamHandler` теперь стали существенно ограничены в отношении работы с его конкретными подклассами, возвращаемыми рассматриваемым статическим методом из центрального условного оператора. Что, например, произойдет, если понадобится работать с еще одним форматом файлов конфигурации? Безусловно, если вы сопровождаете код класса `ParamHandler`, то всегда можете исправить метод `getInstance()`. Но если вы создаете клиентский код, то изменение этого библиотечного класса может быть не таким простым делом (на самом деле изменить его несложно, но в перспективе вам придется вносить исправление при каждой переустановке пакета, в котором применяется этот класс). Вопросы создания объектов мы обсудим в главе 9, “Формирование объектов”.

Определим далее подклассы, снова опуская подробности реализации ради ясности примера кода.

// Листинг 06.05

```
class XmlParamHandler extends ParamHandler
{
    public function write(): bool
    {
        // записать параметры в формате XML,
        // используя свойство $this->params
    }

    public function read(): bool
    {
        // прочитать параметры в формате XML
        // и заполнить свойство $this->params
    }
}
```

// Листинг 06.06

```
class TextParamHandler extends ParamHandler
{
    public function write(): bool
    {
        // записать текст,
```

```
// используя свойство $this->params
}

public function read(): bool
{
    // прочитать параметры в формате XML
    // и заполнить свойство $this->params
}
}
```

В этих классах просто обеспечена реализация методов `read()` и `write()`. Каждый класс будет читать и записывать данные в соответствующем формате.

В итоге из клиентского кода можно будет совершенно прозрачно записывать параметры конфигурации в текстовый или XML-файл в зависимости от расширения имени файла:

// Листинг 06.07

```
$test = ParamHandler::getInstance(__DIR__ . "/params.xml");
$test->addParam("key1", "val1");
$test->addParam("key2", "val2");
$test->addParam("key3", "val3");
$test->write(); // записать параметры в формате XML
```

Параметры конфигурации можно также прочитать из файла любого поддерживаемого формата следующим образом:

// Листинг 06.08

```
$test = ParamHandler::getInstance(__DIR__ . "/params.txt");
$test->read(); // прочитать в текстовом формате
$params = $test->getAllParams();
print_r($params);
```

Итак, какие выводы можно сделать из рассмотренных здесь двух подходов?

## Ответственность

Управляющий код в примере процедурного кода несет ответственность за выбор формата, но принимает это решение не один раз, а дважды. И хотя условный код перенесен в функции, это лишь скрывает факт принятия решений в одном потоке. Вызов функции `readParams()` всегда происходит в ином контексте, чем вызов функции `writeParams()`, поэтому мы вынуждены повторять проверку расширения файла в каждой функции (или выполнять разновидности этой проверки).

В объектно-ориентированном примере кода выбор формата файла делается в статическом методе `getInstance()`, где расширение файла проверяется только один раз и создается нужный подкласс. Клиентский код не несет ответственности за реализацию. Он использует предоставленный объект, не зная и даже не интересуясь, какому именно подклассу он принадлежит. Ему известно только, что он работает с объектом типа `ParamHandler`, в котором поддерживаются

методы `read()` и `write()`. Если процедурный код занят подробностями реализации, то объектно-ориентированный код работает только с интерфейсом, не заботясь о подробностях реализации. А поскольку ответственность за реализацию лежит на объектах, а не на клиентском коде, то поддержку новых форматов будет нетрудно внедрить прозрачным образом.

## Связность

*Связность* — это степень, до которой соседние процедуры зависят друг от друга. В идеальном случае следует создавать компоненты, в которых ответственность разделена совершенно четко и ясно. Если по всему коду разбросаны связанные процедуры, то вскоре обнаружится, что их трудно сопровождать, потому что придется прилагать усилия для поиска мест, где необходимо внести изменения.

В рассматриваемых здесь классах типа `ParamHandler` связанные процедуры собраны в общем контексте. Методы для обработки данных в формате XML совместно используют один контекст, где они могут обмениваться данными и где необходимые изменения в одном методе могут быть легко отражены в другом, если, например, потребуется изменить имя элемента XML-разметки. И это дает основания считать, что классы `ParamHandler` имеют сильную связность.

А в процедурном примере кода связанные процедуры разделены. Код для обработки данных формата XML распределен по нескольким функциям.

## Тесная связь

*Тесная связь* (*coupling*) возникает в том случае, когда отдельные части кода системы тесно связаны одна с другой, так что изменение в одной части вызывает потребность вносить изменения в других частях. Тесная связь не обязательно возникает в процедурном коде, но последовательный характер такого кода приводит к определенным осложнениям.

Такой вид тесной связи можно наблюдать в примере процедурного кода. Функции `readParams()` и `writeParams()` производят одну и ту же проверку расширения файла, чтобы определить порядок обработки данных. Любое изменение в логике работы одной функции должно быть реализовано и в другой. Так, если бы потребовалось добавить новый формат файла, для этого пришлось бы привести в соответствие все функции, чтобы новое расширение файла обрабатывалось в них одинаково. По мере внедрения новых функций, обрабатывающих другие форматы файлов, эта проблема будет только усугубляться.

А в примере объектно-ориентированного кода классы не связаны ни вместе, ни с клиентским кодом. И если бы потребовалось внедрить поддержку нового формата файла, то было бы достаточно создать новый подкласс, изменив единственную проверку в статическом методе `getInstance()`.

## Ортогональность

Практически идеальное сочетание компонентов с четко определенными обязанностями наряду с независимостью от более обширного контекста системы иногда называют *ортогональностью*. Этот предмет обсуждается, например, в книге Эндрю Ханта (Andrew Hunt) и Дэвида Томаса (David Thomas) *The Pragmatic Programmer* (издательство Addison-Wesley Professional, 1999 г.)<sup>1</sup>.

Как утверждают авторы данной книги, ортогональность способствует повторному использованию кода, поскольку готовые компоненты можно включать в новые системы без специальной их настройки. Такие компоненты должны иметь четко определенные входные и выходные данные, независимые от какого-либо более обширного контекста. В ортогональный код легче вносить изменения, поскольку изменение реализации будет локализовано в том компоненте, где вносятся изменения. И, наконец, ортогональный код безопаснее. Последствия ошибок будут ограничены в определенном контексте. В то же время ошибка в чрезвычайно взаимозависимом коде может легко оказать эффект цепной реакции на остальную систему в более обширном контексте.

Но слабая связь и сильная связность не являются автоматическими признаками в контексте класса. Ведь в конечном счете целый пример процедурного кода можно вставить в один неверный класс. Как же тогда достичь золотой середины в разрабатываемом коде? Как правило, начинать рекомендуется с рассмотрения классов, которые должны присутствовать в проектируемой системе.

## Выбор классов

Порой определить границы классов бывает необычайно сложно. И это особенно трудно сделать по мере развития классов вместе с проектируемой системой.

При моделировании реальной ситуации эта задача может показаться нетрудной. Как правило, объектно-ориентированные системы являются программным представлением реальных вещей, поскольку в них нередко применяются классы вроде Person, Invoice и Shop. Следовательно, можно предположить, что определение классов — это вопрос выявления некоторых *объектов* в системе и наделения их определенными функциями с помощью методов. И хотя это не плохая отправная точка, она не лишена скрытых опасностей. Если рассматривать класс как существительное, которым оперирует произвольное количество глаголов, то окажется, что он будет все больше расширяться, потому что в ходе разработки и внесения изменений потребуется, чтобы класс выполнял все больше и больше обязанностей.

Рассмотрим в качестве примера класс ShopProduct, который был создан в главе 3, “Основные положения об объектах”. В контексте системы, предназначеннй

---

<sup>1</sup> Эндрю Хант, Дэвид Томас. *Программист-прагматик. Путь от подмастерья к мастеру* (пер. с англ., издательство “Лори”, 2012 г.).

для продажи товаров покупателям, определение класса `ShopProduct` является вполне очевидным решением. Но окажется ли это решение единственным? Для доступа к данным о товаре предоставляются методы `getTitle()` и `getPrice()`. Если заказчики попросят предоставить механизм для вывода кратких сведений о товарах для счетов-фактур и уведомлений о доставке товаров, то, вероятно, имеет смысл определить метод `write()`. А если заказчики попросят предоставить механизм выдачи подобных сведений в разных форматах, то придется снова обратиться к классу `ShopProduct` и надлежащим образом создать методы `writeXML()` и `writeXHTML()` в дополнение к методу `write()`. С другой стороны, в тело метода `write()` можно ввести условные операторы, чтобы выводить данные в различных форматах в соответствии с признаком, устанавливаемым в дополнительном аргументе.

Но в любом случае проблема заключается в том, что класс `ShopProduct` теперь пытается делать слишком много. Кроме хранения сведений о самом товаре, этот класс должен еще выбирать способы представления этих данных.

Так как же следует определять классы? Наилучший подход состоит в том, чтобы рассматривать класс наделенным основной обязанностью и сделать эту обязанность как можно более конкретной и единственной. Эту обязанность следует выразить словами. Считается, что обязанность класса должна описываться не более чем 25 словами с редкими включениями союзов “и” и “или”. И если предложение, описывающее обязанность класса, становится слишком длинным или перегружено подчиненными предложениями, значит, настало время подумать об определении новых классов, наделив их некоторыми из описанных обязанностей.

Итак, обязанность класса `ShopProduct` — хранить сведения о товаре. И если мы вводим в него методы для вывода данных в разных форматах, то тем самым наделяем его новыми обязанностями представлять сведения о товарах. Как было показано в главе 3, на основе этих отдельных обязанностей были определены два разных класса. В частности, класс `ShopProduct` остался ответственным за хранение сведений о товарах, а класс `ShopProductWriter` взял на себя обязанность за представление этих сведений. Уточнение этих обязанностей осуществляется в отдельных подклассах.

**НА ЗАМЕТКУ.** Далеко не все правила проектирования являются очень жесткими. Иногда встречается код, предназначенный для хранения объектных данных и находящийся в другом классе, совершенно не связанном с текущим классом. Очевидно, что самым удобным местом для размещения таких функциональных возможностей служит текущий класс, хотя такой подход, на первый взгляд, нарушает правило наделения класса только одной обязанностью. Такое удобство объясняется тем, что локальный метод будет иметь полный доступ к полям экземпляра класса. Использование локальных методов для целей сохраняемости позволит также не создавать параллельную иерархию классов сохраняемости, которые являются зеркальным отображением классов сохраняемых объектов, что неизбежно приведет к их связности. Другие стратегии обеспечения сохраняемости объектов будут рассмотрены в главе 12, “Шаблоны

корпоративных приложений". Страйтесь не воспринимать установленные правила проектирования как догму, поскольку они не могут заменить анализ поставленной задачи. Придерживайтесь больше духа, а не буквы правил.

---

## Полиморфизм

*Полиморфизм*, или замена классов, — это общее свойство объектно-ориентированных систем. Его проявление уже раз встречалось в примерах кода из данной книги.

Полиморфизм — это поддержка нескольких реализаций на основе общего интерфейса. На первый взгляд такое определение может показаться сложным, но на самом деле это понятие должно быть вам уже знакомо. О необходимости полиморфизма обычно говорит наличие в коде большого количества условных операторов.

Когда класс `ShopProduct` был впервые создан в главе 3, мы экспериментировали с этим единственным классом, используя его для хранения сведений о книгах и компакт-дисках, а также о других товарах общего назначения. Для вывода краткой сводки о товаре мы полагались на ряд условных операторов, как показано ниже.

// Листинг 03.31

```
public function getSummaryLine()
{
    $base = "{$this->title} ( {$this->producerMainName}, ";
    $base .= "{$this->producerFirstName} )";
    if ($this->type == 'book') {
        $base .= ": {$this->numPages} стр.";
    } elseif ($this->type == 'cd') {
        $base .= ": Время звучания - {$this->playLength}";
    }
    return $base;
}
```

Именно эти условные операторы и определили функциональные возможности двух подклассов: `CDProduct` и `BookProduct`. Аналогичным образом в рассмотренном ранее примере процедурного кода именно в условных операторах, проверяющих значения параметров, было заложено основание для объектно-ориентированной структуры, к которой мы в конечном итоге пришли. Но одни и те же условия проверяются в двух разных частях сценария, как показано ниже.

// Листинг 06.03

```
function readParams(string $source): array
{
    $params = [];
    if (preg_match("/^.xml$/i", $source)) {
        // прочитать параметры в формате XML
        // из указанного источника $source
```

```

} else {
    // прочитать текстовые параметры из
    // указанного источника $source
}
return $params;
}

function writeParams(array $params, string $source)
{
    if (preg_match("/\.\xml$/i", $source)) {
        // записать в формате XML параметры
        // в указанный источник $source
    } else {
        // записать текстовые параметры
        // в указанный источник $source
    }
}

```

В каждой из этих частей напрашивается решение выделить их в отдельные подклассы `XmlParamHandler` и `TextParamHandler`, которые в конце концов и были созданы. В этих подклассах реализованы методы `write()` и `read()` из абстрактного базового класса `ParamHandler`, который они расширяют.

// Листинг 06.09

```

// Может быть возвращен объект типа XmlParamHandler
// или объект типа TextParamHandler
$test = ParamHandler::getInstance($file);

// Может быть сделан вызов XmlParamHandler::read()
// или вызов TextParamHandler::read()
$test->read();

$test->addParam("newkey1", "newval1");

// Может быть сделан вызов XmlParamHandler::write()
// или вызов TextParamHandler::write()
$test->write();

```

Важно отметить, что полиморфизм не отрицает использование условных операторов. Обычно в методах вроде `ParamHandler::getInstance()` с помощью оператора `switch` или `if` определяется, какие именно объекты следует возвращать. Но это ведет к сосредоточению кода с условными операторами в одном месте.

Как было показано ранее, в языке PHP приходится создавать интерфейсы, определяемые в абстрактных классах. Это удобно, потому что дает уверенность, что в конкретном дочернем классе будут в точности поддерживаться те же самые сигнатуры методов, которые были определены в абстрактном родительском классе. В них будут включены все объявления типов классов и модификаторы доступа. Поэтому все дочерние классы общего суперкласса можно рассматривать в клиентском коде как взаимозаменяемые, при условии, что он опирается только на функциональные возможности, определенные в родительском классе.

## Инкапсуляция

*Инкапсуляция* — это просто сокрытие данных и функциональных возможностей от клиентского кода. И в то же время это ключевое понятие ООП.

На самом элементарном уровне данные инкапсулируются путем объявления свойств как `private` или `protected`. Скрывая свойство от клиентского кода, мы соблюдаем общий интерфейс и тем самым предотвращаем случайное повреждение данных объекта.

Полиморфизм демонстрирует другой вид инкапсуляции. Скрывая различные реализации за общим интерфейсом, мы прячем основополагающие стратегии от клиентского кода. Это означает, что любые изменения, внесенные за этим интерфейсом, являются прозрачными для более обширного контекста остальной системы. Мы можем ввести новые классы или изменить исходный код в классе, и это не приведет к ошибкам. Значение имеет не интерфейс, а действующий за ним механизм. Чем более независимы подобные механизмы, тем меньше вероятность, что внесенные изменения или поправки окажут эффект цепной реакции на ваши проекты.

В каком-то отношении инкапсуляция — это ключ к ООП. Наша цель — сделать каждую часть проектируемой системы как можно более независимой от остальных ее частей. Классы и методы должны получать столько информации, сколько требуется для выполнения стоящих перед ними задач, которые должны быть ограничены конкретными рамками и ясно определены.

Внедрение ключевых слов `private`, `protected` и `public` облегчает инкапсуляцию. Но инкапсуляция — это и образ мышления. В версии PHP 4 не было предусмотрено формальной поддержки для сокрытия данных. О конфиденциальности необходимо было предупреждать с помощью документации и соглашений об именовании. Например, символ подчеркивания — это обычный способ предупреждения о закрытом свойстве.

```
var $_touchezpas;
```

Безусловно, написанный код приходилось тщательно проверять, потому что конфиденциальность не была строго соблюдена. Но любопытно, что ошибки случались редко, потому что структура и стиль кода довольно четко определяли, какие свойства трогать нельзя.

И даже в версии PHP 5 можно нарушить правила и выяснить точный подтип объекта, который используется в контексте замены классов, просто выполнив операцию `instanceof`:

```
function workWithProducts( ShopProduct $prod ) {
    if ( $prod instanceof CDPProduct ) {
        // обработать данные о компакт-диске
    } else if ( $prod instanceof BookProduct ) {
        // обработать данные о книге
    }
}
```

Для выполнения подобных действий должна быть серьезная причина, поскольку в целом это вносит некоторую неопределенность. Запрашивая конкретный подтип, как в данном примере, мы устанавливаем жесткую зависимость. Если же особенности подтипа скрываются полиморфизмом, то можно совершенно безболезненно изменить иерархию наследования класса `ShopProduct`, не опасаясь негативных последствий. Но в рассматриваемом здесь коде этому положен предел. Если теперь нам потребуется усовершенствовать классы `CDProduct` и `BookProduct`, мы должны не забывать о возможном проявлении нежелательных побочных эффектов в методе `workWithProducts()`.

Из данного примера мы должны вынести два урока. Во-первых, инкапсуляция помогает создать ортогональный код. И во-вторых, степень инкапсуляции, которую можно соблюсти, к делу не относится. Инкапсуляция — это методика, которую должны в равной степени соблюдать как сами классы, так и их клиенты.

## Забудьте, как это делается

Если вы похожи на меня, то упоминание о конкретной задаче заставит ваш ум интенсивно работать в поисках подходящего решения. Вы можете выбрать функции, которые могут решить данную задачу, поискать регулярные выражения, исследовать пакеты Composer. Возможно, у вас есть фрагмент кода из старого проекта, который выполняет нечто подобное, и его можно вставить в новый код. На стадии разработки вы выигрываете, если на некоторое время отложите все это в сторону, выбросив из головы всякие процедуры и механизмы.

Думайте только о ключевых участниках системы: требующихся типах данных и интерфейсах. Безусловно, знание программируемого процесса окажет помощь в ваших размышлениях. В частности, классу, в котором открывается файл, необходимо передать имя этого файла; код базы данных должен оперировать именами таблиц, паролями и т.д. Но старайтесь, чтобы ход ваших мыслей следовал структурам и отношениям в разрабатываемом коде. В итоге вы обнаружите, что реализация легко встанет на свое место за правильно определенным интерфейсом. И тогда вы получите широкие возможности заменить, улучшить или расширить реализацию, если в этом возникнет потребность, не затрагивая остальную систему в более обширном контексте.

Чтобы сосредоточить основное внимание на интерфейсе, старайтесь мыслить категориями абстрактных базовых классов, а не конкретных дочерних классов. Так, в рассмотренном выше примере кода для извлечения параметров интерфейс является самым важным аспектом проектирования. Для этого требуется тип данных, предназначенный для чтения и записи пар “имя–значение”. Для такого типа данных важна именно эта обязанность, а не реальный носитель, на котором будут сохраняться данные или способы их хранения и извлечения. Проектирование системы необходимо сосредоточить вокруг абстрактного класса

`ParamHandler`, внедрив только конкретные стратегии, чтобы в дальнейшем можно было читать и записывать параметры. Таким образом, полиморфизм и инкапсуляция внедряются в проектируемую систему с самого начала. Такая структура уже тяготеет к использованию замены классов.

Но мы, конечно, знали с самого начала, что должны существовать текстовая и XML-реализации класса `ParamHandler`, которые, безусловно, оказывают влияние на проектируемый интерфейс. При проектировании интерфейсов всегда есть над чем подумать, прежде чем выбрать подходящее решение.

“Банда четырех” в упоминавшейся ранее книге *Design Patterns* сформулировала этот принцип следующим образом: “*Программируйте на основе интерфейса, а не его реализации*”. Это высказывание заслуживает того, чтобы вы занесли его как памятку в свою записную книжку.

## Четыре явных признака недоброкачественного кода

Очень немногие разработчики принимают совершенно правильные решения еще на стадии проектирования. Большинство из них исправляют код по мере изменения требований к нему или в результате более полного понимания характера решаемой задачи.

Но по мере изменения кода он может в конечном счете выйти из-под контроля. Если ввести метод в одном месте, а класс — в другом, то система станет постепенно усложняться. Но, как было показано ранее, сам код может указывать пути для его совершенствования. Такие признаки в разрабатываемом коде иногда называют *запахами кода (code smells)*, или *недоброкачественным кодом* (буквально — кодом “с душком”). Речь идет о тех местах в коде, где необходимо внести конкретные исправления или, по крайней мере, еще раз проанализировать проектное решение. В этом разделе некоторые уже рассмотренные моменты будут выделены в четыре явных признака недоброкачественного кода, которые необходимо всегда иметь в виду в процессе программирования.

### Дублирование кода

Дублирование считается одним из самых крупных недостатков прикладного кода. Если во время написания процедуры у вас появляется странное ощущение уже пройденного, то дело, вероятнее всего, в дублировании кода.

Выявите повторяющиеся компоненты в проектируемой системе. Возможно, они каким-то образом связаны вместе. Дублирование обычно свидетельствует о наличии тесной связи компонентов. Если вы изменяете что-нибудь основательное в одной процедуре, то понадобится ли вносить исправления в похожие процедуры? И если это именно так, то, вероятнее всего, они относятся к одному и тому же классу.

## Класс, который слишком много знал

Передавать параметры из одного метода в другой может быть очень неудобно. Почему бы не упростить дело, воспользовавшись глобальной переменной? С помощью глобальной переменной всякий может получить доступ к общим данным.

Глобальные переменные, безусловно, важны, но к ним нужно относиться с большим подозрением. Используя глобальную переменную или наделяя класс любыми сведениями о более обширной предметной области, вы привязываете класс к его контексту, делая его менее пригодным для повторного использования и зависимым от кода, который находится вне его контроля. Помните, что классы и процедуры необходимо развязывать друг от друга, избегая их взаимной зависимости. Постарайтесь ограничить осведомленность класса о его контексте. Некоторые стратегии воплощения этого принципа проектирования мы рассмотрим далее в книге.

## На все руки мастер

А что, если класс пытается сразу сделать слишком много? В таком случае попробуйте составить список обязанностей класса. Вполне возможно, что одна из них послужит основанием для создания отдельного класса.

Оставить без изменения класс, выполняющий слишком много обязанностей, — значит вызвать определенные осложнения при создании его подклассов. Какую обязанность вы расширяете с помощью подкласса? Что вы будете делать, если вам понадобится подкласс для выполнения нескольких обязанностей? Вполне возможно, что у вас получится слишком много подклассов или слишком сильная зависимость от условного кода.

## Условные операторы

У вас, вероятно, будут веские причины для употребления операторов `if` и `switch` в своем коде. Но иногда наличие подобных структур служит сигналом прибегнуть к полиморфизму.

Если вы обнаружите, что проверяете некоторые условия в классе слишком часто, особенно если эти проверки повторяются в нескольких методах, то, возможно, это сигнализирует о том, что один класс нужно разделить на два класса или более. Выясните, не предполагает ли структура условного кода обязанности, которые можно выразить в отдельных классах. В этих новых классах должны быть реализованы методы общего абстрактного базового класса. Вполне вероятно, что затем вам придется найти способ передать нужный класс клиентскому коду. О некоторых проектных шаблонах для создания объектов речь пойдет в главе 9, “Формирование объектов”.

## Язык UML

В примерах, приведенных до сих пор, код не требовал особых пояснений. В этих кратких примерах демонстрировались такие понятия, как наследование и полиморфизм. И это было полезно, потому что в центре нашего внимания находился сам язык PHP. Но по мере увеличения размеров и сложности примеров использование только исходного кода для демонстрации широкого спектра проектных решений становится нецелесообразным. Согласитесь, нелегко увидеть общую картину в нескольких строках кода.

Сокращение UML обозначает Unified Modeling Language (унифицированный язык моделирования). История создания этого языка очень интересна. По словам Мартина Фаулера (из книги *UML Distilled*, издательство Addison-Wesley Professional, 1999 г.<sup>2</sup>), язык UML возник как стандарт после многолетних интеллектуальных и бюрократических споров в сообществе приверженцев объектно-ориентированного проектирования.

Результатом этих споров стал эффективный графический синтаксис для описания объектно-ориентированных систем. В этом разделе мы рассмотрим его только в общих чертах, но вскоре вы поймете, что “скромный малый” UML прошел долгий путь развития.

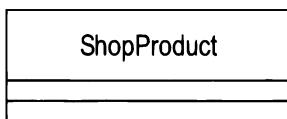
Диаграммы классов позволяют описывать структуры и шаблоны таким образом, чтобы их смысл становился ясным и понятным. Такой кристальной ясности трудно достичь с помощью фрагментов кода или маркированных списков.

## Диаграммы классов

Диаграммы классов — это всего лишь один аспект UML, но именно они чаще всего употребляются в объектно-ориентированном проектировании. А поскольку они очень полезны для описания объектно-ориентированных связей, мы будем часто пользоваться ими далее в книге.

### Представление классов

Как и следовало ожидать, классы являются главными составными элементами диаграмм классов. На такой диаграмме класс представлен в виде именованного прямоугольника (рис. 6.1).



**Рис. 6.1.** Представление класса в UML

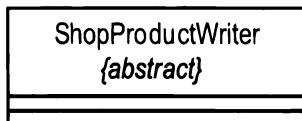
<sup>2</sup> Мартин Фаулер. *UML. Основы. Краткое руководство по стандартному языку объектного моделирования* (пер. с англ., издательство “Символ-Плюс”, 2011 г.).

Прямоугольник, представляющий класс, делится на три части, в первой из которых отображается имя класса. Разделительные линии необязательны, если больше никакой дополнительной информации, кроме имени класса, не представляется. Составляя диаграммы классов, можно обнаружить, что для некоторых классов достаточно того уровня детализации, который представлен на рис. 6.1. На диаграмме классов совсем не обязательно обозначать все поля и методы, и даже все классы.

Для представления абстрактных классов на диаграмме имя класса выделяется курсивом (рис. 6.2), или же оно дополняется обозначением `{abstract}`, как показано на рис. 6.3. Первый способ считается более распространенным, а второй — более удобным для того, чтобы делать заметки в записной книжке.



**Рис. 6.2.** Пример представления абстрактного класса

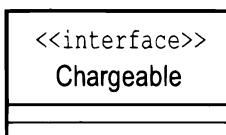


**Рис. 6.3.** Пример представления абстрактного класса с дополнительным ограничением

---

**НА ЗАМЕТКУ.** Обозначение `{abstract}` — это пример ограничения. На диаграммах классов ограничения служат для описания порядка применения отдельных элементов. Специальных правил для указания текста в фигурных скобках не установлено. Он просто должен ясно давать пояснение каких-нибудь условий, устанавливаемых для элемента.

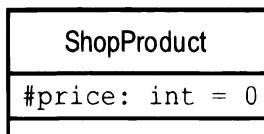
Интерфейсы определяются таким же образом, как и классы, за исключением того, что они должны включать стереотип (т.е. расширение словаря UML), как показано на рис. 6.4.



**Рис. 6.4.** Пример представления интерфейса

## Атрибуты

Вообще говоря, атрибуты описывают свойства класса. Атрибуты перечисляются в той части диаграммы, которая располагается непосредственно под именем класса (рис. 6.5).



**Рис. 6.5.** Пример обозначения атрибута

Рассмотрим подробнее атрибут из примера, приведенного на рис. 6.5. Первый знак (#) в этом атрибуте обозначает уровень видимости атрибута или управления доступом к нему. В табл. 6.1 перечислены знаки для обозначения уровня видимости.

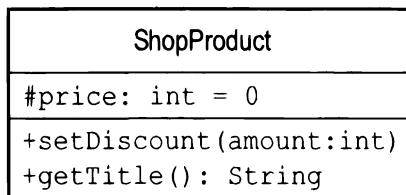
**Таблица 6.1. Знаки уровня видимости**

Знак	Уровень видимости	Описание
+	Общедоступный	Доступность для всего кода
-	Закрытый	Доступность только для текущего класса
#	Защищенный	Доступность только для текущего класса и его подклассов

После знака уровня видимости указывается имя атрибута. В данном случае описывается свойство `ShopProduct::$price`. Двоеточие служит для отделения имени атрибута от его типа, а возможно, и от его стандартного значения. Следует еще раз подчеркнуть, что в описание атрибута можно включить столько подробностей, сколько потребуется для ясности.

## Операции

Операции описывают методы, а точнее, вызовы, которые могут быть сделаны для экземпляра класса. На рис. 6.6 показаны две операции, обозначаемые в классе `ShopProduct`.



**Рис. 6.6.** Представление операций

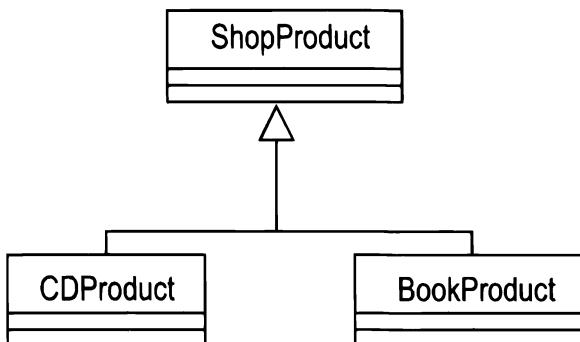
Как видите, для обозначения операций служит такой же синтаксис, как и для обозначения атрибутов. Знак уровня видимости предшествует имени метода.

Список параметров заключается в круглые скобки. А тип значения, возвращаемого методом, если оно вообще возвращается, отделяется двоеточием. Параметры разделяются запятыми, и для их обозначения употребляется такой же синтаксис, как и для атрибута: имя атрибута отделяется от его типа двоеточием.

Как и следовало ожидать, это очень удобный синтаксис. Признак уровня видимости и тип возвращаемого значения можно опустить. Параметры часто обозначаются только их типом, поскольку имя аргумента обычно не имеет особого значения.

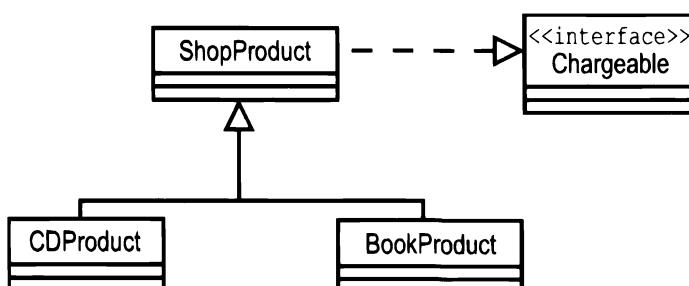
### **Описание наследования и реализации**

В языке UML отношения наследования описываются в виде обобщений. Это отношение обозначается линией, ведущей от подкласса к родительскому классу. Эта линия оканчивается незаполненной замкнутой стрелкой. В качестве примера на рис. 6.7 показана связь между классом ShopProduct и его дочерними классами.



**Рис. 6.7. Описание наследования**

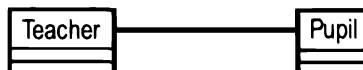
Средствами языка UML описывается также связь между интерфейсом и классами, в которых он реализован. Так, если бы в классе ShopProduct был реализован интерфейс Chargeable, мы бы добавили его в диаграмму класса, как показано на рис. 6.8.



**Рис. 6.8. Описание реализации интерфейса**

## Ассоциации

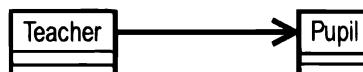
Наследование — это только одно из отношений в объектно-ориентированной системе. Ассоциация происходит в том случае, когда в классе объявляется свойство, где содержится ссылка на экземпляр (или экземпляры) другого класса. В качестве примера на рис. 6.9 моделируются два класса и образуется ассоциация между ними.



**Рис. 6.9.** Ассоциация класса

На данном этапе нам неизвестна природа этих отношений. Мы только указали, что у объекта типа Teacher будет ссылка на один или несколько объектов типа Pupil, или наоборот. Это отношение может быть или не быть взаимным.

Стрелки на диаграмме классов служат для описания направления ассоциации. Так, если в классе Teacher имеется ссылка на экземпляр класса Pupil, а не наоборот, то их ассоциацию следует определить с помощью стрелки, направленной от класса Teacher к классу Pupil. Такая ассоциация называется односторонней и показана на рис. 6.10.



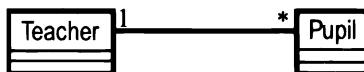
**Рис. 6.10.** Пример односторонней ассоциации

Если в каждом классе имеется ссылка на другой класс, то для обозначения двунаправленного отношения служит двунаправленная стрелка, как показано на рис. 6.11.



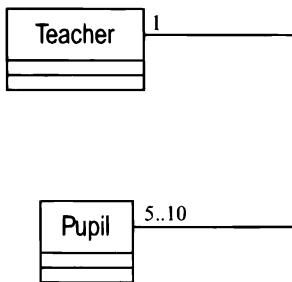
**Рис. 6.11.** Двунаправленная ассоциация

Имеется также возможность указать количество экземпляров класса, на которые ссылается другой класс в ассоциации. Для этого достаточно указать число или диапазон чисел рядом с каждым классом. Можно также употребить знак звездочки (\*), обозначающий любое число. На рис. 6.12 показано, что может существовать только один объект типа Teacher и нуль или больше объектов типа Pupil.



**Рис. 6.12.** Пример определения множественности для ассоциации

На рис. 6.13 показано, что в ассоциации может быть один объект типа Teacher и от пяти до десяти объектов типа Pupil.

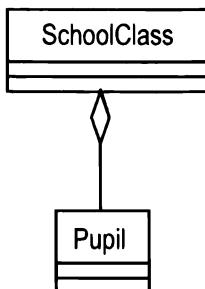


**Рис. 6.13.** Еще один вариант определения множественности для ассоциации

### Агрегирование и композиция

Агрегирование и композиция похожи на ассоциацию. Все эти термины служат для описания ситуации, когда в классе содержится постоянная ссылка на один или несколько экземпляров другого класса. Но с помощью агрегирования и композиции экземпляры, на которые ссылаются, формируют внутреннюю часть ссылающегося объекта.

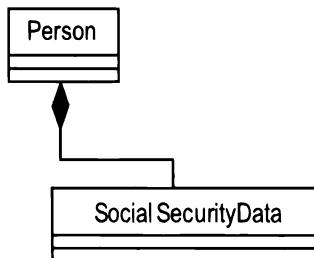
Что касается агрегирования, то объекты составляют основную часть объекта-контейнера, который их содержит, но они могут одновременно содержаться и в других объектах. Отношение агрегирования обозначается линией, которая начинается с незаполненного ромба. В качестве примера на рис. 6.14 определяются два класса, SchoolClass и Pupil, причем класс SchoolClass агрегирует класс Pupil.



**Рис. 6.14.** Пример агрегирования

Класс *Pupil* состоит из учеников, но на один и тот же объект типа *Pupil* могут одновременно ссылаться различные экземпляры класса *SchoolClass*. Если же понадобится распустить школьный класс, для этого необязательно удалять ученика, который может посещать другие классы.

**Композиция** представляет собой еще более сильное отношение, чем описанное выше. В композиции на содержащийся объект может ссылаться только содержащий его объект-контейнер. И он должен быть удален вместе с удаляемым объектом-контейнером. Отношения композиции обозначаются таким же образом, как и отношения агрегирования, только с заполненным ромбом. Пример отношения композиции наглядно показан на рис. 6.15.



**Рис. 6.15.** Пример композиции

В классе *Person* имеется постоянная ссылка на объект типа *SocialSecurityData*. Экземпляр этого объекта может принадлежать только содержащему его объекту типа *Person*.

### Описание отношений использования

В языке UML отношение использования описывается в виде зависимости. Это самое неустойчивое из всех отношений, рассматриваемых в данном разделе, потому что оно не описывает постоянную связь между классами. Используемый класс может передаваться в качестве аргумента или быть получен в результате вызова метода.

В классе *Report*, приведенном на рис. 6.16, используется объект типа *ShopProductWriter*. Отношение использования обозначается пунктирной линией со стрелкой, имеющей незамкнутый контур на конце. Эта линия соединяет рассматриваемые здесь класс и объект. Но при таком отношении ссылка на объект не хранится в виде свойства, как, например, в объекте типа *ShopProductWriter*, где хранится массив ссылок на объекты типа *ShopProduct*.

### Использование примечаний

На диаграммах классов отображается структура системы, но они не дают достаточного представления о самом процессе. Как следует из рис. 6.16, в объекте типа *Report* используется объект типа *ShopProductWriter*, но механизм этого процесса неизвестен. На рис. 6.17 используются примечания, которые помогают немного прояснить эту ситуацию.

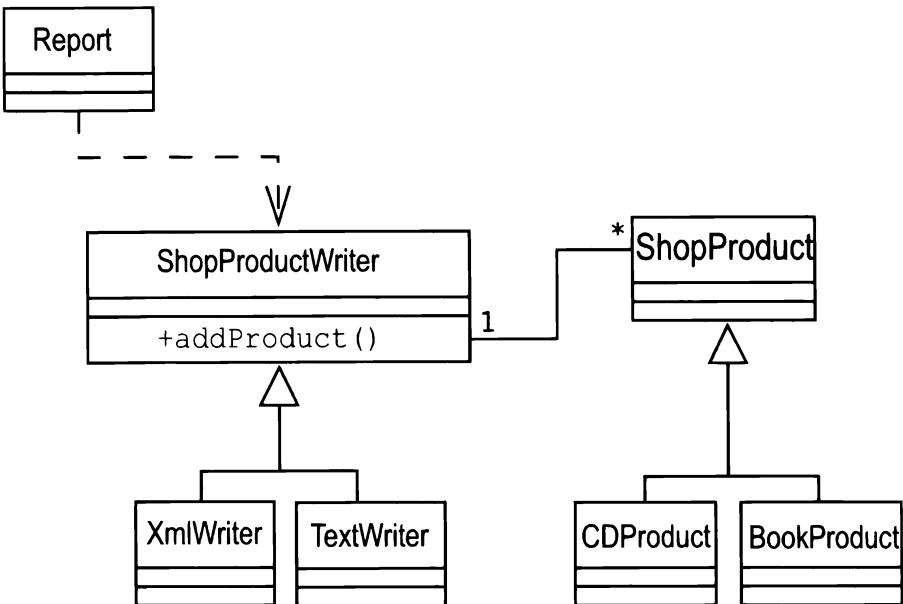


Рис. 6.16. Пример отношения использования зависимостей

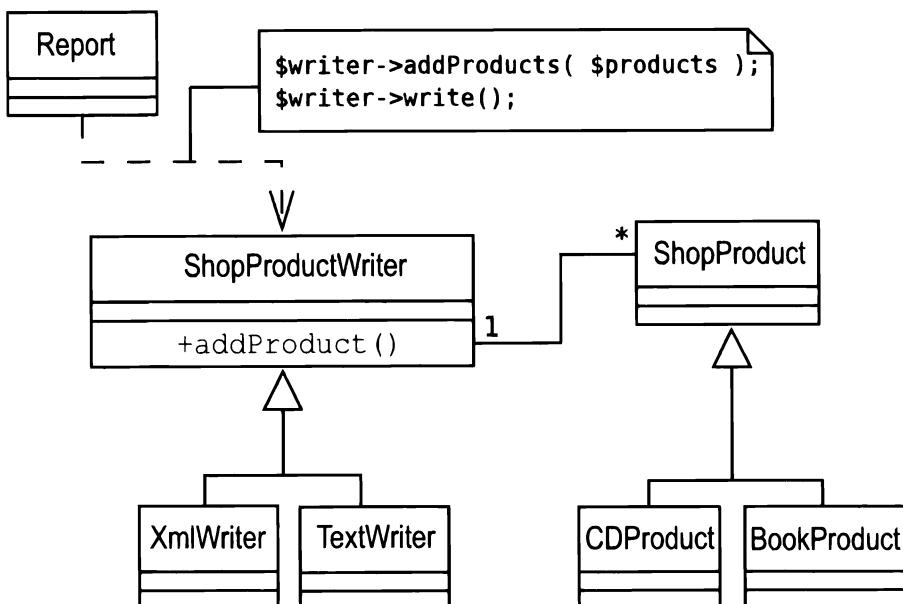


Рис. 6.17. Использование примечаний для прояснения зависимости

Как видите, примечание обозначается на диаграмме прямоугольником с углком, загнутым справа вверху. Обычно в примечании содержатся фрагменты псевдокода.

Примечание вносит некоторую ясность в рассматриваемую здесь диаграмму классов. Теперь мы видим, что объект типа `ShopProductWriter` используется в объекте типа `Report` для вывода данных о товаре. На самом деле отношения использования не всегда настолько очевидны. В некоторых случаях даже примечание может не предоставить достаточной информации. Правда, взаимодействие объектов в проектируемой системе, а также структуру классов можно смоделировать.

## Диаграмма последовательностей

В основе *диаграммы последовательности* лежит объект, а не класс. Она служит для поэтапного моделирования процесса в проектируемой системе.

Составим простую диаграмму последовательности, моделируя порядок вывода данных о продукте из объекта типа `Report`. На диаграмме последовательности объекты из проектируемой системы представлены справа налево, как показано на рис. 6.18.



**Рис. 6.18.** Пример представления объектов из проектируемой системы на диаграмме последовательности

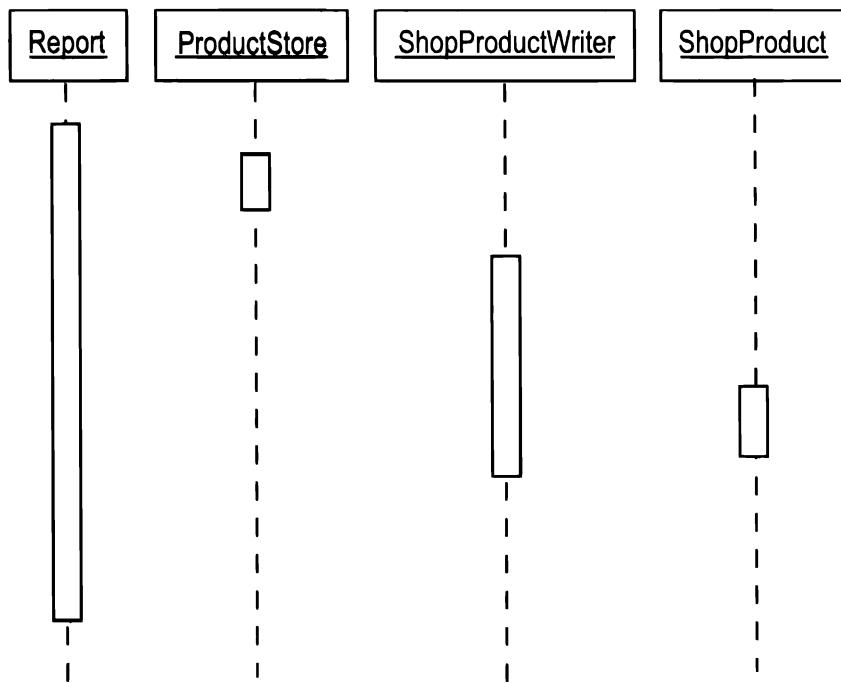
Объекты обозначены на этой диаграмме только именем класса. Если бы имелось несколько действующих независимо экземпляров одного класса, имя каждого объекта следовало бы указать в формате *метка:класс* (например, `product1:ShopProduct`).

Время жизни моделируемого процесса отображается на диаграмме последовательности сверху вниз, как показано на рис. 6.19.

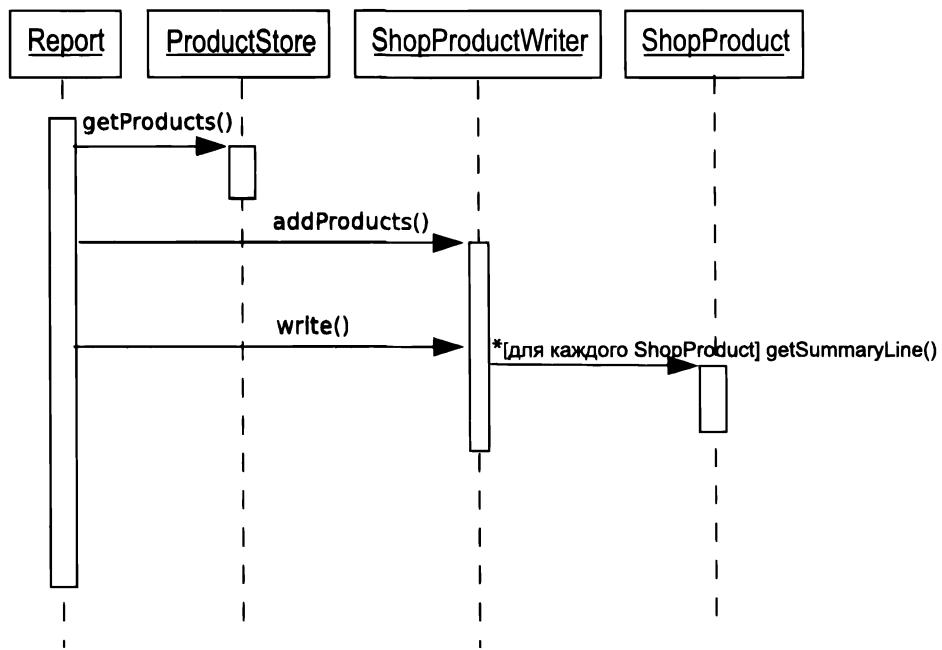
Вертикальными пунктирными линиями на этой диаграмме обозначается время существования объектов в системе, а прямоугольниками на линиях жизни — направленность процесса. Если просмотреть рис. 6.19 сверху вниз, то можно увидеть, как процесс продвигается по объектам в системе. Но это трудно понять без сообщений, которыми обмениваются объекты. Такие сообщения добавлены на рис. 6.20.

Стрелками обозначены сообщения, которыми обмениваются объекты. Возвращаемые значения зачастую остаются неявными, хотя они могут быть обозначены пунктирной линией, идущей от вызываемого объекта к объекту, отправляющему сообщение. Каждое сообщение помечается вызовом соответствующего метода. Для меток имеется свой синтаксис, где квадратные скобки обозначают заданное условие. Так, следующая запись:

```
[okToPrint]
write()
```



**Рис. 6.19.** Пример обозначения линий жизни объектов на диаграмме последовательности



**Рис. 6.20.** Пример завершенной диаграммы последовательности

означает, что вызов метода `write()` может произойти только при выполнении указанного условия. Знак звездочки служит для того, чтобы обозначить повторение, как показано ниже. А далее может последовать соответствующее пояснение в квадратных скобках, хотя это и необязательно.

```
* [для каждого ShopProduct]
write()
```

Теперь диаграмму последовательности, приведенную на рис. 6.20, можно интерпретировать сверху вниз. В частности, объект типа `Report` получает список объектов типа `ShopProduct` из объекта типа `ProductStore`. Этот объект передает полученный список объекту типа `ShopProductWriter`, где сохраняются ссылки на данные объекты, хотя, глядя на диаграмму последовательности, об этом можно только догадываться. Объект типа `ShopProductWriter` вызывает метод `ShopProduct::getSummaryLine()` для каждого объекта типа `ShopProduct`, ссылка на который хранится в массиве, добавляя полученный результат к выводимым данным.

Как видите, диаграммы последовательностей позволяют моделировать процессы, фиксируя срезы динамического взаимодействия и представляя их с необыкновенной ясностью.

**НА ЗАМЕТКУ.** Посмотрите внимательно на рис. 6.16 и 6.20. Обратите внимание, как на диаграмме класса проиллюстрирован полиморфизм (наглядно показаны классы, которые происходят от классов `ShopProductWriter` и `ShopProduct`). А теперь посмотрите, насколько этот факт становится очевидным, когда мы моделируем взаимодействие между объектами. Нам требуется, чтобы объекты работали по возможности с самыми общими из имеющихся типов данных и чтобы можно было скрыть подробности их реализации.

## Резюме

В этой главе мы немного отошли от конкретных особенностей ООП и рассмотрели некоторые важные вопросы проектирования. В частности, мы исследовали такие понятия, как инкапсуляция, связность, слабая и тесная связь, которые являются важными аспектами проектирования гибкой и повторно используемой объектно-ориентированной системы. Мы также рассмотрели средства языка UML как очень важное основание для работы с шаблонами, о которых речь пойдет далее в этой книге.



**ЧАСТЬ III**



# **Шаблоны**



## ГЛАВА 7



# Назначение и применение проектных шаблонов

Большинство задач, которые нередко приходится решать программистам, уже давно решены другими членами их сообщества. Проектные шаблоны (*patterns*, иногда их так и называют — паттернами) как раз и являются тем средством, с помощью которого люди могут делиться друг с другом накопленным опытом. Как только шаблон становится всеобщим достоянием, он обогащает наш лексикон и позволяет легко обмениваться с другими новыми идеями проектирования и последствиями их осуществления. С помощью проектных шаблонов легко выделяются общие задачи, определяются проверенные решения и описываются вероятные результаты. Во многих книгах и статьях основное внимание уделяется особенностям конкретных языков программирования, имеющимся функциям, классам и методам. А в каталогах шаблонов, наоборот, акцент сделан на том, как перейти в своих проектах от этих основ (“что делать”) к осмыслению задач и возможных решений (“зачем и как делать”).

В этой главе будут представлены проектные шаблоны и проанализированы некоторые причины их широкой распространенности. В ней, в частности, будут рассмотрены следующие вопросы.

- *Основы шаблонов.* Что такое проектные шаблоны?
- *Структура шаблона.* Каковы основные элементы проектного шаблона?
- *Преимущества шаблонов.* Почему шаблоны стоят того, чтобы их изучать?

## Что такое проектные шаблоны

*В сфере программного обеспечения проектный шаблон — это реальное проявление наследственной памяти организации.*

Гради Буч (Grady Booch),  
из книги *Core J2EE Patterns*<sup>1</sup>.

*Проектный шаблон — это решение задачи в определенном контексте.*

“Банда четырех” (The Gang of Four),  
из книги *Design Patterns: Elements of Reusable  
Object-Oriented Software*<sup>2</sup>.

Как следует из приведенных выше цитат, проектный шаблон — это задача, которая взята из норм надлежащей практики программистов и решение которой проанализировано и объяснено. Задачи имеют свойство повторяться, и веб-программистам приходится решать их снова и снова. В частности, как обработать входящий запрос? Как преобразовать данные в команды для проектируемой системы? Как запросить данные? Как представить результаты? Со временем мы находим более или менее изящные ответы на все эти вопросы и создаем неформальный набор методик, которые затем используем снова и снова в своих проектах. Эти методики и есть проектные шаблоны.

С помощью проектных шаблонов описываются и формализуются типовые задачи и их решения. В результате опыт, который нарабатывается с большим трудом, становится доступным широкому сообществу программистов. Шаблоны должны быть построены главным образом по восходящему, а не нисходящему принципу. Они укоренены в практике, а не в теории. Но это совсем не означает, что в проектных шаблонах отсутствует элемент теории, как будет показано в следующей главе. Шаблоны основаны на реальных методах, применяемых программистами на практике. Известный приверженец проектных шаблонов Мартин Фаулер говорит, что он открывает шаблоны, а не создает их. Поэтому многие шаблоны будут вызывать у вас ощущение уже пройденного, ведь вы будете узнавать в них методики, которыми пользуетесь сами.

Каталог шаблонов — это не книга кулинарных рецептов. Рецептам можно следовать буквально, а код можно скопировать и вставить в проект с незначительными изменениями. Понимать весь код, используемый в рецепте, обязательно не всегда. А проектные шаблоны описывают *подходы* к решению конкретных задач. Подробности реализации могут существенно изменяться в зависимости

<sup>1</sup> Дипак Алур, Джон Крупи, Дэн Малкс. *Образцы J2EE. Лучшие решения и стратегии проектирования* (пер. с англ., издательство “Лори”, 2013 г.).

<sup>2</sup> Эрих Гамма, Ричард Хелм, Ральф Джонсон, Джон Влиссидес. *Приемы объектно-ориентированного проектирования. Паттерны проектирования* (пер. с англ., издательство “Питер”, 2007 г.).

от более широкого контекста. От этого контекста зависят выбор используемого языка программирования, характер приложения, масштабы проекта и особенности решения конкретной задачи.

Допустим, в проекте требуется создать систему шаблонной обработки. На основании имени файла шаблона необходимо синтаксически проанализировать его содержимое и построить дерево объектов, представляющих обнаруженные дескрипторы разметки.

Сначала синтаксический анализатор просматривает текст на предмет поиска триггерных лексем. Обнаружив соответствие, он передает лексему другому объекту-анализатору, который специализируется на чтении содержимого дескрипторов разметки. В итоге данные шаблона продолжают анализироваться до тех пор, пока не произойдет синтаксическая ошибка, достигнут их конец или найдена другая триггерная лексема. Обнаружив такую лексему, объект-анализатор должен также передать ее на обработку соответствующей программе — скорее всего, анализатору аргументов. Все вместе эти компоненты образуют так называемый рекурсивный нисходящий синтаксический анализатор.

Следовательно, участниками проектируемой системы можно назвать следующие классы: `MainParser`, `TagParser` и `ArgumentParser`. Потребуется также класс `ParserFactory`, создающий и возвращающий эти объекты.

Но все, конечно, идет не так гладко, как хотелось бы, и в дальнейшем на одном из совещаний выясняется, что в шаблонах нужно поддерживать несколько синтаксисов. И теперь нужно создать параллельный набор объектов-анализаторов в соответствии с конкретным синтаксисом: `OtherTagParser`, `OtherArgumentParser` и т.д.

Таким образом, поставлена следующая задача: формировать разные наборы объектов в зависимости от конкретной ситуации, и эти наборы объектов должны быть более или менее прозрачными для других компонентов системы. Но оказывается, что “Банда четырех” в своей книге определила следующую задачу для проектного шаблона `Abstract Factory` (Абстрактная фабрика): “Предусмотреть интерфейс для создания семейств связанных или зависимых объектов без указания их конкретных классов”.

Этот проектный шаблон вполне подходит в данном случае! Сама суть поставленной задачи определяет и очерчивает рамки применения данного шаблона. Но решение этой задачи не имеет ничего общего с операциями вырезания и вставки, как поясняется в главе 9., “Формирование объектов”, где подробно рассматривается проектный шаблон `Abstract Factory`.

Название шаблона уже само по себе очень ценно. Подобным образом создается нечто вроде общего словаря, который годами накапливается и используется в среде профессионалов. Такие условные обозначения помогают в совместных разработках, когда оцениваются и проверяются альтернативные подходы и разные последствия их применения. Например, при обсуждении семейств альтернативных синтаксических анализаторов достаточно сказать коллегам по работе,

что в проектируемой системе каждый набор создается по проектному шаблону *Abstract Factory*. Одни кивнут головой с умным видом, кто-то сразу поймет, о чем идет речь, а кто-нибудь отметит про себя, что нужно будет ознакомиться с этим шаблоном позже. Но суть в том, что у такой системы набора понятий и разных результатов их воплощения имеется абстрактный описатель, способствующий созданию более кратких обозначений, как демонстрируется далее в этой главе.

И наконец, по международному законодательству некорректно писать о проектных шаблонах, не процитировав Кристофера Александера (Christopher Alexander), профессора архитектуры, работы которого оказали огромное влияние на первых сторонников объектно-ориентированных проектных шаблонов. Вот что он пишет в своей книге *A Pattern Language* (издательство Oxford University Press, 1977 г.)<sup>3</sup>.

*Каждый проектный шаблон описывает задачу, которая возникает снова и снова, а затем описывает суть решения данной задачи, так что вы можете использовать это решение миллион раз, всякий раз делая это по-другому.*

Очень важно, что это определение, хотя оно относится к архитектурным задачам и решениям, начинается с формулировки задачи и ее более широкого контекста и переходит к решению. За последние годы прозвучало немало критики по поводу того, что проектными шаблонами злоупотребляют, особенно неопытные программисты. Причина в том, что решения применялись там, где не была сформулирована задача и отсутствовал соответствующий контекст. Шаблоны — это нечто большее, чем конкретная организация классов и объектов, совместно работающих определенным образом. Шаблоны создаются для определения условий, в которых должны применяться решения, а также для обсуждения результатов этих решений.

В данной книге основной акцент будет сделан на особенно влиятельном направлении в сфере проектных шаблонов: форме, описанной в упоминавшейся в начале этой главы книге *Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software*. Она посвящена применению проектных шаблонов при разработке объектно-ориентированного программного обеспечения, и в ней описываются некоторые классические шаблоны, которые имеются в большинстве современных объектно-ориентированных проектах.

Эта книга “Банды четырех” очень важна не только потому, что в ней описываются основные проектные шаблоны, но и потому, что в ней рассматриваются принципы проектирования, которые положены в основу этих шаблонов. Некоторые из этих принципов мы рассмотрим в следующей главе.

---

<sup>3</sup> Кристофер Александр, Сара Исиакава, Мюррей Сильверстайн. *Язык шаблонов. Города. Здания. Строительство* (пер. с англ., издательство студии Артемия Лебедева, 2014 г.).

**На заметку.** Проектные шаблоны, описанные “Бандой четырех” и в данной книге, служат настоящими примерами языка шаблонов, т.е. каталога задач и решений, объединенных вместе таким образом, чтобы они дополняли друг друга и формировали взаимозависимое целое. Существуют языки шаблонов для решения задач из других предметных областей, включая визуальное проектирование и управление проектами и, конечно, архитектуру. Но когда в данной книге обсуждаются проектные шаблоны, то имеются в виду задачи и решения в области разработки объектно-ориентированного программного обеспечения.

## Краткий обзор проектных шаблонов

По существу, проектный шаблон состоит из четырех частей: названия, постановки задачи, описания ее решения и последствий.

### Название

Выбор названия для шаблона очень важен. Несколько краткими словами можно обозначить довольно сложные задачи и их решения, поэтому при выборе названий для проектных шаблонов следует соблюдать золотую середину между краткостью и описательностью. “Банда четырех” утверждает: “Поиск удачных названий был одной из самых трудных задач при разработке нашего каталога”. И с этим согласен Мартин Фаулер, заявляя: “Названия для шаблонов чрезвычайно важны, потому что одна из целей шаблонов — создать словарь, позволяющий разработчикам общаться более эффективно” (из книги *Patterns of Enterprise Application Architecture*, издательство Addison-Wesley Professional, 2002 г.)<sup>4</sup>.

В своей книге *Patterns of Enterprise Application Architecture* Мартин Фаулер совершенствует шаблон доступа к базе данных, описание которого я впервые обнаружил в упоминавшейся в начале этой главы книге *Core J2EE Patterns*. В частности, Фаулер определяет два шаблона, которые описывают специализацию старого шаблона. Логика такого подхода ясна и точна: один из новых шаблонов моделирует объекты предметной области, в то время как другой — таблицы базы данных, тогда как в предыдущем труде это различие было нечетким. Тем не менее заставить себя мыслить категориями новых шаблонов было нелегко. Я лично пользовался названием первоначального шаблона при проектировании и документировании так долго, что оно прочно вошло в мой лексикон.

### Постановка задачи

Какими бы изящными ни были решения, а некоторые из них действительно очень изящны, постановка задачи и ее контекста служит основанием для проектного шаблона. Поставить задачу намного труднее, чем выбрать какое-нибудь

<sup>4</sup> Мартин Фаулер. Шаблоны корпоративных приложений (пер. с англ., ИД “Вильямс”, 2009 г.).

решение из каталога шаблонов. И это одна из причин, по которым некоторые шаблоны могут применяться неправильно.

В шаблонах очень тщательно описывается предметная область решаемой задачи. Сначала кратко описывается сама задача, а затем ее контекст. Обычно приводится типичный пример, дополняемый одной или несколькими диаграммами. Далее анализируются особенности задачи и различные ее проявления. Описываются также все признаки, которые могут помочь в постановке задачи.

## Решение

Решение сначала кратко описывается вместе с задачей. Оно также описывается подробно, как правило, с помощью диаграмм классов и взаимодействия на языке UML. В шаблон обычно включается пример кода.

И хотя код может быть предоставлен, в качестве решения никогда нельзя использовать способ вырезания и вставки. Напомним, что шаблон описывает только подход к решению задачи, поскольку в его реализации могут проявиться сотни нюансов. Рассмотрим в качестве примера инструкции, как сеять хлеб. Если вы слепо выполните все эти инструкции, то, скорее всего, будете голодать после сбора урожая. Намного более полезным оказывается основанный на шаблоне подход, где описываются различные условия применения этого шаблона. Основное решение задачи (вырастить хлеб) всегда будет одним и тем же (посеять семена, поливать, собрать урожай), но реальные шаги, которые нужно будет предпринять, зависят от самых разных факторов, включая тип почвы, местность, наличие вредных насекомых и т.д. Мартин Фаулер называет решения, описанные в шаблонах, “полуфабрикатами”, т.е. программист должен взять основной замысел решения и самостоятельно довести его логического завершения.

## Последствия

Каждое решение, принимаемое при проектировании, будет иметь обширный ряд последствий. Безусловно, это должно быть удовлетворительное решение поставленной задачи. Однажды осуществленное решение может идеально подходить для работы и с другими шаблонами, но делать это следует с особой осторожностью.

## Формат “Банды четырех”

Теперь, когда я пишу эти строки, передо мной на рабочем столе лежат пять каталогов проектных шаблонов. Даже поверхностный взгляд на шаблоны в каждом каталоге говорит о том, что ни в одном из них не используется такая же структура, как и в других. Одни из них более формализованы, другие сильно детализированы (содержат немало подразделов), а трети менее упорядочены.

Существует ряд ясно определенных структур шаблонов, включая первоначальную форму, разработанную Кристофером Александром (австралийская форма), а также описательный подход, применяемый в Портлендском хранилище

шаблонов (Portland Pattern Repository). А поскольку “Банда четырех” имеет большое влияние, и мы будем рассматривать многие из описанных ими шаблонов, исследуем несколько разделов, которые они включили в свои шаблоны. Ниже приведено краткое описание этих разделов.

- *Предназначение.* Краткая формулировка цели шаблона. Необходимо уметь с первого взгляда понять суть шаблона.
- *Мотивация.* Задача описывается, как правило, для типичной ситуации. На конкретных примерах легче понять, что представляет собой шаблон.
- *Применимость.* Исследование различных ситуаций, в которых можно применить шаблон. В то время как в разделе мотивации описывается типичная задача, в данном разделе определяются конкретные ситуации и оцениваются преимущества решения в контексте каждой из них.
- *Структура/взаимодействие.* Эти разделы могут содержать диаграммы классов и взаимодействия, описывающие на языке UML отношения между классами и объекты в конкретном решении.
- *Реализация.* В данном разделе рассматриваются подробности решения. В нем исследуются любые вопросы, которые могут возникнуть при применении предлагаемое методики, а также даются советы по ее применению.
- *Пример кода.* Я всегда перехожу сразу же к этому разделу, поскольку считаю, что простой пример кода помогает лучше разобраться в шаблоне. Этот пример часто сведен к минимуму с целью продемонстрировать саму суть решения. Пример может быть написан на любом объектно-ориентированном языке. Разумеется, в последующих далее примерах кода всегда будет употребляться язык PHP.
- *Примеры применения.* Реальные системы, в которых встречается данный шаблон (задача, контекст и решение). Существует мнение, что шаблон должен присутствовать, по крайней мере, в трех широко известных контекстах, чтобы считаться настоящим. Это называется иначе “правилом трех”.
- *Связанные шаблоны.* Одни шаблоны порождают другие. Применяя одно решение, можно создать контекст, в котором станет полезным другое решение. Именно такие связи исследуются в этом разделе, где могут также обсуждаться шаблоны, некоторые сходства в задаче и решении, а также любые предшествующие шаблоны, определенные где-нибудь еще и служащие основанием для построения текущего шаблона.

## Причины для применения проектных шаблонов

Так в чем же преимущества шаблонов? Учитывая, что шаблон — это поставленная задача и описанное решение, ответ, казалось бы, очевиден. Шаблоны помогают решать распространенные задачи. Но шаблон — это, без сомнения, нечто большее.

## Шаблоны определяют задачи

Сколько раз вы доходили до какой-то стадии в проекте и обнаруживали, что дальше идти некуда? Вполне вероятно, вам придется вернуться немного назад, прежде чем начать снова.

Определяя распространенные задачи, шаблоны помогают улучшить проект. А иногда первый шаг к решению — это осознание возникшего затруднения.

## Шаблоны определяют решения

Определив и осознав возникшее затруднение (и убедившись, что оно действительно составляет проблему), вы получаете с помощью проектного шаблона доступ к решению, а также к анализу последствий его применения. И хотя шаблон совсем не избавляет вас от необходимости рассмотреть последствия выбранного решения, вы, по крайней мере, будете уверены, что пользуетесь проверенной методикой.

## Шаблоны не зависят от языка программирования

Проектные шаблоны определяют объекты и решения в терминах ООП. Это означает, что многие шаблоны одинаково применимы во многих языках программирования. Начав пользоваться проектными шаблонами, я изучал примеры кода на C++ и Smalltalk и реализовывал свои решения на Java. На другие языки шаблоны переносятся с некоторыми изменениями в их реализации или в получаемых результатах, но они всегда остаются правомерными. В любом случае проектные шаблоны помогают при переходе от одного языка к другому. Аналогично приложение, написанное на четких принципах объектно-ориентированного проектирования, легко перенести с одного языка на другой (хотя при этом всегда остаются трудности, которые приходится разрешать).

## Шаблоны определяют словарь

Предоставляя разработчикам названия методик, шаблоны обогащают процесс общения и передачи информации. Представим совещание, посвященное вопросам проектирования. Я уже описал мое решение с помощью шаблона Abstract Factory и теперь должен изложить стратегию обработки данных, которые собирает система. Я рассказываю о своих планах Бобу в следующем диалоге.

**Я:** Я собираюсь применить шаблон Composite.

**Боб:** Мне кажется, ты не продумал это как следует.

Что ж, Боб не согласен со мной. Он никогда со мной не согласен. Но он знает, о чем я говорю и почему моя идея плоха. А теперь проиграем эту сцену еще раз без применения словаря.

**Я:** Я собираюсь использовать три объекта с одним и тем же общим типом данных. В интерфейсе этого типа данных будут определены методы для добавления дочерних объектов собственного типа. Таким образом, мы можем

построить сложную комбинацию реализованных объектов во время выполнения программы.

**Боб:** Да?

Шаблоны или методики, которые в них описаны, имеют тенденцию к взаимодействию. Так, шаблон Composite взаимодействует с шаблоном Visitor.

**Я:** А затем можно воспользоваться шаблоном Visitor для получения итоговых данных.

**Боб:** Ты упустил суть.

Не будем обращать внимание на Боба, долго и мучительно описывая версию этого разговора без употребления терминологии проектных шаблонов. Подробнее о шаблоне Composite речь пойдет в главе 10, “Шаблоны для программирования гибких объектов”, а о шаблоне Visitor — в главе 11, “Выполнение задач и представление результатов”.

Дело в том, что эти методики можно применять и без терминологии проектных шаблонов. Сами методики всегда появляются до того, как им будет присвоено название, и они будут организованы в виде шаблона. Если же такой шаблон отсутствует, его можно создать. А любое инструментальное средство, которое применяется достаточно часто, в конце концов получит свое название.

## Шаблоны проверяются и тестируются

Итак, если с помощью проектных шаблонов описываются нормы передовой практики, то будет ли выбор названия самым важным элементом при создании каталогов шаблонов? В каком-то смысле будет. Шаблоны как нормы передовой практики ООП могут показаться некоторым очень опытным программистам упражнением в выражении очевидного иными словами. Но для всех остальных шаблоны предоставляют доступ к задачам и решениям, которые в противном случае приходилось бы находить нелегким путем.

Шаблоны делают проектирование более доступным. Каталоги шаблонов появляются для все большего количества специализированных областей, поэтому даже очень опытный специалист может извлечь из них пользу. Например, разработчик графического пользовательского интерфейса может быстро получить доступ к задачам и решениям при создании корпоративного приложения, а разработчик веб-приложения — быстро наметить стратегию, как избежать ошибок и подводных камней, которые могут возникнуть в проектах для планшетных компьютеров и смартфонов.

## Шаблоны предназначены для совместной работы

По своему характеру проектные шаблоны должны быть порождающими и составляемыми. Это означает возможность применить один шаблон и тем самым создать условия, подходящие для применения другого шаблона. Иначе говоря, используя шаблон, можно обнаружить открывающиеся новые перспективы.

Каталоги шаблонов обычно разрабатываются с расчетом на такого рода совместную работу, а возможность составления шаблонов всегда документируется в самом шаблоне.

## Шаблоны способствуют удачным проектам

В проектных шаблонах демонстрируются и применяются принципы объективно-ориентированного проектирования. Поэтому изучение проектных шаблонов может дать больше, чем конкретное решение в определенном контексте. Это может привести к новому представлению, как объединить объекты и классы для достижения поставленной цели.

## Шаблоны применяются в распространенных каркасах

В данной книге процесс проектирования описан практически с самого начала. Принципы и проектные шаблоны, рассмотренные в ней, должны побудить вас к созданию ряда собственных базовых каркасов, которые лягут в основу всех ваших проектов. Ведь лень иногда оказывается во благо, и поэтому вы можете вполне воспользоваться такими стандартными каркасами, как Zend, Code Igniter или Symfony, или же скопировать код из готовых проектов. Ясное понимание основ проектных шаблонов поможет вам быстро освоить программный интерфейс API этих каркасов.

## PHP и проектные шаблоны

В этой главе мало что относится непосредственно к PHP, что в некоторой степени характерно для рассматриваемой в ней темы. Большинство проектных шаблонов применимо во многих языках программирования, где имеются возможности манипулирования объектами и достаточно решить лишь некоторые вопросы реализации, если они вообще возникают.

Но это, конечно, не всегда именно так. Некоторые шаблоны корпоративных приложений отлично подходят для тех языков, где прикладной процесс не останавливает свою работу в перерывах между запросами к серверу. Но сценарии на PHP действуют иначе, поскольку для обработки каждого поступившего запроса сценарий запускается заново. Это означает, что некоторые шаблоны требуют более аккуратного обращения. Например, для реализации шаблона Front Controller часто требуется довольно много времени. Хорошо, если инициализация имеет место один раз при запуске приложения, но гораздо хуже, если она происходит при каждом запросе. Но это совсем не означает, что применять данный шаблон нельзя. В своей практике я применял его с очень хорошими результатами. При обсуждении шаблона мы просто должны принять во внимание вопросы, связанные с PHP. Именно язык PHP формирует контекст для всех шаблонов, которые исследуются в данной книге.

Ранее в этом разделе уже упоминались языки программирования, в которых имеется возможность манипулировать объектами. А в PHP можно программировать, вообще не определяя никаких классов. Но объекты и принципы ООП положены, за некоторыми исключениями, в основу большинства проектов и библиотек на PHP.

## Резюме

В этой главе были представлены проектные шаблоны, рассмотрена их структура (с помощью формата “Банды четырех”) и проанализирован ряд причин, по которым у вас может возникнуть необходимость пользоваться проектными шаблонами в своих сценариях.

Не следует, однако, забывать, что проектные шаблоны — это не готовые решения, которые можно объединять, как компоненты, при создании проекта. Шаблоны — это предлагаемые подходы к решению распространенных задач. В этих решениях воплощены некоторые основные принципы проектирования. Именно их мы и будем исследовать в следующей главе.



## ГЛАВА 8



# Некоторые принципы действия шаблонов

Несмотря на то что проектные шаблоны просто описывают решения задач, в них обычно делается акцент на решениях, которые способствуют повторному использованию и гибкости. Для достижения этих целей в шаблонах реализуется ряд основных принципов объектно-ориентированного проектирования. Некоторые из этих принципов будут исследованы в этой главе, а более подробно проектные шаблоны будут рассматриваться на протяжении остальной части данной книги.

В этой главе рассматриваются следующие принципы действия шаблонов.

- **Композиция.** Использование агрегирования объектов для достижения большей гибкости, чем с помощью одного только наследования.
- **Развязка.** Сокращение взаимной зависимости элементов в системе.
- **Потенциальные возможности интерфейса.** Шаблоны и полиморфизм.
- **Категории шаблонов.** Типы шаблонов, описываемых в данной книге.

## Открытие шаблонов

Я начал работать с объектами в языке Java. Как и следовало ожидать, прошло некоторое время, прежде чем какие-то идеи пригодились и воплотились. Причем произошло это очень быстро, почти как откровение. Изящество принципов наследования и инкапсуляции просто поразило меня. Я почувствовал, что это другой способ определения и построения систем. Я воспользовался полиморфизмом при работе с типом данных и изменял реализации во время выполнения программы. Мне казалось, что эти знания и понимание помогут решить большинство моих проектных задач и позволят создавать прекрасные и изящные системы.

В то время все книги на моем рабочем столе были посвящены возможностям языков программирования и многочисленным интерфейсам API, доступным программирующему на Java. Если не считать краткого определения полиморфизма, в этих книгах почти не было попыток исследовать стратегии проектирования.

Одни только возможности языка не порождают объектно-ориентированные проекты. Хотя мои проекты удовлетворяли их функциональным требованиям, тип проекта, который можно было создать с помощью наследования, инкапсуляции и полиморфизма, по-прежнему ускользал от меня.

Мои иерархии наследования становились все более обширными и глубокими, поскольку я пытался создавать новые классы по каждому поводу. Структура моих систем затрудняла передачу сообщений от одного уровня к другому таким образом, чтобы не давать промежуточным классам слишком много сведений об их окружении, не привязывать их к приложению и не делать их непригодными в новом контексте.

И только открыв для себя упоминавшуюся ранее книгу *Design Patterns*, которая иначе называется книгой “Банды четырех”, я понял, что упустил целый аспект проектирования. К тому времени я уже самостоятельно открыл несколько основных шаблонов, но знакомство с другими шаблонами изменило мой образ мышления.

Я выяснил, что в своих проектах дал наследованию слишком много привилегий, пытаясь придать классам слишком много функций. Но где еще требуются функциональные возможности в объектно-ориентированной системе?

Ответ я нашел в композиции. Программные компоненты можно определять во время выполнения путем комбинирования объектов, находящихся в гибких отношениях. “Банда четырех” сформулировала это в следующем принципе: “Предпочитайте композицию наследованию”. Шаблоны описывали способы объединения объектов во время выполнения программы с целью достичь уровня гибкости, который невозможен при применении только одного дерева наследования.

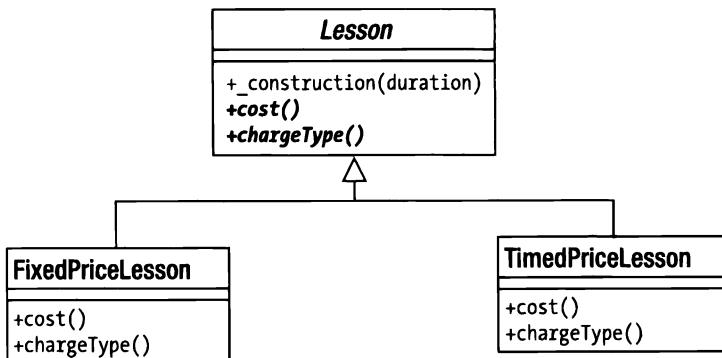
## Композиция и наследование

*Наследование* — это эффективный способ описания меняющихся обстоятельств или контекста. Но за счет этого можно потерять в гибкости, особенно если на классы возложено несколько функциональных обязанностей.

### Проблема

Как вам, должно быть, известно, дочерние классы наследуют методы и свойства родительских классов, при условии, что они относятся к открытым или защищенным элементам. Этим фактом можно воспользоваться для создания дочерних классов, обладающих особыми функциональными возможностями.

На рис. 8.1 приведен простой пример наследования, демонстрируемого с помощью диаграммы UML.



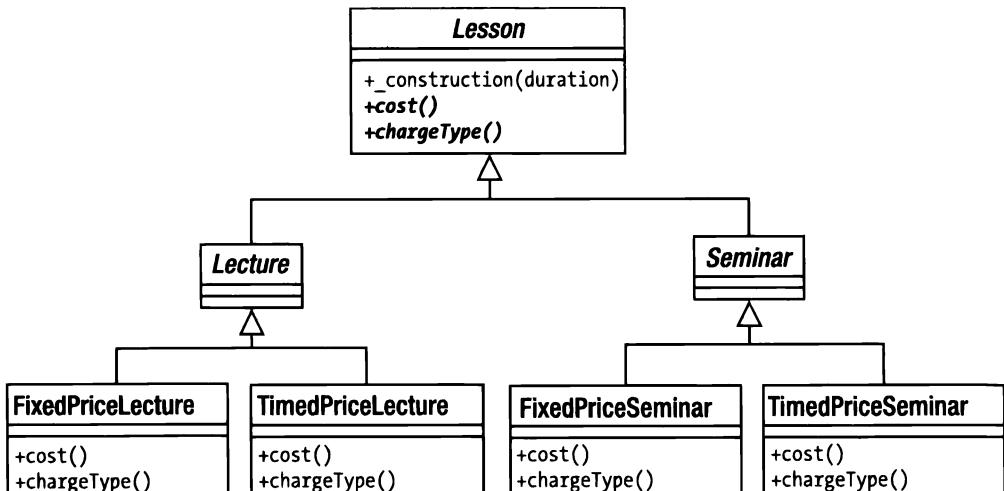
**Рис. 8.1.** Родительский класс и два дочерних класса

Абстрактный класс **Lesson** на рис. 8.1 моделирует занятие в колледже и определяет абстрактные методы `cost()` и `chargeType()`. На диаграмме показаны два реализующих их класса, **FixedPriceLesson** и **TimedPriceLesson**, которые обеспечивают разные механизмы оплаты занятий.

С помощью этой схемы наследования можно без особого труда изменить реализацию занятия. А в клиентском коде будет лишь известно, что он имеет дело с объектом типа **Lesson**, поэтому подробности механизма оплаты будут прозрачными.

Но что произойдет, если потребуется внедрить новый ряд специализаций? Допустим, потребуется работать с такими элементами, как лекции и семинары. Они подразумевают разные способы регистрации учащихся и создания рабочих материалов к занятиям, для них нужны отдельные классы. Поэтому у нас теперь имеются две движущие силы проекта. В частности, нам потребуется обращаться со стратегиями оплаты и разделить лекции и семинары.

На рис. 8.2 показано решение задачи “в лоб”.



**Рис. 8.2.** Неудачная структура наследования

На рис. 8.2 приведена явно неудачная иерархия. Такое дерево наследования нельзя в дальнейшем использовать для того, чтобы управлять механизмами оплаты, не дублируя большие блоки функциональных средств. Эти механизмы оплаты повторяются в семействах классов Lecture и Seminar.

На данном этапе необходимо рассмотреть применение условных операторов в суперклассе Lesson, чтобы избавиться от дублирования. В сущности, мы полностью удаляем логику оплаты из дерева наследования, перемещая ее вверх по иерархии в суперкласс. Это полная противоположность традиционному рефакторингу, когда условные операторы заменяются полиморфизмом. Ниже показано, как выглядит исправленный в итоге класс Lesson.

// Листинг 08.01

```
abstract class Lesson
{
    protected $duration;
    const    FIXED = 1;
    const    TIMED = 2;
    private   $costtype;

    public function __construct(int $duration,
                                int $costtype = 1)
    {
        $this->duration = $duration;
        $this->costtype = $costtype;
    }

    public function cost(): int
    {
        switch ($this->costtype) {
            case self::TIMED:
                return (5 * $this->duration);
                break;
            case self::FIXED:
                return 30;
                break;
            default:
                $this->costtype = self::FIXED;
                return 30;
        }
    }

    public function chargeType(): string
    {
        switch ($this->costtype) {
            case self::TIMED:
                return "Почасовая оплата";
                break;
            case self::FIXED:
                return "Фиксированная ставка";
                break;
            default:
                $this->costtype = self::FIXED;
```

```

        return "Фиксированная ставка";
    }
}

// Другие методы из класса Lesson...
}

// Листинг 08.02

class Lecture extends Lesson
{
    // Реализации, характерные для класса Lecture...
}

// Листинг 08.03

class Seminar extends Lesson
{
    // Реализации, характерные для класса Seminar...
}

```

**А вот как следует обращаться с этими классами.**

```

// Листинг 08.04

$lecture = new Lecture(5, Lesson::FIXED);
print "{$lecture->cost()} ({$lecture->chargeType()})\n";

$seminar = new Seminar(3, Lesson::TIMED);
print "{$seminar->cost()} ({$seminar->chargeType()})\n";

```

**В итоге мы получим следующий результат:**

---

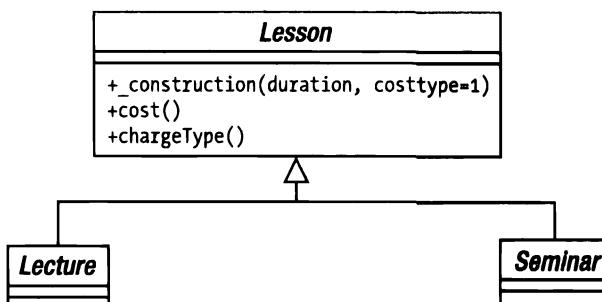
```

30 (Фиксированная ставка)
15 (Почасовая оплата)

```

---

Диаграмма нового класса показана на рис. 8.3.

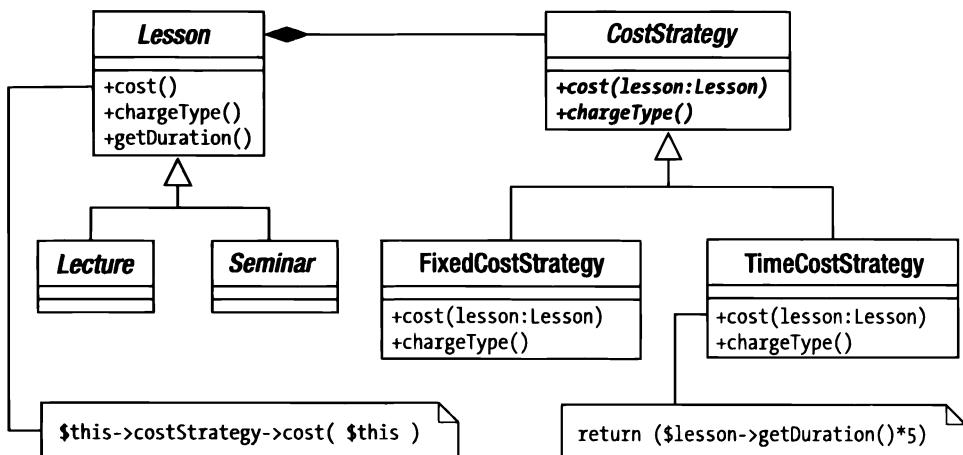


**Рис. 8.3.** Иерархия наследования улучшена в результате удаления расчетов стоимости занятий из подклассов

Мы сделали структуру класса намного более управляемой, хотя и дорогой ценой. Употребление условных операторов в рассматриваемом здесь коде — это шаг назад. Как правило, условный оператор лучше заменить полиморфизмом, а здесь мы поступили наоборот. Как видите, это вынудило нас продублировать условный оператор в методах `chargeType()` и `cost()`. Похоже, что мы обречены на дублирование кода.

## Применение композиции

Для решения данной задачи можно воспользоваться шаблоном `Strategy`, который служит для перемещения ряда алгоритмов в отдельный тип данных. Перемещая код для расчета стоимости занятия в другой класс, можно упростить тип `Lesson` (рис. 8.4).



**Рис. 8.4.** Перемещение алгоритмов в отдельный тип данных

Мы создали еще один абстрактный класс `CostStrategy`, в котором определены абстрактные методы `cost()` и `chargeType()`. Методу `cost()` необходимо передать экземпляр класса `Lesson`, который он будет использовать для расчета стоимости занятия. Мы предоставляем две реализации класса `CostStrategy`. Объекты типа `Lesson` оперируют только типом `CostStrategy`, а не конкретной реализацией, поэтому можно в любое время добавить новые алгоритмы расчета стоимости, создавая подклассы на основе класса `CostStrategy`. И для этого не придется вносить вообще никаких изменений в классы `Lesson`.

Приведем упрощенную версию нового класса `Lesson`, показанного на рис. 8.4.

// Листинг 08.05

```

abstract class Lesson
{
    private $duration;
    private $costStrategy;
  
```

```

public function __construct(int $duration,
                           CostStrategy $strategy)
{
    $this->duration = $duration;
    $this->costStrategy = $strategy;
}

public function cost(): int
{
    return $this->costStrategy->cost($this);
}

public function chargeType(): string
{
    return $this->costStrategy->chargeType();
}

public function getDuration(): int
{
    return $this->duration;
}
// Другие методы класса из Lesson...
}

```

// Листинг 08.06

```

class Lecture extends Lesson
{
    // Реализации, характерные для класса Lecture...
    ...
}

```

// Листинг 08.07

```

class Seminar extends Lesson
{
    // Реализации, характерные для класса Seminar...
    ...
}

```

Конструктору класса Lesson передается объект типа CostStrategy, который он сохраняет в виде свойства. В методе Lesson::cost() просто делается вызов CostStrategy::cost(). Аналогично в методе Lesson::chargeType() делается вызов CostStrategy::chargeType(). Такой явный вызов метода из другого объекта для выполнения запроса называется делегированием. В рассматриваемом здесь примере объект типа CostStrategy является делегатом класса Lesson. А класс Lesson снимает с себя ответственность за расчет стоимости занятия и возлагает эту обязанность на реализацию класса CostStrategy. Ниже показано, каким образом осуществляется делегирование.

```

public function cost(): int
{
    return $this->costStrategy->cost($this);
}

```

Ниже приведено определение класса CostStrategy вместе с реализующими его дочерними классами.

// Листинг 08.08

```
abstract class CostStrategy
{
    abstract public function cost(Lesson $lesson): int;
    abstract public function chargeType(): string;
}
```

// Листинг 08.09

```
class TimedCostStrategy extends CostStrategy
{
    public function cost(Lesson $lesson): int
    {
        return ($lesson->getDuration() * 5);
    }

    public function chargeType(): string
    {
        return "Почасовая оплата";
    }
}
```

// Листинг 08.10

```
class FixedCostStrategy extends CostStrategy
{
    public function cost(Lesson $lesson): int
    {
        return 30;
    }

    public function chargeType(): string
    {
        return "Фиксированная ставка";
    }
}
```

Теперь во время выполнения программы можно легко изменить способ расчета стоимости занятий, выполняемый любым объектом типа Lesson, передав ему другой объект типа CostStrategy. Такой подход способствует созданию довольно гибкого кода. Вместо того чтобы статично встраивать функциональность в структуру кода, можно комбинировать объекты и менять их сочетания динамически.

// Листинг 08.11

```
$lessons[] = new Seminar(4, new TimedCostStrategy());
$lessons[] = new Lecture(4, new FixedCostStrategy());

foreach ($lessons as $lesson) {
```

```

print "Оплата за занятие {$lesson->cost()}. ";
print " Тип оплаты: {$lesson->chargeType()}\n";
}

```

Выполнение данного фрагмента кода приведет к следующему результату:

---

```

Оплата за занятие 20. Тип оплаты: Почасовая оплата
Оплата за занятие 30. Тип оплаты: Фиксированная ставка

```

---

Как видите, одно из следствий принятия такой структуры состоит в том, что мы распределили обязанности классов. Объекты типа *CostStrategy* ответственны только за расчет стоимости занятия, а объекты типа *Lesson* управляют данными занятия.

Итак, композиция позволяет сделать код намного более гибким, поскольку можно комбинировать объекты и решать задачи динамически намного большим количеством способов, чем при использовании одной лишь иерархии наследования. Но при этом исходный код может стать не удобочитаемым. В результате композиции, как правило, создается больше типов данных с отношениями, которые не настолько предсказуемы, как отношения наследования. Поэтому понять отношения в такой системе немного труднее.

## Развязка

Как пояснялось в главе 6, “Объекты и проектирование”, имеет смысл создавать независимые компоненты, поскольку систему, состоящую из зависимых классов, намного труднее сопровождать. Дело в том, что внесение изменений в одном месте программы может повлечь за собой ряд соответствующих изменений в других частях кода программы.

## Проблема

Повторное использование — одна из основных целей объектно-ориентированного проектирования, а тесная связь вредит этой цели. Тесная связь возникает, когда изменение в одном компоненте системы ведет к необходимости вносить множество изменений повсюду. Необходимо стремиться создавать независимые компоненты, чтобы можно было вносить изменения, не опасаясь эффекта цепной реакции непредвиденных последствий. Когда изменяется компонент, степень его независимости влияет на вероятность того, что эти изменения вызовут ошибки в других частях системы.

На рис. 8.2 был наглядно показан пример тесной связи. В частности, логика схем оплаты занятий повторяется в типах *Lecture* и *Seminar*, и поэтому изменения в компоненте типа *TimedPriceLecture* приведут к необходимости внесения параллельных изменений в ту же самую логику в компоненте типа *TimedPriceSeminar*. Обновляя один класс и не обновляя другой, мы нарушаем нормальную работу системы. При этом интерпретатор PHP не выдает никакого

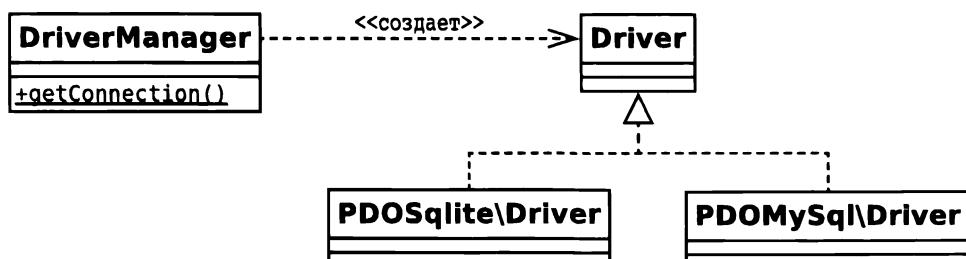
предупреждения. Поэтому наше первое решение употребить условный оператор породило аналогичную зависимость между методами `cost()` и `chargeType()`.

Применяя шаблон *Strategy*, мы преобразовали алгоритмы оплаты занятий в тип *CostStrategy*, разместили их за общим интерфейсом и реализовали каждый из них только один раз. Тесная связь другого рода может возникнуть в том случае, если в системе многие классы внедрены явным образом в платформу или в среду. Допустим, требуется создать систему, которая работает с базой данных MySQL. Для запросов к серверу базы данных можно вызвать метод `mysqli::query()`.

Но если же понадобится развернуть систему на сервере, который не поддерживает базу данных MySQL, для этого придется внести изменения в весь проект, чтобы использовать базу данных, например, SQLite. При этом изменения придется вносить по всему коду, а это сулит неприятную перспективу поддерживать две параллельные версии приложения.

И дело здесь не в зависимости системы от внешней платформы. Такая зависимость неизбежна, поскольку приходится работать с кодом, который связывается с базой данных. Проблема возникает в том случае, когда такой код разбросан по всему проекту. Взаимодействие с базами данных — это не главная обязанность большинства классов в системе, поэтому наилучшая стратегия состоит в том, чтобы выделить такой код и сгруппировать его за общим интерфейсом. И это будет способствовать независимости классов. В то же время собирание кода шлюза в одном месте создает условия для более легкого перехода на новую платформу, где не придется вносить изменения в остальную часть системы. Такой процесс сокрытия реализации за ясным интерфейсом называется *инкапсуляцией*. Данную проблему позволяет разрешить библиотека баз данных Doctrine из проекта DBAL (Database Abstraction Layer, или абстрактный уровень базы данных), где предоставляется единственная точка доступа ко многим базам данных.

В частности, в классе *DriverManager* определен статический метод `getConnection()`, которому в качестве аргумента передается аргумента массив параметров. В соответствии со структурой этого массива данный метод возвращает конкретную реализацию интерфейса в классе *Doctrine\DBAL\Driver*. Структура этого класса приведена на рис. 8.5.



**Рис. 8.5.** Пакет DBAL развязывает клиентский код от объектов базы данных

Пакет DBAL позволяет развязать прикладной код от конкретных особенностей платформы базы данных. Это дает возможность организовать взаимодействие одной системы с MySQL, SQLite, MSSQL и прочими базами данных, не изменяя ни одной строки кода, разумеется, кроме параметров конфигурации.

## Ослабление связности

Чтобы сделать код взаимодействия с базой данных гибким и управляемым, необходимо развязать логику приложения от конкретных особенностей платформы базы данных. Такая развязка компонентов позволит извлечь немало выгод в разрабатываемых проектах.

Допустим, что в рассматриваемую здесь систему автоматизации учебного процесса требуется включить регистрационный компонент, в обязанности которого входит ввод в систему новых занятий. Процедура регистрации должна предусматривать рассылку уведомлений администратору после ввода нового занятия. Но пользователи данной системы никак не могут решить, в каком виде эти уведомления должны рассылаться: по электронной почте или в виде коротких текстовых сообщений (SMS). На самом деле они так любят спорить, что от них можно вполне ожидать изменения формы общения в ближайшем будущем. Более того, они могут потребовать, чтобы уведомления рассылались всеми возможными видами связи. Поэтому изменение режима уведомления в одном месте кода может повлечь за собой аналогичные изменения во многих других местах системы.

Если использовать в коде явные ссылки на классы Mailer или Texter, то система станет жестко привязанной к конкретному типу рассылки уведомлений. Это примерно то же самое, что и привязаться к конкретному типу платформы базы данных, используя в коде вызовы ее специализированных функций из интерфейса API.

Ниже приведен фрагмент кода, где подробности реализации конкретной системы уведомления скрыты от кода, в котором она используется.

```
// Листинг 08.12

class RegistrationMgr
{
    public function register(Lesson $lesson)
    {
        // Сделать что-нибудь с классом Lesson...

        // а теперь отправить кому-нибудь сообщение
        $notifier = Notifier::getNotifier();
        $notifier->inform("Новое занятие: стоимость - ({$lesson->cost()})");
    }
}

// листинг 08.13
```

```

abstract class Notifier
{
    public static function getNotifier(): Notifier
    {
        // получить конкретный класс в соответствии с
        // конфигурацией или другой логикой
        if (rand(1, 2) === 1) {
            return new MailNotifier();
        } else {
            return new TextNotifier();
        }
    }
    abstract public function inform($message);
}

// Листинг 08.14

class MailNotifier extends Notifier
{
    public function inform($message)
    {
        print "Уведомление по электронной почте: {$message}\n";
    }
}

// Листинг 08.15

class TextNotifier extends Notifier
{
    public function inform($message)
    {
        print "Текстовое уведомление: {$message}\n";
    }
}

```

В данном примере мы создали класс RegistrationMgr, который является простым клиентским классом для классов типа Notifier. Несмотря на то что класс Notifier объявлен как абстрактный, в нем реализован статический метод getNotifier(), который создает и возвращает конкретный объект типа Notifier (TextNotifier или MailNotifier) в зависимости от сложившейся ситуации. В реальном проекте выбор конкретного типа объекта должен определяться каким-нибудь гибким способом, например, параметром в файле конфигурации. Здесь же мы немного склонились, выбрав тип объекта случайным образом. Классы MailNotifier и TextNotifier практически ничего не делают. Они просто выводят с помощью метода inform() сведения, полученные в качестве параметра, дополняя их идентификатором, чтобы было видно, из какого класса делается вызов.

Обратите внимание на то, что только в методе Notifier::getNotifier() известно, какой именно объект типа Notifier должен быть создан. В итоге уведомления можно посыпать из самых разных мест системы, а при изменении типа уведомлений соответствующие корректизы потребуется внести только в один метод из класса Notifier.

Ниже приведен фрагмент кода, где вызывается метод `register()` из класса `RegistrationMgr`.

// Листинг 08.16

```
$lessons1 = new Seminar(4, new TimedCostStrategy());
$lessons2 = new Lecture(4, new FixedCostStrategy());
$mgr = new RegistrationMgr();
$mgr->register($lessons1);
$mgr->register($lessons2);
```

Выполнение данного фрагмента кода приведет к следующему результату:

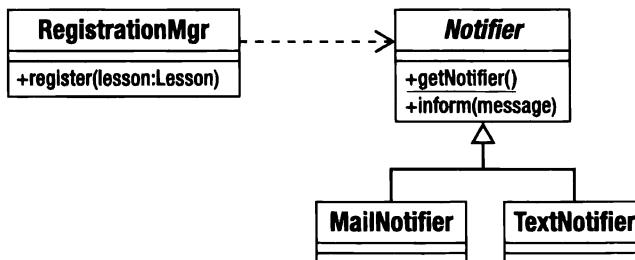
---

Текстовое уведомление: Новое занятие: стоимость - (20)

Уведомление по электронной почте: Новое занятие: стоимость - (30)

---

На рис. 8.6 показана диаграмма классов в проектируемой системе. Обратите внимание на то, что структура, приведенная на рис. 8.6, очень сильно напоминает структуру компонентов Doctrine, представленную на рис. 8.5.



**Рис. 8.6.** Класс `Notifier` развязывает клиентский код от различных реализаций уведомителей

## Программируйте на основе интерфейса, а не его реализаций

Этот принцип служит одним из главных лейтмотивов данной книги, пронизываая весь ее материал. Как было показано в главе 6, “Объекты и проектирование”, и в предыдущем разделе, разные реализации можно скрыть за общим интерфейсом, определенным в суперклассе. В итоге появляется возможность оперировать в клиентском коде объектом, относящимся к суперклассу, а не к реализующему его классу, не особенно заботясь о его конкретной реализации.

Параллельно употребляемые условные операторы, подобные введенным в методы `Lesson::cost()` и `Lesson::chargeType()`, служат явным признаком, что необходимо прибегнуть к полиморфизму. Условные операторы усложняют сопровождение кода, потому что изменение в одном условном выражении ведет к необходимости изменений во всех родственных ему выражениях. Об условных операторах иногда говорят, что они реализуют “сымитированное наследование”.

Размещая алгоритмы оплаты в отдельных классах, реализующих интерфейс CostStrategy, мы избавляемся от дублирования. Мы также намного упрощаем процесс внедрения новых стратегий оплаты, если возникнет такая потребность. С точки зрения клиентского кода иногда полезно потребовать, чтобы в параметрах метода задавались абстрактные или общие типы данных. А требуя более конкретные типы, можно ограничить гибкость кода во время выполнения программы.

Но, конечно, степень обобщенности, выбираемая при объявлении типов аргументов, требует рассудительности. Если выбрать слишком обобщенный вариант, то метод может стать менее безопасным. А если потребовать конкретные функциональные возможности от подтипа, то передача методу совершенно иначе оснащенного родственного элемента может оказаться рискованной. Но если выбрать слишком ограниченные объявления типов аргументов, то потеряются все преимущества полиморфизма. Рассмотрим следующий видоизмененный фрагмент кода из класса Lesson:

// Листинг 08.17

```
public function __construct(
    int $duration, FixedCostStrategy $strategy)
{
    $this->duration = $duration;
    $this->costStrategy = $strategy;
}
```

Проектное решение, демонстрируемое в данном примере, вызывает два вопроса. Во-первых, объект типа Lesson теперь привязан к определенной стратегии стоимости, и поэтому мы больше не можем формировать динамические компоненты. И во-вторых, явная ссылка на класс FixedPriceStrategy вынуждает нас поддерживать эту конкретную реализацию.

Требуя общий интерфейс, можно сочетать объект типа Lesson с любой реализацией интерфейса CostStrategy.

// Листинг 08.18

```
public function __construct(
    int $duration, CostStrategy $strategy)
{
    $this->duration = $duration;
    $this->costStrategy = $strategy;
}
```

Иными словами, мы развязали класс Lesson от особенностей расчетов стоимости занятия. Здесь самое главное — это интерфейс и гарантия, что предоставленный объект будет соответствовать ему.

Безусловно, программирование на основе интерфейса зачастую позволяет лишь отложить на время вопрос, как создавать экземпляры объектов. Когда мы

говорим, что во время выполнения программы объекту типа *Lesson* можно передать любой объект, поддерживающий интерфейс *CostStrategy*, то уклоняясь от вопроса: откуда возьмется объект типа *CostStrategy*?

При создании абстрактного суперкласса всегда возникают следующие вопросы: как создавать экземпляры его дочерних объектов и какой дочерний объект выбрать и в соответствии с какими условиями? Эти вопросы образуют отдельную категорию в каталоге шаблонов “Банды четырех”, и мы подробнее исследуем ее в следующей главе.

## Меняющаяся концепция

После того как проектное решение осуществлено, его легко объяснить. Но как знать, с чего начинать?

“Банда четырех” рекомендует “инкапсулировать меняющуюся концепцию”. В рассматриваемом здесь примере организации занятий меняющаяся концепция — это алгоритм оплаты. Но это может быть не только расчет стоимости для одной из двух возможных стратегий оплаты, как в данном примере. Очевидно, что эту стратегию можно расширить, введя специальные предложения, тарифы для иностранных учащихся, вступительные скидки и другие возможности.

Мы быстро установили, что создание подклассов в условиях постоянно меняющейся ситуации неприемлемо, и поэтому прибегли к условным операторам. Разместив в одном классе все варианты оплаты, мы тем самым подчеркнули его пригодность для инкапсуляции.

“Банда четырех” рекомендует активно искать меняющиеся элементы в классах и оценивать их пригодность для инкапсуляции в новом типе. Каждый альтернативный вариант в анализируемом условном операторе можно извлечь и сформировать отдельный класс, расширяющий общий абстрактный родительский класс. Затем этот новый тип можно использовать в тех классах, из которых он был извлечен. В результате будет достигнуто следующее.

- Сосредоточение обязанностей.
- Поддержка гибкости благодаря композиции.
- Большая компактность и сосредоточенность иерархии наследования.
- Сокращение дублирования.

Но как выявить изменение концепции? Одним из его признаков служит злоупотребление наследованием и, в частности, применение наследования под одновременным воздействием разных обстоятельств (лекция/семинар и фиксированная/повременная оплата) или создание подклассов на основе алгоритма, который является второстепенным по отношению к основной обязанности типа. Другим признаком изменения концепции, пригодной для инкапсуляции, служит условное выражение, как было показано выше.

## Проблемы применения шаблонов

Одна из задач, для которых не существует шаблонов, состоит в необязательном или неподходящем использовании шаблонов. Такое положение вещей создало проектным шаблонам плохую репутацию в некоторых кругах. Решения на основе шаблонов изящны и ясны, и поэтому возникает искушение применять их везде, где только можно, независимо от того, есть ли в этом реальная необходимость.

Методика экстремального программирования (*eXtreme Programming — XP*) предлагает ряд принципов, применимых в данной ситуации. Первый принцип гласит: “Вам это не понадобится” (обычно для его обозначения употребляется сокращение *YAGNI* от *You aren't going to need it*). Как правило, данный принцип применяется к функциональным средствам приложения, но он имеет смысл и в шаблонах.

Когда я работаю над крупными проектами на PHP, то обычно разбиваю приложение на уровни, отделяя логику приложения от представления данных и уровня сохранения данных. И в этом случае пользуюсь всевозможными видами основных и промышленных шаблонов, а также их комбинациями.

Но если меня попросят создать простую форму для обратной связи небольшого веб-сайта, я могу запросто воспользоваться процедурным кодом, разместив его на одной странице с кодом HTML. В этом случае мне не требуется гибкость в крупных масштабах, потому что я не буду что-либо строить на этой первоначальной основе. Мне не потребуются и шаблоны, позволяющие решать соответствующие задачи в более крупных системах. Поэтому я применяю второй принцип экстремального программирования: “Делайте самое простое, что только может работать”.

Работая с каталогом шаблонов, думайте о структуре и процессе решения, обращая внимание на пример кода. Но прежде чем применить шаблон, подумайте о том, когда его использовать, найдите соответствующий раздел и прочитайте о результатах применения шаблона. В некоторых контекстах лечение может оказаться хуже болезни.

## Шаблоны

Эта книга — не каталог шаблонов. Тем не менее в последующих главах мы рассмотрим несколько основных проектных шаблонов, которые применяются в настоящее время, предоставив примеры их реализации на PHP и обсудив их в широком контексте программирования на PHP.

Описываемые здесь шаблоны взяты из основных каталогов, включая упоминавшиеся ранее книги *Design Patterns* и *Patterns of Enterprise Application Architecture* Мартина Фаулера и *Core J2EE Patterns* Дипака Алура. В качестве отправной точки далее используется разделение шаблонов на категории, принятое “Бандой четырех”.

## Шаблоны для формирования объектов

Эти шаблоны предназначены для создания экземпляров объектов. Это важная категория, если учитывать принцип кодирования на основе интерфейса. Если в своем проекте мы работаем с абстрактными родительскими классами, то должны разработать стратегии создания экземпляров объектов на основе конкретных подклассов. Эти объекты будут передаваться по всей системе.

## Шаблоны для организации объектов и классов

Эти шаблоны помогают упорядочить композиционные отношения объектов. Проще говоря, эти шаблоны показывают, как объединять объекты и классы.

## Шаблоны, ориентированные на задачи

Эти шаблоны описывают механизмы, посредством которых классы и объекты взаимодействуют для достижения целей.

## Промышленные шаблоны

Мы рассмотрим некоторые шаблоны, описывающие типичные задачи и решения программирования для Интернета. Эти шаблоны, взятые в основном из книг *Patterns of Enterprise Application Architecture* и *Core J2EE Patterns*, имеют отношение к представлению данных и логике приложения.

## Шаблоны баз данных

Мы также сделаем краткий обзор шаблонов, которые помогают сохранять и извлекать данные из баз данных и устанавливать соответствие между объектами базы данных и приложения.

## Резюме

В этой главе мы рассмотрели некоторые принципы, лежащие в основе многих проектных шаблонов. Мы обсудили применение композиции, дающей возможность сочетать и воссоединять объекты во время выполнения программы. Это позволяет создавать более гибкие структуры, чем те, в которых применяется только наследование. Мы представили также связку — норму практики выделения программных компонентов из их контекста, чтобы применять их в более обширном контексте. И, наконец, проанализировали особое значение интерфейса как средства связки клиентского кода от подробностей реализации. В последующих главах мы подробнее исследуем некоторые проектные шаблоны, основные категории которых были вкратце описаны в этой главе.



## ГЛАВА 9



# Формирование объектов

Создание объектов — довольно хлопотное дело. Поэтому во многих объектно-ориентированных проектах применяются изящные и четко определенные абстрактные классы. Это позволяет извлечь выгоды из впечатляющей гибкости, которую обеспечивает полиморфизм (смена конкретных реализаций во время выполнения программы). Но чтобы добиться такой гибкости, необходимо разработать стратегии генерирования объектов. Именно эту тему мы теперь и обсудим.

В этой главе мы рассмотрим следующие вопросы.

- *Шаблон Singleton*. Специальный класс, формирующий один и только один экземпляр объекта.
- *Шаблон Factory Method*. Создание иерархии наследования классов создателя.
- *Шаблон Abstract Factory*. Создание групп функционально связанных программных продуктов.
- *Шаблон Prototype*. Применение операции `clone` для формирования объектов.
- *Шаблон Service Locator*. Запрашивание объектов у системы.
- *Шаблон Dependency Injection*. Наделение системы полномочиями предоставлять объекты.

## Формирование объектов: задачи и решения

Создание объекта оказывается слабым местом объектно-ориентированного проектирования. В предыдущей главе мы описали принцип программирования на основе интерфейса, а не его реализации, побуждающий нас оперировать абстрактными супертипами в рассматриваемых здесь классах. Ведь это делает код более гибким, позволяя применять объекты, экземпляры которых получаются из разных конкретных подклассов во время выполнения программы. Побочным

эффектом такого подхода оказывается отложенный характер получения экземпляров объектов.

Вот класс, конструктору которого передается строка с именем сотрудника, для которого и создается экземпляр конкретного объекта.

// Листинг 09.01

```
abstract class Employee
{
    protected $name;

    public function __construct(string $name)
    {
        $this->name = $name;
    }

    abstract public function fire();
}
```

// Листинг 09.02

```
class Minion extends Employee
{
    public function fire()
    {
        print "{$this->name}: я уберу со стола\n";
    }
}
```

// Листинг 09.03

```
class NastyBoss
{
    private $employees = [];

    public function addEmployee(string $employeeName)
    {
        $this->employees[] = new Minion($employeeName);
    }

    public function projectFails()
    {
        if (count($this->employees) > 0) {
            $emp = array_pop($this->employees);
            $emp->fire();
        }
    }
}
```

// Листинг 09.04

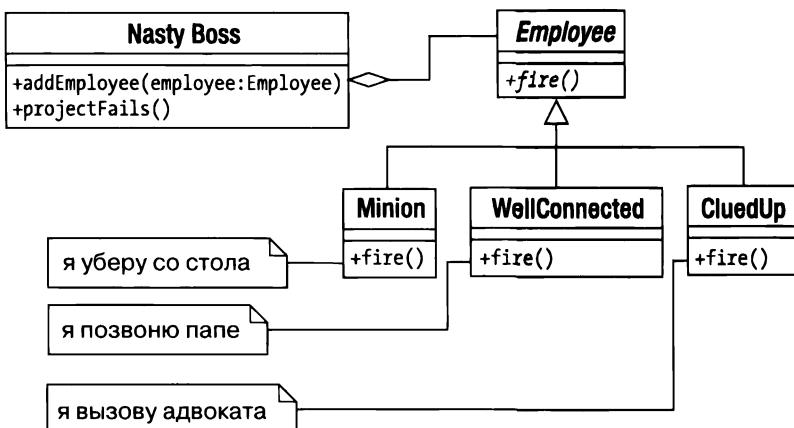
```
$boss = new NastyBoss();
$boss->addEmployee( "Игорь" );
$boss->addEmployee( "Владимир" );
$boss->addEmployee( "Мария" );
$boss->projectFails();
```

В результате выполнения данного примера будет выведена приведенная ниже строка.

Мария: я уберу со стола

Как видите, мы определяем абстрактный базовый класс Employee и реализующий его класс Minion. Получив символьную строку с именем, метод NastyBoss::addEmployee() создает экземпляр нового объекта типа Minion. Каждый раз, когда злобный начальник, представленный объектом типа NastyBoss, попадает в неприятную ситуацию (из-за вызова метода NastyBoss::projectFails(), т.е. провала проекта), он ищет подходящего подчиненного, представленного объектом типа Minion, чтобы уволить его.

Создавая экземпляр объекта типа Minion непосредственно в классе NastyBoss, мы ограничиваем гибкость последнего. Вот если бы объект NastyBoss мог оперировать любым экземпляром объекта типа Employee, мы могли бы сделать код доступным для изменения непосредственно во время выполнения программы, просто введя дополнительные специализации класса Employee. Полиморфизм, представленный на рис. 9.1, должен показаться уже знакомым вам.



**Рис. 9.1.** Оперирование абстрактным типом активизирует полиморфизм

Если класс NastyBoss не создаст экземпляр объекта Minion, то откуда он возьмется? Авторы кода обычно уклоняются от решения данной проблемы, ограничивая тип аргумента в объявлении метода, а затем с легкостью опуская демонстрацию создания экземпляров везде, за исключением тестового контекста.

// Листинг 09.05

```

class NastyBoss
{
    private $employees = [];
  
```

## 256 ЧАСТЬ III ШАБЛОНЫ

```
public function addEmployee(Employee $employee)
{
    $this->employees[] = $employee;
}

public function projectFails()
{
    if (count($this->employees)) {
        $emp = array_pop($this->employees);
        $emp->fire();
    }
}
```

// Листинг 09.06

```
// Новый класс типа Employee...
class CluedUp extends Employee
{
    public function fire()
    {
        print "{$this->name}: я вызову адвоката\n";
    }
}
```

// Листинг 09.07

```
$boss = new NastyBoss();
$boss->addEmployee( new Minion( "Игорь" ) );
$boss->addEmployee( new CluedUp( "Владимир" ) );
$boss->addEmployee( new Minion( "Мария" ) );
$boss->projectFails();
$boss->projectFails();
$boss->projectFails();
```

В результате выполнения данного примера будет выведена приведенная ниже строка.

---

```
Мария: я уберу со стола
Владимир: я вызову адвоката
Игорь: я уберу со стола
```

---

Несмотря на то что новая версия класса `NastyBoss` оперирует типом `Employee` и поэтому получает выгоды от полиморфизма, мы все еще не определили стратегию создания объекта. Получение экземпляров объектов — малоприятная, но необходимая процедура. В этой главе речь пойдет о классах и объектах, которые оперируют конкретными классами таким образом, чтобы избавить остальные классы от этой обязанности.

И если здесь требуется сформулировать принцип, то он должен гласить: “делегировать получение экземпляров объекта”. Мы сделали это неявно в предыдущем примере, потребовав, чтобы методу `NastyBoss::addEmployee()` передавался объект типа `Employee`. Но мы могли бы точно так же делегировать

этую функцию отдельному классу или методу, который принимает на себя ответственность формировать объекты типа Employee. Итак, введем статический метод в класс Employee, где и реализована стратегия создания объекта.

// Листинг 09.08

```
abstract class Employee
{
    protected $name;
    private static $types = ['Minion', 'CluedUp',
                           'WellConnected'];

    public static function recruit(string $name)
    {
        $num = rand(1, count(self::$types)) - 1;
        $class = __NAMESPACE__ . "\\self::$types[$num]";
        return new $class($name);
    }

    public function __construct(string $name)
    {
        $this->name = $name;
    }

    abstract public function fire();
}
```

// Листинг 09.09

```
// новый класс типа Employee...
class WellConnected extends Employee
{
    public function fire()
    {
        print "{$this->name}: я позвоню папе\n";
    }
}
```

Как видите, данному методу передается символьная строка с именем сотрудника, которая служит для получения экземпляра конкретного подтипа Employee, выбранного случайным образом. Теперь мы можем делегировать подробности получения экземпляра объекта методу recruit() из класса Employee.

// Листинг 09.10

```
$boss = new NastyBoss();
$boss->addEmployee( Employee::recruit( "Игорь" ) );
$boss->addEmployee( Employee::recruit( "Владимир" ) );
$boss->addEmployee( Employee::recruit( "Мария" ) );
$boss->projectFails();
$boss->projectFails();
$boss->projectFails();
```

В результате выполнения данного примера будет выведена приведенная ниже строка. Не забывайте, что формирование объектов типа Employee делалось методом recruit() случайным образом. Поэтому у вас могут получиться другие результаты, которые будут изменяться при каждом запуске программы.

Мария: я вызову адвоката

Владимир: я вызову адвоката

Игорь: я позвоню папе

Простой пример подобного класса уже демонстрировался в главе 4, “Расширенные средства”. Если помните, тогда мы разместили статический метод под названием getInstance() в классе ShopProduct.

**НА ЗАМЕТКУ.** В этой главе часто употребляется термин фабрика. Фабрика — это класс или метод, отвечающий за формирование объектов.

Метод getInstance() отвечал за формирование подходящего подкласса, производного от класса ShopProduct, на основании данных, полученных в результате запроса к базе данных. Поэтому класс ShopProduct выполняет двойную роль. Он определяет тип ShopProduct и действует как фабрика по созданию конкретных объектов этого типа, как показано ниже.

```
public static function getInstance(int $id, PDO $pdo):
    ShopProduct
{
    $stmt = $pdo->prepare("select * from products where id=?");
    $result = $stmt->execute([$id]);
    $row = $stmt->fetch();
    if (empty($row)) {
        return null;
    }
    if ($row['type'] == "book") {
        // получить экземпляр объекта типа BookProduct
    } elseif ($row['type'] == "cd") {
        // получить экземпляр объекта типа CdProduct
    } else {
        // получить экземпляр объекта типа ShopProduct
    }
    $product->setId($row['id']);
    $product->setDiscount($row['discount']);
    return $product;
}
```

В методе getInstance() используется довольно крупный условный оператор с целью определить конкретные подклассы для получения их экземпляров. Подобные условные операторы распространены в коде фабрик. Обычно в проектах следует избавляться от крупных условных операторов, но такие действия

часто приводят к тому, что выполнение условных операторов откладывается до момента формирования объектов. Как правило, это не представляет серьезных трудностей, потому что параллельные условные операторы удаляются из исходного кода, чтобы приурочить принятие решения к данному моменту. В этой главе мы исследуем некоторые из основных шаблонов “Банды четырех” для формирования объектов.

## Шаблон Singleton

Глобальная переменная — это один из самых крупных источников проблем для разработчика, пользующегося методикой ООП. Причины этого к настоящему моменту уже должны быть вам понятны. Глобальные переменные привязывают классы к их контексту, подрывая основы инкапсуляции (более подробно об этом см. в главах 6, “Объекты и проектирование”, и 8, “Некоторые принципы действия шаблонов”). Если в классе применяется глобальная переменная, то его невозможно извлечь из одного приложения и применить в другом, не убедившись сначала, что в новом приложении определяются такие же глобальные переменные.

Незащищенный характер глобальных переменных может стать причиной серьезных осложнений, несмотря то, что ими удобно пользоваться. Как только вы начнете пользоваться глобальными переменными, останется только ждать, когда в одной из библиотек будет объявлена глобальная переменная, которая в конечном счете вступит в конфликт с другой глобальной переменной, объявленной где-нибудь еще. Мы уже отмечали, что язык PHP уязвим к конфликтам имен классов, но конфликт глобальных переменных оказывается намного более серьезным. Ведь интерпретатор PHP не предупредит вас, когда произойдет такой конфликт. Вы узнаете об этом только тогда, когда ваша программа начнет вести себя ненормально. А еще хуже, если вы вообще не заметите никаких затруднений на стадии разработки. Но, используя глобальные переменные, вы потенциально подвергаете пользователей угрозе новых конфликтов, когда они попытаются воспользоваться вашей библиотекой вместе с другими ресурсами.

Но искушение воспользоваться глобальными переменными все равно остается. Дело в том, что иногда недостатки глобальных переменных становятся именно той ценой, которую приходится платить за предоставление всем классам доступа к объекту.

Как пояснялось выше, избежать подобного рода затруднений частично помогают пространства имен. Они, по крайней мере, позволяют собрать переменные в отдельном пакете, а это означает, что библиотеки сторонних разработчиков уже в меньшей степени будут вступать в конфликт с исходным кодом проектируемой системы. Но даже в таком случае существует риск возникновения конфликтов в самом пространстве имен.

## Проблема

Как правило, в удачно спроектированных системах экземпляры объектов передаются в виде параметров при вызове методов. При этом каждый класс сохраняет свою независимость от более обширного контекста и взаимодействует с другими частями системы через очевидные каналы связи. Но иногда можно обнаружить, что некоторые классы приходится использовать как каналы передачи данных для объектов, которые не имеют к ним никакого отношения, создавая зависимости ради грамотного проектирования.

Рассмотрим в качестве примера класс `Preferences`, в котором хранятся данные, используемые в процессе выполнения приложения. Мы можем воспользоваться объектом типа `Preferences` для хранения таких параметров, как символьные строки DSN (т.е. строки, содержащие имена источников данных, в которых хранятся сведения о базе данных), URL сайта, пути к файлам и т.д. Очевидно, что подобные сведения могут меняться в зависимости от конкретной установки. Данный объект может также использоваться в качестве доски объявлений (или центра размещения сообщений), которые размещаются или извлекаются объектами системы, не связанными с ним никак иначе.

Но идея передавать объект типа `Preferences` от одного объекта к другому — не всегда оказывается удачной. Многие классы, где этот объект вообще не используется, будут вынуждены принимать его лишь для того, чтобы передать его объектам, с которыми они взаимодействуют. В итоге получается лишь другой вид тесного связи.

Мы также должны быть уверены, что все объекты в проектируемой системе взаимодействуют с одним и тем же объектом типа `Preferences`. Нам не нужно, чтобы одни объекты устанавливали значения в каком-то объекте, тогда как другие читали данные из совершенно иного объекта.

Итак, выделим действующие факторы рассматриваемой здесь проблемы.

- Объект типа `Preferences` должен быть доступен любому объекту в проектируемой системе.
- Объект типа `Preferences` не должен сохраняться в глобальной переменной, значение которой может быть случайно изменено.
- В проектируемой системе не должно быть больше одного объекта типа `Preferences`. Это означает, что *объект Y* может установить свойство в объекте типа `Preferences`, а *объект Z* — извлечь то же самое значение этого свойства, причем без непосредственного взаимодействия объектов между собой (предполагается, что оба эти объекта имеют доступ к объекту типа `Preferences`).

## Реализация

Чтобы решить данную задачу, начнем с установления контроля над получением экземпляров объектов. Создадим для этого класс, экземпляр которого

нельзя получить за его пределами. На первый взгляд может показаться, что сделать это трудно. Но на самом деле это лишь вопрос определения закрытого конструктора.

```
class Preferences
{
    private $props = [];

    private function __construct()
    {}

    public function setProperty(string $key, string $val)
    {
        $this->props[$key] = $val;
    }

    public function getProperty(string $key): string
    {
        return $this->props[$key];
    }
}
```

Безусловно, в данный момент класс `Preferences` совершенно бесполезен, поскольку мы довели ограничение доступа до абсурдного уровня. В частности, конструктор объявлен как `private`, и никакой клиентский код не сможет получить с его помощью экземпляр объекта. Поэтому методы `setProperty()` и `getProperty()` оказываются лишними.

Мы можем воспользоваться статическим методом и статическим свойством, чтобы получить экземпляр объекта через посредника, как показано ниже.

// Листинг 09.11

```
class Preferences
{
    private $props = [];
    private static $instance;

    private function __construct()
    {}

    public static function getInstance()
    {
        if (empty(self::$instance)) {
            self::$instance = new Preferences();
        }
        return self::$instance;
    }

    public function setProperty(string $key, string $val)
    {
        $this->props[$key] = $val;
    }

    public function getProperty(string $key): string
    {
        return $this->props[$key];
    }
}
```

Свойство `$instance` объявлено закрытым и статическим, поэтому оно недоступно за пределами его класса, но доступно из метода `getInstance()`. Ведь этот метод объявлен как открытый и статический, а следовательно, его можно вызывать через класс из любого места в сценарии, как показано ниже.

// Листинг 09.12

```
$pref = Preferences::getInstance();
$pref->setProperty("name", "Иван");
unset($pref); // удалить ссылку
$pref2 = Preferences::getInstance();
print $pref2->getProperty("name") ."\n";
// покажем, что значение не утрачено
```

В итоге будет выведено единственное значение параметра `name`, которое было ранее добавлено в объект типа `Preferences` и получено посредством отдельного доступа к нему.

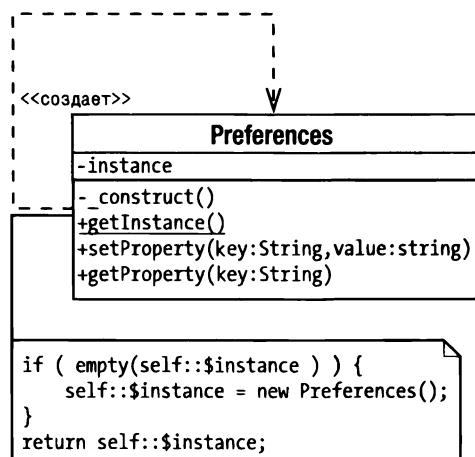
---

Иван

---

Статический метод не может получить доступ к свойствам объектов, потому что он по определению вызывается из класса, а не из контекста объекта. Но он может получить доступ к статическому свойству. Когда, например, вызывается метод `getInstance()`, проверяется свойство `Preferences::$instance`. Если оно пусто, то создается экземпляр класса `Preferences`, который сохраняется в этом свойстве, а ссылка на него возвращается в вызывающий код. А поскольку статический метод `getInstance()` входит в состав класса типа `Preferences`, то получение экземпляра класса `Preferences` не вызывает особых затруднений, даже несмотря на закрытый конструктор этого класса.

Действие шаблона `Singleton` в данном примере показано на рис. 9.2.



**Рис. 9.2.** Пример применения шаблона `Singleton`

## Выводы

Насколько же хорош подход к применению шаблона Singleton по сравнению с глобальными переменными? Начнем с плохого. Шаблоном Singleton и глобальными переменными часто злоупотребляют. Доступ к одноэлементным объектам можно получить из любого места в системе, и поэтому они могут способствовать созданию зависимостей, которые затрудняют отладку приложения. А изменения в шаблоне Singleton повлияют на классы, в которых он применяется. Сами зависимости не представляют особых трудностей. Ведь мы создаем зависимость всякий раз, когда объявляем, что методу требуется передать аргумент определенного типа. Трудность состоит в том, что глобальный характер шаблона Singleton дает программисту возможность обойти каналы связи, определяемые в интерфейсах классов. Когда применяется шаблон Singleton, зависимость скрыта в теле метода и не объявляется в его сигнатуре. Это затрудняет отслеживание связей в системе. Поэтому одноэлементные классы должны применяться редко и очень осторожно.

Тем не менее я считаю, что умеренное использование шаблона Singleton может улучшить проектирование системы, избавив ее от излишнего загромождения при передаче ненужных объектов в системе. Одноэлементные объекты по шаблону Singleton являются шагом вперед по сравнению с применением глобальных переменных в объектно-ориентированном контексте, поскольку затереть такие объекты неправильными данными нельзя.

## Шаблон Factory Method

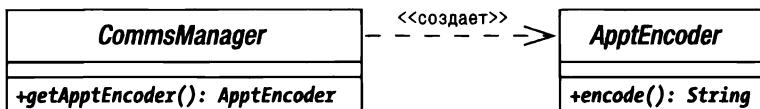
В объектно-ориентированном проекте акцент делается на абстрактном классе, а не на его реализации, т.е. на обобщениях, а не на частностях. Шаблон Factory Method (Фабричный метод) решает задачу получения экземпляров объектов, когда в исходном коде применяются абстрактные типы. И в чем же состоит решение? Оно состоит в том, чтобы поручить обязанность получения экземпляров объектов специальным классам.

## Проблема

Рассмотрим проект личного дневника. В числе прочих в нем придется иметь дело с объектом типа Appointment, представляющего назначенную встречу. Допустим, что бизнес-группа нашей компании установила взаимоотношения с другой компанией, и нам поручено передать им информацию о назначенной встрече в формате BloggsCal. Но нас предупредили, что со временем могут понадобиться и другие форматы.

Оставаясь на уровне одного только интерфейса, мы можем сразу определить двух участников. В частности, нам потребуется кодировщик данных для преобразования объектов типа Appointment во внутренний формат BloggsCal. Присвоим этому классу имя ApptEncoder. Кроме того, нам потребуется

управляющий класс, который будет производить поиск кодировщика данных, а возможно, взаимодействовать с ним для установления связи с третьей стороной. Присвоим этому классу имя CommsManager. Используя терминологию данного шаблона, можно сказать, что класс CommsManager — это производитель, а класс ApptEncoder — продукт. Такая структура показана на рис. 9.3.



**Рис. 9.3.** Абстрактные классы производителя и продукта

Но как на самом деле получить конкретный объект типа ApptEncoder? Для этого можно потребовать, чтобы объект типа ApptEncoder передавался объекту типа CommsManager, хотя это лишь откладывает решение данной проблемы, а нам нужно решить ее безотлагательно. Получим с этой целью экземпляр объекта типа BloggsApptEncoder непосредственно в классе CommsManager:

// Листинг 09.13

```

abstract class ApptEncoder
{
    abstract public function encode(): string;
}
  
```

// Листинг 09.14

```

class BloggsApptEncoder extends ApptEncoder
{
    public function encode(): string
    {
        return "Данные о встрече закодированы в формате BloggsCal \n";
    }
}
  
```

// Листинг 09.15

```

class MegaApptEncoder extends ApptEncoder
{
    public function encode(): string
    {
        return "Данные о встрече закодированы в формате MegaCal \n";
    }
}
  
```

// Листинг 09.16

```

class CommsManager
{
    public function getApptEncoder(): ApptEncoder
    {
        return new BloggsApptEncoder();
    }
}
  
```

Класс CommsManager отвечает за формирование объектов типа BloggsApptEncoder. А когда корпоративные обязательства изменятся и нас попросят приспособить спроектированную систему к новому формату MegaCal, мы просто введем условный оператор в метод CommsManager::getApptEncoder(). Ведь это же стратегия, которой мы пользовались раньше. Итак, создадим новую реализацию класса CommsManager для поддержки форматов BloggsCal и MegaCal.

// Листинг 09.17

```
class CommsManager
{
    const BLOGGS = 1;
    const MEGA = 2;
    private $mode;

    public function __construct(int $mode)
    {
        $this->mode = $mode;
    }

    public function getApptEncoder(): ApptEncoder
    {
        switch ($this->mode) {
            case (self::MEGA):
                return new MegaApptEncoder();
            default:
                return new BloggsApptEncoder();
        }
    }
}
```

// Листинг 09.18

```
$man = new CommsManager(CommsManager::MEGA);
print (get_class($man->getApptEncoder())) . "\n";
$man = new CommsManager(CommsManager::BLOGGS);
print (get_class($man->getApptEncoder())) . "\n";
```

В качестве флагков, определяющих два режима, в которых может работать сценарий, мы используем константы класса CommsManager: MEGA и BLOGGS. А в методе getApptEncoder() применяется оператор switch, чтобы проверить свойство \$mode и получить экземпляр соответствующей реализации абстрактного класса ApptEncoder.

Но описанный выше подход не совсем удачен. Использование условных операторов иногда считается дурным тоном и признаком недоброкачественного кода, хотя их нередко приходится применять в какой-то момент при создании объектов. Но не стоит слишком снисходительно относиться к проникновению в исходный код дубликатов условных операторов. Класс CommsManager предоставляет функциональные средства для передачи календарных данных.

Допустим, что в используемых нами протоколах требуется вывести данные в верхнем и нижнем колонтитулах, чтобы очертить границы каждой назначеннной встречи. Расширим с этой целью предыдущий пример, определив метод `getHeaderText()`.

// Листинг 09.19

```
class CommsManager
{
    const BLOGGS = 1;
    const MEGA = 2;
    private $mode;

    public function __construct(int $mode)
    {
        $this->mode = $mode;
    }

    public function getApptEncoder(): ApptEncoder
    {
        switch ($this->mode) {
            case (self::MEGA):
                return new MegaApptEncoder();
            default:
                return new BloggsApptEncoder();
        }
    }

    public function getHeaderText(): string
    {
        switch ($this->mode) {
            case (self::MEGA):
                return "MegaCal верхний колонтитул \n";
            default:
                return "BloggsCal верхний колонтитул \n";
        }
    }
}
```

Как видите, необходимость в поддержке вывода данных в верхнем и нижнем колонтитулах вынудила нас продублировать проверку типа протокола с помощью оператора `switch` уже в методе `getHeaderText()`. Но по мере внедрения поддержки новых протоколов код становится все более громоздким, особенно если ввести в него еще и метод `getFooterText()`.

Подытожим все, что нам удалось выяснить до сих пор в отношении рассматриваемой здесь проблемы.

- До момента выполнения программы мы не знаем, какой тип объекта нам понадобится создать (`BloggsApptEncoder` или `MegaApptEncoder`).
- Мы должны иметь возможность достаточно просто добавлять новые типы объектов (например, для поддержки протокола SyncML в соответствии с очередным коммерческим требованием).

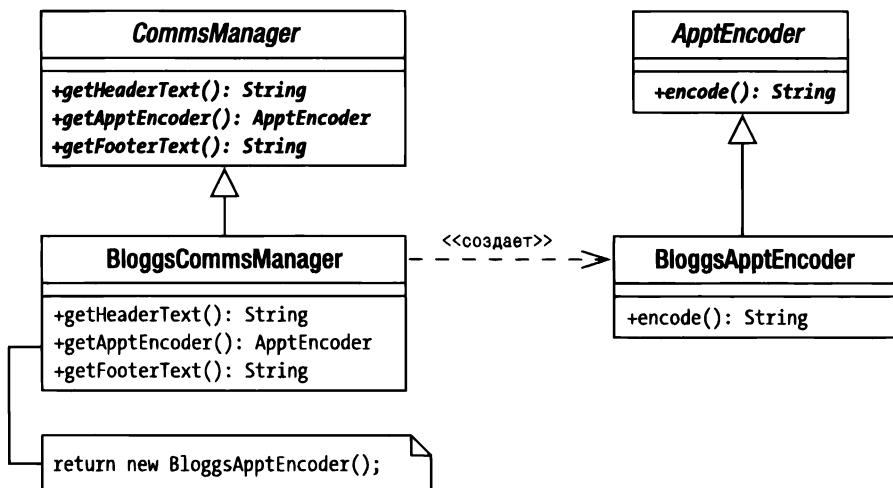
- Каждый вид продукта связан с контекстом, где требуются другие специализированные операции (например, методы `getHeaderText()` и `getFooterText()`).

Следует также отметить, что в данном случае употребляются условные операторы, но, как было показано ранее, их можно естественным образом заменить полиморфизмом. Шаблон Factory Method позволяет применять наследование и полиморфизм, чтобы инкапсулировать создание конкретных продуктов. Иными словами, для каждого протокола создается свой подкласс типа `CommsManager`, в котором реализован свой метод `getApptEncoder()`.

## Реализация

В шаблоне Factory Method классы производителей отделены от продуктов, которые они должны формировать. Производитель — это класс фабрики, в котором определен метод для формирования объекта отдельного продукта. Если стандартной реализации этого метода не предусмотрено, то получение экземпляров объектов поручается дочерним классам производителя. Как правило, в каждом подклассе производителя получается экземпляр параллельного дочернего класса продукта.

Переопределим класс `CommsManager` как абстрактный. Таким образом, мы сохраним гибкий суперкласс и разместим весь код, связанный с конкретным протоколом, в отдельных подклассах (рис. 9.4).



**Рис. 9.4.** Конкретные классы производителя и продукта

Ниже приведен пример несколько упрощенного кода.

// Листинг 09.20

```
abstract class ApptEncoder
```

```

{
    abstract public function encode(): string;
}

// Листинг 09.21

class BloggsApptEncoder extends ApptEncoder
{
    public function encode(): string
    {
        return "Данные о встрече закодированы в формате BloggsCal \n";
    }
}

// Листинг 09.22

abstract class CommsManager
{
    abstract public function getHeaderText(): string;
    abstract public function getApptEncoder(): ApptEncoder;
    abstract public function getFooterText(): string;
}

// Листинг 09.23

class BloggsCommsManager extends CommsManager
{
    public function getHeaderText(): string
    {
        return "BloggsCal верхний колонтитул \n";
    }

    public function getApptEncoder(): ApptEncoder
    {
        return new BloggsApptEncoder();
    }

    public function getFooterText(): string
    {
        return "BloggsCal нижний колонтитул \n";
    }
}

// Листинг 09.24

$mgr = new BloggsCommsManager();
print $mgr->getHeaderText();
print $mgr->getApptEncoder()->encode();
print $mgr->getFooterText();

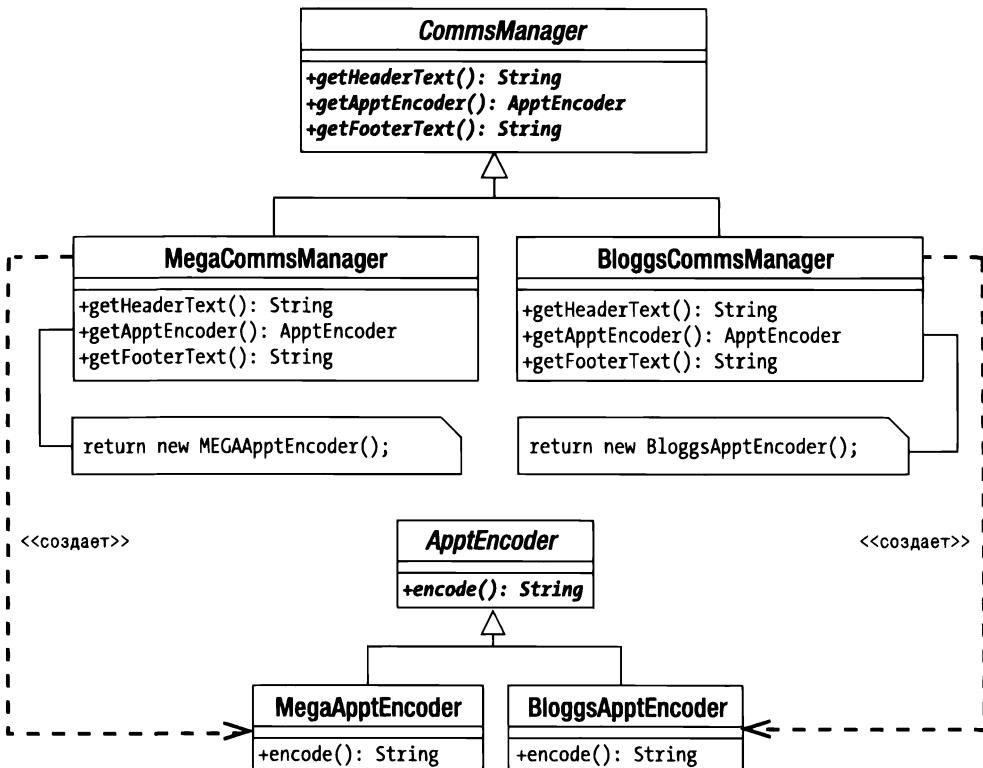
```

---

BloggsCal верхний колонтитул  
Данные о встрече закодированы в формате BloggsCal  
BloggsCal нижний колонтитул

---

Когда же от нас потребуют реализовать поддержку протокола MegaCal, для этого достаточно будет написать новую реализацию абстрактных классов. Такие классы для поддержки протокола MegaCal приведены на рис. 9.5.



**Рис. 9.5.** Расширение проекта для поддержки нового протокола

## Выводы

Обратите внимание на то, что классы производителей отражают иерархию продуктов. Это обычный результат, получаемый в результате применения шаблона Factory Method. Некоторые программисты считают этот шаблон особым видом дублирования кода и поэтому часто испытывают к нему антипатию. Еще один недостаток шаблона Factory Method заключается в том, что он нередко способствует ненужной подклассификации. Следовательно, если применение шаблона Factory Method не предполагается для формирования подклассов производителей, а иных причин для его употребления не существует, то рекомендуется сначала хорошенько подумать. Именно поэтому мы продемонстрировали в приведенном выше примере ограничения, которые накладывает поддержка верхнего и нижнего колонтитулов.

В данном примере мы сосредоточились только на поддержке данных для назначенных встреч. Если же немного расширить этот пример, включив в него элементы заданий и контактов, то мы столкнемся с новой проблемой. Нам потребуется структура, которая должна одновременно обращаться с целым рядом связанных реализаций. Поэтому шаблон Factory Method нередко применяется вместе с шаблоном Abstract Factory, как поясняется в следующем разделе.

## Шаблон Abstract Factory

В крупных приложениях могут понадобиться фабрики, формирующие связанные вместе совокупности классов. И эту проблему позволяет решить шаблон Abstract Factory (Абстрактная фабрика).

### Проблема

Обратимся снова к примеру реализации личного дневника. Ранее мы написали код для поддержки двух форматов и соответствующих протоколов BloggsCal и MegaCal. Эту структуру можно легко нарастить по горизонтали, добавив поддержку дополнительных форматов для кодирования данных. Но как нарастить ее по вертикали, чтобы добавить кодировщики данных для разных типов объектов личного дневника? На самом деле мы уже работаем по данному шаблону.

На рис. 9.6 показаны параллельные семейства продуктов, с которыми нам предстоит работать. Это назначенные встречи (Appt), задания (Things To Do, Ttd) и контакты (Contact).

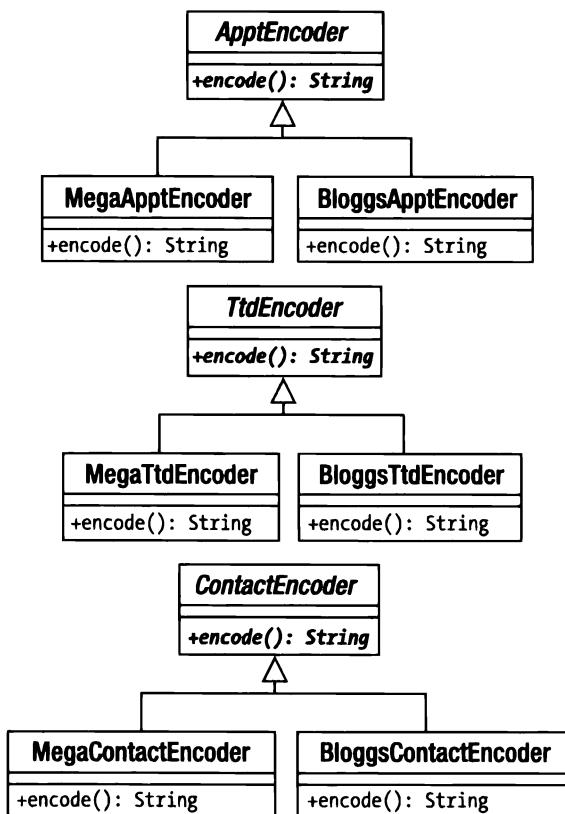
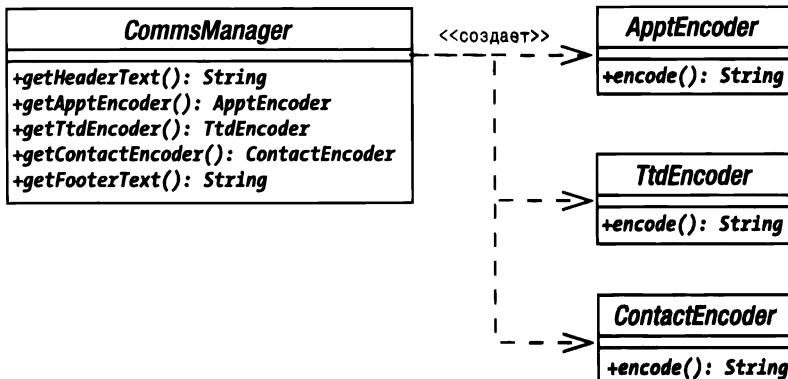


Рис. 9.6. Три семейства продуктов

Как видите, классы, поддерживающие формат BloggsCal, не связаны посредством наследования, хотя они могут реализовывать общий интерфейс. Но в то же время они выполняют параллельные функции. Если система работает в настоящее время с классом BloggsTtdEncoder, то она должна работать и с классом BloggsContactEncoder.

Чтобы понять, как соблюсти данное требование, начнем с интерфейса, как мы это делали раньше, применяя шаблон Factory Method (рис. 9.7).



**Рис. 9.7.** Абстрактный производитель и его абстрактные продукты

## Реализация

В абстрактном классе CommsManager определяется интерфейс для формирования каждого из трех продуктов, представленных объектами типа ApptEncoder, TtdEncoder и ContactEncoder. Поэтому необходимо реализовать конкретный объект создателя, чтобы формировать конкретные объекты продуктов для определенного семейства. Как это можно сделать для поддержки формата BloggsCal, показано на рис. 9.8.

Ниже приведен вариант исходного кода для классов CommsManager и BloggsCommsManager.

// Листинг 09.25

```

abstract class CommsManager
{
    abstract public function getHeaderText()      : string;
    abstract public function getApptEncoder()     : ApptEncoder;
    abstract public function getTtdEncoder()      : TtdEncoder;
    abstract public function getContactEncoder() : ContactEncoder;
    abstract public function getFooterText()     : string;
}
  
```

// Листинг 09.26

```

class BloggsCommsManager extends CommsManager
{
    public function getHeaderText(): string
    {
  
```

```

        return "BloggsCal верхний колонтитул \n";
    }

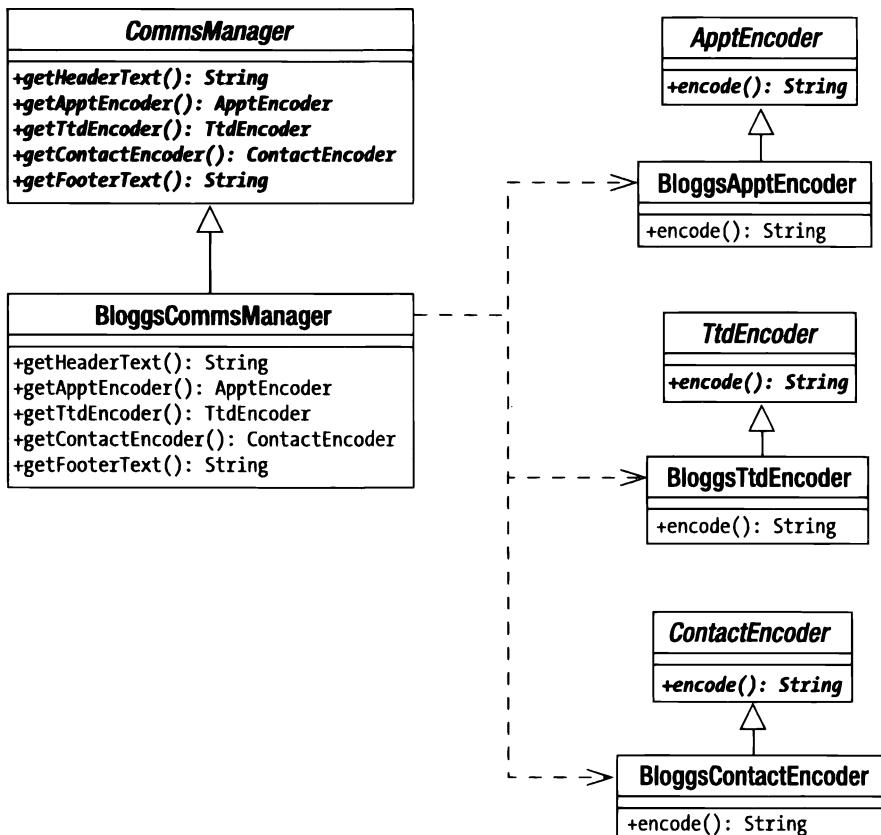
public function getApptEncoder(): ApptEncoder
{
    return new BloggsApptEncoder();
}

public function getTtdEncoder(): TtdEncoder
{
    return new BloggsTtdEncoder();
}

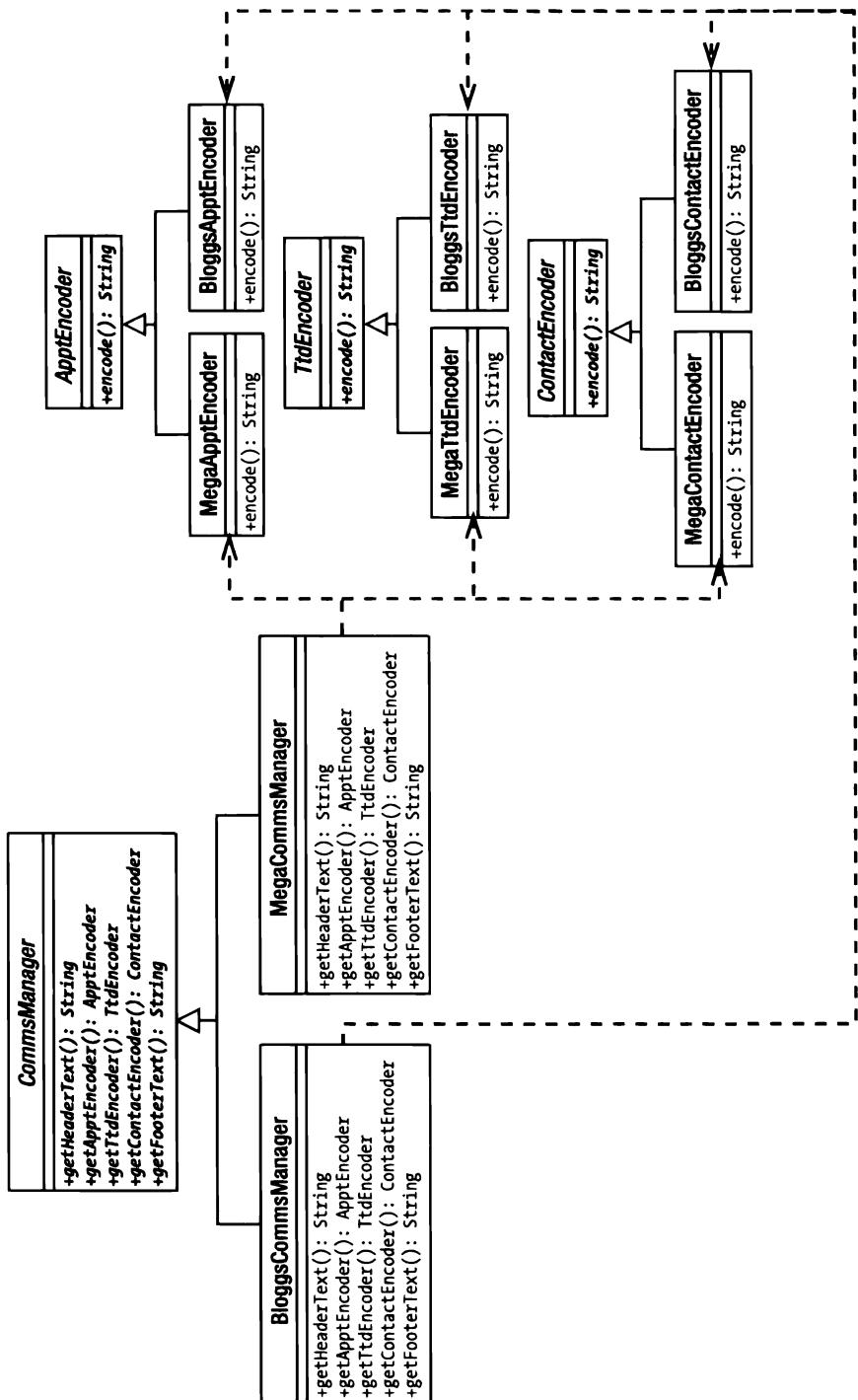
public function getContactEncoder(): ContactEncoder
{
    return new BloggsContactEncoder();
}

public function getFooterText(): string
{
    return "BloggsCal нижний колонтитул \n";
}
}

```



**Рис. 9.8.** Ввод конкретного производителя и некоторых конкретных продуктов



**Рис. 9.9.** Ввод конкретных производителей и некоторых конкретных продуктов

Обратите внимание на то, что в данном примере применяется шаблон Factory Method. Метод `getContactEncoder()` объявлен абстрактным в классе `CommsManager` и реализован в классе `BloggsCommsManager`. В результате проектные шаблоны работают совместно, причем один создает контекст, который служит для другого шаблона. На рис. 9.9 показано, как добавлена поддержка формата `MegaCal`.

## Выводы

Так что же дает применение шаблона `Abstract Factory`?

- Во-первых, мы развязали проектируемую систему от подробностей реализации. В данном примере можно вводить или удалять любое количество форматов кодирования, не опасаясь каких-нибудь осложнений.
- Во-вторых, мы ввели в действие группу функционально связанных элементов проектируемой системы. Поэтому применение класса `BloggsCommsManager` гарантирует, что работать придется только с классами, связанными с форматом `BloggsCal`.
- В-третьих, добавление новых продуктов может оказаться затруднительным. Для этого нам придется не только создать конкретные реализации новых продуктов, но и внести изменения в абстрактный класс производителя, а также создать каждый конкретный реализатор, чтобы поддерживать его.

Во многих реализациях шаблона `Abstract Factory` применяется шаблон `Factory Method`. Возможно, причина заключается в том, что большинство примеров написано на Java или C++. Но в языке PHP не накладываются обязательные ограничения на тип, возвращаемый из метода, хотя теперь это можно сделать. И это обеспечивает определенную гибкость, которой можно выгодно воспользоваться.

Вместо того чтобы создавать отдельные методы для каждого объекта по шаблону `Factory Method`, можно создать один метод `make()` и передать ему в качестве аргумента флаг, определяющий тип возвращаемого объекта, как показано ниже.

// Листинг 09.27

```
interface Encoder
{
    public function encode(): string;
}
```

// Листинг 09.28

```
abstract class CommsManager
{
    const APPT = 1;
    const TTD = 2;
    const CONTACT = 3;
```

```

abstract public function getHeaderText(): string;
abstract public function make(int $flag_int): Encoder;
abstract public function getFooterText(): string;
}

// Листинг 09.29

class BloggsCommsManager extends CommsManager
{
    public function getHeaderText(): string
    {
        return "BloggsCal верхний колонтитул \n";
    }

    public function make(int $flag_int): Encoder
    {
        switch ($flag_int) {
            case self::APPT:
                return new BloggsApptEncoder();
            case self::CONTACT:
                return new BloggsContactEncoder();
            case self::TTD:
                return new BloggsTtdEncoder();
        }
    }

    public function getFooterText(): string
    {
        return "BloggsCal нижний колонтитул \n";
    }
}

```

Как видите, мы сделали интерфейс класса более компактным, но заплатили за это достаточно дорого. Используя шаблон Factory Method, мы определяем четкий интерфейс и вынуждаем все конкретные объекты фабрики подчиняться ему. Используя единственный метод `make()`, мы должны помнить о поддержке всех объектов продуктов во всех конкретных производителях. Мы также употребляем параллельные условные операторы, поскольку в каждом конкретном производителе должны быть реализованы одинаковые проверки флагов. Клиентский класс не может быть уверен, что конкретные производители формируют весь набор продуктов, поскольку внутренняя организация метода `make()` может отличаться в каждом отдельном случае.

С другой стороны, можно построить более гибкие производители. В базовом классе производителя можно предусмотреть метод `make()`, который будет гарантировать стандартную реализацию для каждого семейства продуктов. И тогда конкретные дочерние классы могут избирательно видоизменять такое поведение. Классам, реализующим производителя, будет предоставлено право выбора, вызывать ли стандартный метод `make()` после собственной реализации или не вызывать. Еще один вариант шаблона Abstract Factory мы рассмотрим в следующем разделе.

## Шаблон Prototype

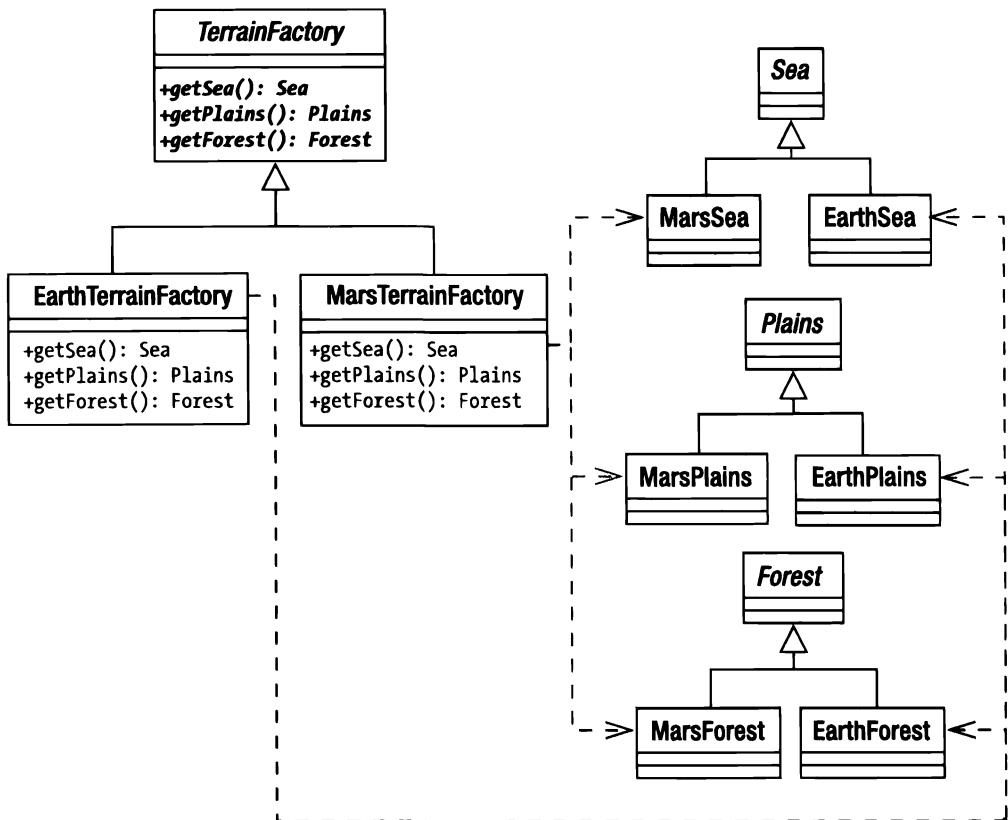
Когда применяется шаблон Factor Method, появление параллельных иерархий наследования может вызывать осложнения. Этот вид тесной связи вызывает у некоторых программистов ощущение дискомфорта. Всякий раз, когда вводится новое семейство продуктов, в рассматриваемом здесь примере приходится создавать связанного с ним конкретного производителя (например, кодировщикам данных формата BloggsCal соответствует класс BloggsCommsManager). В системе, которая быстро расширяется и включает в себя много продуктов, поддержание такого рода связи может быстро стать очень трудоемким делом.

Чтобы исключить подобную зависимость, можно, в частности, воспользоваться ключевым словом `clone` языка PHP, чтобы продублировать существующие конкретные продукты. И тогда конкретные классы продуктов сами станут основой для формирования их собственных объектов. Это, по существу, означает действовать по шаблону Prototype (Прототип), который позволяет заменить наследование композицией. Такой подход, в свою очередь, способствует гибкости во время выполнения программы и сокращает количество классов, которые требуется создать.

### Проблема

Представьте веб-игру типа “Цивилизация”, в которой элементы действуют на клеточном поле. Каждая клетка может представлять море, равнину или лес. Тип местности может ограничивать движение и возможности элементов занять клетку. Допустим, у нас имеется объект типа `TerrainFactory` (Фабрика местности), который позволяет создавать объекты типа `Sea` (море), `Forest` (лес) и `Plains` (равнинны). Мы решили дать пользователю возможность выбирать совершенно разные типы окружающей среды. Следовательно, объект типа `Sea` относится к абстрактному суперклассу, реализуемому в классах `MarsSea` и `EarthSea`. Аналогичным образом реализуются объекты типа `Forest` и `Plains`. В данном случае можно применить шаблон `Abstract Factory`. У нас имеются различные иерархии продуктов (`Sea`, `Forest`, `Plains`) с сильными родственными отношениями, включающими наследование (`Earth`, `Mars`). На рис. 9.10 представлена диаграмма классов, наглядно показывающая, каким образом можно применить шаблоны `Abstract Factory` и `Factory Method` для работы с этими продуктами.

Как видите, мы используем наследование, чтобы сгруппировать семейство типов местности для продуктов, которые будут произведены на фабрике. Это подходящее решение, но оно требует крупной иерархии наследования и не обладает достаточной гибкостью. Если не нужны параллельные иерархии наследования, но требуется максимальная гибкость во время выполнения, в таком случае можно применить шаблон `Prototype` как более эффективный вариант шаблона `Abstract Factory`.



**Рис. 9.10.** Обращение с различными типами местности по шаблону **Abstract Factory**

## Реализация

Применяя шаблоны *Abstract Factory* и *Factory Method*, мы должны решить в определенный момент, с каким конкретно производителем нам требуется работать. Вероятно, это можно осуществить, проанализировав значения некоторого флага. А поскольку мы должны это так или иначе сделать, то почему бы не создать просто класс фабрики для хранения конкретных продуктов и их размножения во время инициализации? Таким образом, мы можем избавиться от нескольких классов и, как мы вскоре увидим, воспользоваться другими преимуществами. Ниже приведен пример простого кода, где в качестве фабрики применяется шаблон *Prototype*.

// Листинг 09.30

```

class Sea
{
}
class EarthSea extends Sea
  
```

```
{  
}  
class MarsSea extends Sea  
{  
}  
class Plains  
{  
}  
class EarthPlains extends Plains  
{  
}  
class MarsPlains extends Plains  
{  
}  
class Forest  
{  
}  
class EarthForest extends Forest  
{  
}  
class MarsForest extends Forest  
{  
}
```

// Листинг 09.31

```
class TerrainFactory  
{  
    private $sea;  
    private $forest;  
    private $plains;  
    public function __construct(Sea $sea, Plains $plains,  
                               Forest $forest)  
    {  
        $this->sea = $sea;  
        $this->plains = $plains;  
        $this->forest = $forest;  
    }  
  
    public function getSea(): Sea  
    {  
        return clone $this->sea;  
    }  
  
    public function getPlains(): Plains  
    {  
        return clone $this->plains;  
    }  
  
    public function getForest(): Forest  
    {  
        return clone $this->forest;  
    }  
}
```

// Листинг 09.32

```
$factory = new TerrainFactory(
    new EarthSea(),
    new EarthPlains(),
    new EarthForest()
);
print_r($factory->getSea());
print_r($factory->getPlains());
print_r($factory->getForest());
```

```
EarthSea Object
(
)
EarthPlains Object
(
)
EarthForest Object
()
```

Как видите, в экземпляр конкретной фабрики типа `TerrainFactory` загружаются экземпляры объектов разных продуктов. Когда в клиентском коде вызывается метод `getSea()`, ему возвращается клон объекта типа `Sea`, который размещается в кеше во время инициализации. В итоге нам не только удалось сократить пару классов, но и достичь определенной гибкости. Хотите, чтобы игра происходила на новой планете с морями и лесами, как на Земле, и с равнинами, как на Марсе? Для этого не нужно создавать новый класс производителя, а достаточно изменить набор классов, который вводится в фабрику `TerrainFactory`, как показано ниже.

```
$factory = new TerrainFactory(
    new EarthSea(),
    new MarsPlains(),
    new EarthForest()
);
```

Таким образом, шаблон `Prototype` позволяет выгодно воспользоваться гибкостью, которую обеспечивает композиция. Но мы получили нечто большее. Ведь мы сохраняем и клонируем объекты во время выполнения программы, а значит — воспроизводим состояние объектов, когда формируем новые продукты. Допустим, что у объектов типа `Sea` имеется свойство `$navigability` (судоходность). От него зависит количество энергии движения, которое клетка моря отнимает у судна. С помощью этого свойства можно регулировать уровень сложности игры.

// Листинг 09.33

```
class Sea
{
    private $navigability = 0;

    public function __construct(int $navigability)
    {
        $this->navigability = $navigability;
    }
}
```

Теперь, когда инициализируется объект типа `TerrainFactory`, можно ввести объект типа `Sea` со свойством модификатора судоходности. И тогда это будет иметь силу для всех объектов типа `Sea`, создаваемых с помощью фабрики `TerrainFactory`. Такая гибкость становится очевидной и в том случае, когда объект, который требуется сформировать, состоит из других объектов.

// Листинг 09.34

```
$factory = new TerrainFactory(
    new EarthSea(-1),
    new EarthPlains(),
    new EarthForest()
);
```

**НА ЗАМЕТКУ.** Клонирование объектов подробно пояснялось в главе 4, “Расширенные средства”. При выполнении операции клонирования с помощью ключевого слова `clone` получается неполная (или поверхностная) копия любого объекта, над которым она выполняется. Это означает, что объект продукта будет обладать теми же самыми свойствами, что и исходный объект. Если же какие-нибудь свойства исходного объекта оказываются объектами, они не будут скопированы в объект продукта. Вместо этого объект продукта будет ссылаться на те же самые свойства объекта. И вам решать, следует ли изменить этот стандартный способ копирования объектов и применить какой-нибудь другой способ, реализовав метод `__clone()`. Этот метод вызывается автоматически при выполнении операции клонирования с помощью ключевого слова `clone`.

Все объекты типа `Sea` могут содержать объекты типа `Resource` (`FishResource`, `OilResource` и т.д.). В соответствии со значением свойства можно определить, что по умолчанию все объекты типа `Sea` содержат объекты типа `FishResource`. Но не следует забывать, что если в продуктах имеются ссылки на другие объекты, следует реализовать метод `__clone()`, чтобы создать полную (или глубокую) копию этого продукта.

```
class Contained
{
}
```

```

class Container
{
    public $contained;

    function __construct()
    {
        $this->contained = new Contained();
    }

    function __clone()
    {
        // Обеспечить, чтобы клонированный объект
        // содержал клон объекта, хранящегося в
        // свойстве self::$contained,
        // а не ссылку на него
        $this->contained = clone $this->contained;
    }
}

```

## **Доведение до крайности: шаблон Service Locator**

Как было обещано, в этой главе должна идти речь о логике создания объектов, а не о конкретных примерах ООП. Но в некоторых рассмотренных здесь шаблонах имеется ловко скрытое принятие решений о создании объектов, если не само создание объектов.

Шаблон Singleton в этом обвинить нельзя. Встроенная в него логика создания объектов совершенно однозначна. В шаблоне Abstract Factory создание семейств продуктов группируется в разных конкретных классах производителей. Но как правильно выбрать конкретного производителя? Аналогичное затруднение возникает, когда применяется шаблон Prototype. Оба эти шаблона занимаются созданием объектов, но они откладывают решение, какой именно объект (или группу объектов) следует создавать.

Решение о выборе конкретного производителя обычно принимается в соответствии с заданным значением параметра конфигурации. Этот параметр может находиться в базе данных, в файле конфигурации или в файле на сервере (например, в файле конфигурации уровня каталогов на сервере Apache; обычно он называется `.htaccess`) или может быть даже жестко закодирован в виде переменной или свойства в PHP. А поскольку конфигурацию приложений на PHP приходится изменять по каждому запросу, то инициализация сценария должна происходить как можно более безболезненно. Поэтому я нередко прибегаю к жесткому кодированию значений флагов конфигурации в коде PHP. Это можно сделать вручную или написать сценарий для автоматического формирования файла класса. Ниже приведен пример конфигурационного класса, в который включен параметр для обозначения типа календарного протокола.

// Листинг 09.35

```
class Settings
{
    static $COMMSTYPE = 'Bloggs';
}
```

А теперь, когда имеется значение параметра, хотя это и сделано не совсем изящно, можно создать класс, в котором данный параметр используется при принятии решения, какой объект типа CommsManager следует предоставить по запросу. В подобных случаях нередко применяется шаблон Singleton в сочетании с шаблоном Abstract Factory, поэтому так и поступим.

// Листинг 09.36

```
class AppConfig
{
    private static $instance;
    private $commsManager;

    private function __construct()
    {
        // будет выполнено только один раз
        $this->init();
    }

    private function init()
    {
        switch (Settings::$COMMSTYPE) {
            case 'Mega':
                $this->commsManager = new MegaCommsManager();
                break;
            default:
                $this->commsManager = new BloggsCommsManager();
        }
    }

    public static function getInstance(): AppConfig
    {
        if (empty(self::$instance)) {
            self::$instance = new self();
        }
        return self::$instance;
    }

    public function getCommsManager(): CommsManager
    {
        return $this->commsManager;
    }
}
```

Класс AppConfig — это стандартный одноэлементный класс (синглтон). Поэтому мы можем легко получить ссылку на экземпляр класса AppConfig в любом месте нашей программы, и это всегда будет ссылка на один и тот же

экземпляр. Метод `init()` вызывается конструктором класса и поэтому выполняется только один раз в процессе выполнения программы. В этом методе проверяется значение свойства `Settings::$COMMSTYPE`, и в соответствии с ним создается экземпляр конкретного объекта типа `CommsManager`, как показано ниже. Теперь в сценарии можно получить объект типа `CommsManager` и оперировать им, даже не зная о его конкретных реализациях или конкретных классах, которые он формирует.

```
$commsMgr = AppConfig::getInstance()->getCommsManager();
print $commsMgr->getApptEncoder()->encode();
```

Класс `AppConfig` организует поиск и создание компонентов автоматически, и поэтому он служит характерным примером применения шаблона *Service Locator* (Определитель служб). Это изящный шаблон (подробнее о нем речь пойдет в главе 12, “Шаблоны корпоративных приложений”), хотя он и вносит зависимость в менее легкой форме, чем при непосредственной инициализации. В любых классах, где применяется столь монолитная служба, созданная по такому шаблону, приходится явным образом вызывать ее, что привязывает их к остальной системе в более обширном контексте. Именно поэтому некоторые предпочитают выбрать другой подход.

## **Блестящее одиночество: шаблон *Dependency Injection***

В примере из предыдущего раздела для выбора на обслуживание одного из классов, расширяющих класс `CommsManager`, был использован специальный признак и условный оператор, хотя такое решение оказалось не таким гибким, как хотелось бы. Доступные для выбора классы были жестко закодированы в одном определителе служб, а выбор обоих компонентов встроен в условный оператор. Но подобная негибкость является скорее недостатком продемонстрированного выше кода, а не самого шаблона *Service Locator*. В данном примере можно было бы воспользоваться любым количеством стратегий, чтобы найти, получить экземпляр и возвратить объекты от имени клиентского кода. Но истинная причина, по которой шаблон *Service Locator* нередко вызывает подозрения, заключается в том, что определитель служб должен вызываться в компоненте явным образом. Такой подход кажется несколько глобальным, а ведь разработчики объектно-ориентированных приложений с большим подозрением относятся ко всему глобальному.

### **Проблема**

Всякий раз, когда выполняется операция `new`, закрывается возможность для полиморфизма в данной области видимости. Рассмотрим в качестве примера следующий метод, в котором применяется жестко закодированный объект типа `BloggsApptEncoder`:

// Листинг 09.37

```
class AppointmentMaker
{
    public function makeAppointment()
    {
        $encoder = new BloggsApptEncoder();
        return $encoder->encode();
    }
}
```

Этого может оказаться достаточно для первоначальных потребностей, но перейти к любой другой реализации класса ApptEncoder во время выполнения программы все же не удастся. Тем самым ограничиваются возможности применения данного класса и затрудняется его тестирование. Преодолению именно такой негибкости и посвящена большая часть этой главы. Но, как отмечалось вскользь в предыдущем разделе, экземпляр должен быть получен в каком-то *другом* месте, несмотря на применение шаблона Prototype или Abstract Factory. Ниже приведен еще один фрагмент кода, где объект создается по шаблону Prototype.

// Листинг 09.32

```
$factory = new TerrainFactory(
    new EarthSea(),
    new EarthPlains(),
    new EarthForest())
);
```

Обращение к классу TerrainFactory — это шаг в правильном направлении. Для получения его экземпляра требуются обобщенные типы Sea, Plains и Forest. Этот класс предоставляет клиентскому коду самостоятельно выбирать, какую именно его реализацию следует предоставить. Но как это сделать?

## Реализация

В большей части рассматриваемого здесь кода требуется обращение к фабрикам. И, как было показано ранее, именно такая модель называется шаблоном Service Locator, по которому метод делегирует поставщику, которому он вполне доверяет, обязанность найти и обслужить требующийся тип данных. Совсем иначе дело обстоит в примере применения шаблона Prototype, где просто ожидается, что во время вызова в коде получения экземпляра будут предоставлены соответствующие реализации. И в этом нет ничего необычного, поскольку нужно лишь указать требующиеся типы данных в сигнатуре конструктора вместо того, чтобы создавать их в самом методе. А иначе можно предоставить методы установки, чтобы клиенты смогли передать объекты, прежде чем вызывать метод, в котором они применяются.

Внесем следующие корректизы в класс AppointmentMaker:

// Листинг 09.38

```
class AppointmentMaker2
{
    private $encoder;
    public function __construct(ApptEncoder $encoder) {
        $this->encoder = $encoder;
    }

    public function makeAppointment()
    {
        return $this->encoder->encode();
    }
}
```

Итак, мы добились искомой гибкости благодаря тому, что класс AppointmentMaker2 вернул управление — объект типа BloggsApptEncoder в нем больше не создается. Но каким же образом действует логика создания объектов и где находятся внушающие трепет операторы new? Для выполнения этих обязанностей потребуется компонент-сборщик. Как правило, с этой целью применяется файл конфигурации, где определяются конкретные реализации для получения экземпляров. И хотя здесь можно было бы воспользоваться вспомогательными инструментальными средствами, данная книга посвящена тому, как выходить из подобных затруднительных положений самостоятельно. Поэтому попробуем сначала создать весьма прямолинейную реализацию, начав с незамысловатого файла конфигурации формата XML, где описываются отношения между классами в проектируемой системе и конкретные типы данных, которые должны быть переданы их конструкторам.

```
<objects>
    <class name="TerrainFactory">
        <arg num="0" inst="EarthSea" />
        <arg num="1" inst="MarsPlains" />
        <arg num="2" inst="EarthForest" />
    </class>

    <class name="AppointmentMaker2">
        <arg num="0" inst="BloggsApptEncoder" />
    </class>
</objects>
```

Здесь описаны два класса, TerrainFactory и AppointmentMaker2, упомянутые в этой главе. Нам требуется, чтобы экземпляр класса TerrainFactory был получен с помощью объектов типа EarthSea, MarsPlains и EarthForest и чтобы классу AppointmentMaker2 был передан объект типа BloggsApptEncoder.

Ниже приведен очень простой пример класса сборщика, читающего данные конфигурации и получающего экземпляры объектов по требованию.

// Листинг 09.39

```

class ObjectAssembler
{
    private $components = [];

    public function __construct(string $conf)
    {
        $this->configure($conf);
    }

    private function configure(string $conf)
    {
        $data = simplexml_load_file($conf);
        foreach ($data->class as $class) {
            $args = [];
            $name = (string)$class['name'];
            foreach ($class->arg as $arg) {
                $argclass = (string)$arg['inst'];
                $args[(int)$arg['num']] = $argclass;
            }
            ksort($args);
            $this->components[$name] =
                function () use ($name, $args) {
                    $expandedargs = [];
                    foreach ($args as $arg) {
                        $expandedargs[] = new $arg();
                    }
                    $rclass = new \ReflectionClass($name);
                    return $rclass->newInstanceArgs($expandedargs);
                };
        }
    }

    public function getComponent(string $class)
    {
        if (! isset($this->components[$class])) {
            throw new \Exception("Неизвестный компонент '$class'");
        }
        $ret = $this->components[$class]();
        return $ret;
    }
}

```

Это весьма незамысловатая, хотя на первый взгляд и немного трудная для понимания реализация, поэтому рассмотрим ее вкратце. Основное действие происходит в методе `configure()`, которому передается путь к файлу конфигурации, полученный из конструктора. Для синтаксического анализа XML-файла конфигурации в нем применяется расширение `simplexml`. Если в реальном проекте потребуется более основательная обработка ошибок, то в данном примере мы вполне доверяем содержимому анализируемого XML-файла конфигурации. Из каждого элемента разметки `<class>` сначала извлекается полностью

определенное имя класса, которое сохраняется в переменной \$name. Затем из подчиненных элементов разметки <arg> извлекаются аргументы, соответствующие именам требуемых отдельных классов. Они сохраняются в массиве \$args и упорядочиваются по значению аргумента XML-разметки num. Полученные в итоге данные упаковываются в анонимной функции, сохраняемой в свойстве \$components. В этой функции получается экземпляр запрашиваемого класса и всех требующихся его объектов, и поэтому она вызывается лишь тогда, когда метод getComponent() вызывается с правильным именем класса. Благодаря этому в классе ObjectAssembler может храниться довольно небольшой фрагмент собранной информации. Обратите внимание на применение замыкания. В частности, анонимная функция получает доступ к переменным \$name и \$args, объявленным в области видимости при ее создании, благодаря употреблению ключевого слова use.

Это, конечно, экспериментальный код. Помимо усовершенствованной обработки ошибок, для надежной его реализации придется учесть, что самим объектам, внедряемым в компонент, могут потребоваться аргументы. А возможно, придется решать и вопросы кеширования. Например, следует ли получать экземпляр объекта при каждом вызове или только один раз?

**НА ЗАМЕТКУ.** Если вы собираетесь создать сборщик/контейнер по шаблону *Dependency Injection*, рассмотрите следующие возможные средства: Pimple и Symfony DI. Подробнее о контейнере Pimple можно узнать по адресу <http://pimple.sensiolabs.org/>, а о компоненте Symfony DI — по адресу [http://symfony.com/doc/current/components/dependency\\_injection/introduction.html](http://symfony.com/doc/current/components/dependency_injection/introduction.html).

Как бы там ни было, но гибкость компонентов можно все же сохранить, организуя получение экземпляров в динамическом режиме. Опробуем класс ObjectAssembler в следующем примере кода:

// Листинг 09.40

```
$assembler = new ObjectAssembler("objects.xml");
$apptmaker = $assembler->getComponent("AppointmentMaker2");
$out = $apptmaker->makeAppointment();
print $out;
```

При наличии класса ObjectAssembler для получения экземпляра объекта достаточно единственного оператора. Теперь класс AppointmentMaker2 свободен от прежней жестко закодированной зависимости от экземпляра класса ApptEncoder. А разработчик может воспользоваться файлом конфигурации, чтобы проконтролировать те классы, которые применяются во время выполнения, а также протестировать класс AppointmentMaker2 отдельно от остальной системы в более обширном контексте.

## Выводы

Мы рассмотрели две возможности создания объектов. С одной стороны, класс `AppConfig` послужил примером применения шаблона `Service Locator`, предоставляя возможность обнаруживать компоненты или службы от имени его клиента. Безусловно, внедрение зависимости способствует написанию более изящного кода. Так, в классе `AppointmentMaker2` ничего неизвестно о стратегиях создания объектов. Он просто выполняет свои обязанности, что, конечно, идеально для любого класса. Мы стремимся проектировать классы, способные сосредоточиваться на своих обязанностях в как можно большей степени обособленно от остальной системы. Но такая чистота не достигается бесплатно, поскольку для этой цели требуется отдельный компонент сборщика, выполняющий все необходимые действия. Его можно рассматривать в качестве “черного ящика”, доверяя ему создавать объекты как по волшебству от нашего имени. И если такое волшебство действует исправно, то нас это вполне устраивает. Но в то же время будет нелегко отладить неожиданное поведение такого “черного ящика”.

А с другой стороны, шаблон `Service Locator` проще, хотя он вынуждает встраивать компоненты в остальную систему. Впрочем, шаблон `Service Locator` не затрудняет тестирование и не делает систему негибкой, если он применяется должным образом. Определитель служб по шаблону `Service Locator` можно настроить на обслуживание произвольных компонентов для целей тестирования или в соответствии с заданной конфигурацией. Но жестко закодированный вызов определителя служб делает компонент зависимым от него. А поскольку такой вызов делается в теле метода, то взаимосвязь клиентского кода с целевым компонентом, предоставляемым по шаблону `Service Locator`, оказывается в какой-то степени скрытой. Ведь такая взаимосвязь объявляется в сигнатуре метода конструктора.

Какой же подход лучше выбрать? В какой-то мере это дело личных предпочтений. Я лично предпочитаю начинать с простейшего решения, постепенно усложняя его по мере надобности. Именно поэтому я обычно выбираю шаблон `Service Locator`, создаю класс по шаблону `Registry` (Реестр) в нескольких строках кода и затем повышаю его гибкость в соответствии с конкретными требованиями. Разрабатываемые мной компоненты осведомлены друг о друге чуть больше, чем мне бы хотелось, но поскольку я редко переношу классы из одной системы в другую, то не особенно страдаю от эффекта встраивания. Переместив системный класс в отдельную библиотеку, я, например, не обнаружил никаких трудностей в устранении зависимости, возникшей по шаблону `Service Locator`.

Шаблон `Dependency Injection` обеспечивает чистоту, но он требует определенного рода встраивания и вынуждает полагаться на сборщика. Если вы пользуетесь каркасом, где подобные функциональные возможности уже представлены, вам вряд ли стоит отказываться от его услуг. Например, компонент `Symfony DI` предоставляет гибридное решение по шаблонам `Service Locator`

и Dependency Injection, где первый из них служит в качестве контейнера службы, который организует формирование экземпляров объектов в соответствии с заданной конфигурацией (или кодом, если угодно) и предоставляет клиентам интерфейс для получения этих объектов. Такой контейнер службы допускает даже пользоваться фабриками для создания объектов. Но если вы предпочитаете пользоваться только своими разработками или же компонентами из различных каркасов, то, возможно, пожелаете упростить дело, хотя и за счет некоторого изящества.

## Резюме

В этой главе мы рассмотрели ряд приемов, которыми вы можете воспользоваться для формирования объектов. Сначала мы рассмотрели шаблон Singleton, предоставляющий глобальный доступ к единственному экземпляру объекта, а затем шаблон Factory Method, в котором для формирования объектов применяется принцип полиморфизма. Далее мы исследовали сочетание шаблонов Factory Method и Abstract Factory для формирования классов производителей, которые получают экземпляры наборов связанных объектов. Кроме того, мы рассмотрели шаблон Prototype и показали, каким образом клонирование объектов позволяет воспользоваться композицией для формирования объектов. И, наконец, обсудили две стратегии создания объектов по шаблонам Service Locator и Dependency Injection.



## ГЛАВА 10



# Шаблоны для программирования гибких объектов

После исследования стратегии формирования объектов можно рассмотреть ряд стратегий структурирования классов и объектов. В этой главе мы, в частности, уделим основное внимание принципу, согласно которому композиция предоставляет большую гибкость, чем наследование. Исследуемые здесь шаблоны снова взяты из каталога “Банды четырех”.

В этой главе мы рассмотрим следующие вопросы.

- » *Шаблон Composite*. Создание структур, в которых группы объектов можно использовать так, как будто это отдельные объекты.
- » *Шаблон Decorator*. Гибкий механизм комбинирования объектов во время выполнения программы для расширения функциональных возможностей.
- » *Шаблон Facade*. Создание простого интерфейса для сложных или изменяющихся систем.

## Структурирование классов для повышения гибкости объектов

Как пояснялось в главе 4, “Расширенные средства”, начинающие программисты часто путают объекты и классы, а остальные — время от времени чешут в недоумении затылки, разглядывая диаграммы классов на языке UML и пытаясь согласовать статичные структуры наследования с динамическими отношениями, в которые могут вступать объекты.

Помните принцип действия шаблонов “Предпочитайте композицию наследованию”? В нем подчеркивается напряженность, возникающая между

организацией классов и объектов. Для достижения необходимой гибкости в своих проектах мы структурируем классы таким образом, чтобы их объекты можно было компоновать в удобные структуры во время выполнения программы.

Это общая тема, которая станет главной при рассмотрении двух первых шаблонов в данной главе. Наследование является важным средством в обоих этих шаблонах, но его важность отчасти объясняется предоставлением механизма, с помощью которого можно воспользоваться композицией для представления структур и расширения функциональных возможностей.

## Шаблон *Composite*

Шаблон *Composite* (Компоновщик) — это, вероятно, самый крайний пример наследования, которое применяется для обслуживания композиции. У этого шаблона простая, но удивительно изящная конструкция. И вместе с тем он очень полезен. Но имейте в виду: из-за всех этих преимуществ у вас может возникнуть искушение слишком часто пользоваться им.

Шаблон *Composite* — это простой способ сначала объединить группы похожих объектов, а затем и управлять ими. В итоге отдельный объект для клиентского кода становится неотличимым от коллекции объектов. На самом деле это очень простой шаблон, хотя и нередко вводящий в заблуждение. Объясняется это, в частности, простой структурой классов по данному шаблону для организации его объектов. Иерархия наследования представляет собой деревья, корнем которых является суперкласс, а ветвями — специализированные подклассы. Иерархическое дерево наследования *классов*, построенное по шаблону *Composite*, предназначено для того, чтобы упростить формирование *объектов* и их обход по дереву.

Если вы еще не знакомы с этим шаблоном, то можете теперь почувствовать некоторое замешательство. Обратимся к аналогии, чтобы проиллюстрировать, каким образом отдельные объекты можно трактовать как коллекции предметов. Имея такие ингредиенты, как крупа и мясо (или соя, в зависимости от предпочтений), можно произвести пищевой продукт, например колбасу. И тогда с полученным результатом можно обращаться, как с единой сущностью. Подобно мясу, мы можем покупать, готовить и есть колбасу, одним из ингредиентов которой является мясо. Мы можем сочетать колбасу с другими ингредиентами, чтобы приготовить пиццу, тем самым включив одну составную часть в другую, более крупную. Таким образом, мы обращаемся с коллекциями таким же образом, как и с их составными частями. Шаблон *Composite* помогает моделировать отношение между коллекциями и компонентами в прикладном коде.

## Проблема

Управление группами объектов может быть довольно сложной задачей, особенно если эти объекты содержат также собственные объекты. Это очень распространенная проблема в программировании. Представьте счет-фактуру, где

указаны дополнительные товары или услуги, или список назначенных для выполнения дел, где элементы сами содержат несколько подзадач. Управляя содержимым, можно оперировать деревьями подразделов, страниц, статей и мультимедийных компонентов. Но внешнее управление этими структурами может быстро превратиться в очень сложную задачу.

Вернемся к сценарию, описанному в предыдущей главе. Напомним, что мы проектируем систему на основе игры “Цивилизация”. Игрок может передвигать элементы по сотням клеток на игровом поле, которые составляют карту. При этом отдельные объекты можно группировать, чтобы перемещаться, сражаться и защищаться так, как будто это единый элемент. Определим пару типов боевых единиц (так называемых юнитов).

```
// Листинг 10.01

abstract class Unit
{
    abstract public function bombardStrength(): int;
}

class Archer extends Unit
{
    public function bombardStrength(): int
    {
        return 4;
    }
}

class LaserCannonUnit extends Unit
{
    public function bombardStrength(): int
    {
        return 44;
    }
}
```

В классе `Unit` определен абстрактный метод `bombardStrength()`, где задается атакующая сила юнита, обстреливающего соседнюю клетку. Этот метод реализуется в классах `Archer` и `LaserCannonUnit`, которые могут также содержать сведения о перемещении и возможностях защиты. Но остановимся пока на самом простом варианте. Мы можем определить отдельный класс для группирования юнитов следующим образом:

```
// Листинг 10.02

class Army
{
    private $units = [];

    public function addUnit(Unit $unit)
    {
        array_push($this->units, $unit);
    }
}
```

```

public function bombardStrength(): int
{
    $ret = 0;
    foreach ($this->units as $unit) {
        $ret += $unit->bombardStrength();
    }
    return $ret;
}
}

```

// Листинг 10.03

```

$unit1 = new Archer();
$unit2 = new LaserCannonUnit();
$army = new Army();
$army->addUnit($unit1);
$army->addUnit($unit2);
print $army->bombardStrength();

```

У класса `Army` имеется метод `addUnit()`, которому передается объект типа `Unit`. Объекты типа `Unit` сохраняются в массиве свойств `$units`. Мы вычисляем объединенную силу нашей армии в методе `bombardStrength()`. Для этого перебираются объединенные объекты типа `Unit` и для каждого из них вызывается метод `bombardStrength()`.

Такая модель оказывается идеальной до тех пор, пока задача остается настолько простой. Но что будет, если мы введем ряд новых требований? Допустим, что одна армия должна быть способна объединяться с другими армиями. При этом каждая армия должна сохранять свою индивидуальность, чтобы впоследствии она могла выйти из более крупного соединения. Сегодня у храбрых вояк эрцгерцога может быть общая с генералом Соамсом причина атаковать незащищенный фланг армии врага, но восстание у себя на родине может заставить его армию в любой момент поспешить домой. Поэтому мы не можем просто переместить подразделения из каждой армии в новое воинское соединение.

Сначала мы можем внести корректиды в класс `Army` таким образом, чтобы оперировать в нем как объектами типа `Army`, так и типа `Unit`.

// Листинг 10.04

```

public function addArmy(Army $army)
{
    array_push($this->armies, $army);
}

```

Затем нужно внести приведенные ниже изменения в метод `bombardStrength()`, чтобы производить перебор по всем армиям и объектам типа `Unit`.

// Листинг 10.05

```
public function bombardStrength(): int
{
    $ret = 0;
    foreach ($this->units as $unit) {
        $ret += $unit->bombardStrength();
    }
    foreach ($this->armies as $army) {
        $ret += $army->bombardStrength();
    }
    return $ret;
}
```

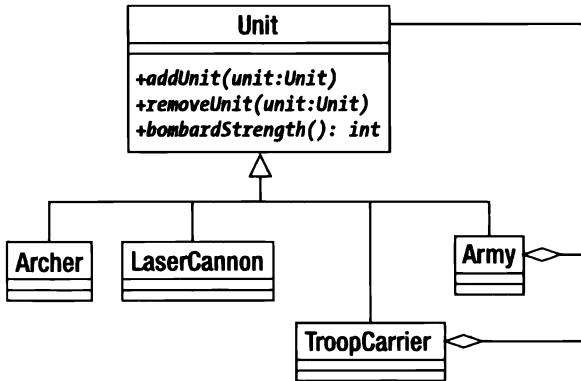
Дополнительная сложность в данный момент не представляет особых трудностей. Но помните, что мы должны сделать нечто подобное и с другими методами, определяющими, например, защитную силу в методе `defensiveStrength()`, диапазон перемещения в методе `movementRange()` и т.д. Рассматриваемая здесь игра обещает быть функционально богатой. Командование уже вызывает военно-транспортные самолеты, которые могут вмещать до десяти юнитов, чтобы быстро перебросить войска и улучшить свои позиции в некоторых районах. Очевидно, что военно-транспортный самолет подобен армии в том отношении, что в нем группируются объекты типа `Unit`. Но у него могут быть и свои характеристики. Мы можем снова внести корректировки в класс `Army`, чтобы управлять военно-транспортными самолетами (объектами типа `TroopCarrier`). Но ведь может появиться необходимость и в других типах группирования объектов типа `Unit`. Очевидно, что для этой цели нам потребуется более гибкая модель.

Рассмотрим еще раз модель, которую мы создаем. Всем созданным ранее классам требуется метод `bombardStrength()`. В действительности клиентскому коду не нужно различать армию, юнит или военно-транспортный самолет, поскольку они функционально идентичны, т.е. должны уметь перемещаться, атаковать и защищаться. А одним объектам, которые содержат другие объекты, требуются методы добавления и удаления. И эти сходные черты приводят нас к неизбежному выводу: объекты-контейнеры имеют общий интерфейс с объектами, которые они содержат, и поэтому они должны, что вполне естественно, относиться к одному семейству типов.

## Реализация

В шаблоне `Composite` определяется единственная иерархия наследования, которая устанавливает два различных набора функциональных обязанностей. Мы их уже видели в рассматриваемом здесь примере. Классы по этому шаблону должны поддерживать общий набор операций как основную обязанность, и в данном случае это метод `bombardStrength()`, а также методы для добавления и удаления объектов.

На рис. 10.1 показана диаграмма класса, наглядно демонстрирующая применение шаблона `Composite` для решения рассматриваемой здесь задачи.

Рис. 10.1. Шаблон **Composite** в действии

Как видите, все элементы рассматриваемой здесь модели являются производными от класса `Unit`. Поэтому клиентский код может быть уверен, что любой объект типа `Unit` будет поддерживать метод `bombardStrength()`. А это означает, что с объектом типа `Army` можно обращаться таким же образом, как и с объектом типа `Archer`.

Классы `Army` и `TroopCarrier` относятся к *составным типам данных* и предназначены для того, чтобы содержать объекты типа `Unit`. Классы `Archer` и `LaserCannon` относятся к *листьям*, предназначенным для поддержки операций над объектами типа `Unit`. В них не могут содержаться другие объекты типа `Unit`. И здесь возникает вопрос: должны ли листья подчиняться тому же интерфейсу, что и составные типы, как показано на диаграмме, приведенной на рис. 10.1? Как следует из этой диаграммы, в классах `TroopCarrier` и `Army` агрегируются другие объекты типа `Unit`, хотя в классах листьев необходимо также реализовать метод `addUnit()`. Мы еще вернемся к данному вопросу, а до тех пор определим абстрактный класс `Unit`.

// Листинг 10.06

```

abstract class Unit
{
    abstract public function addUnit(Unit $unit);
    abstract public function removeUnit(Unit $unit);
    abstract public function bombardStrength(): int;
}
  
```

Как видите, мы определили основные функции для всех объектов типа `Unit`. А теперь покажем, как реализовать эти абстрактные методы в составном объекте.

// Листинг 10.07

```

class Army extends Unit
{
    private $units = [];
  
```

```

public function addUnit(Unit $unit)
{
    if (in_array($unit, $this->units, true)) {
        return;
    }
    $this->units[] = $unit;
}

public function removeUnit(Unit $unit)
{
    $idx = array_search($unit, $this->units, true);
    if (is_int($idx)) {
        array_splice($this->units, $idx, 1, []);
    }
}

public function bombardStrength(): int
{
    $ret = 0;
    foreach ($this->units as $unit) {
        $ret += $unit->bombardStrength();
    }
    return $ret;
}
}

```

Объект типа Unit, переданный методу addUnit() в качестве параметра, сохраняется в закрытом массиве свойств \$units. Перед этим проверяется, чтобы в массиве \$units не было дубликатов объектов типа Unit. Аналогичная проверка производится и в методе removeUnit(), и если объект типа Unit обнаружен, то он удаляется из закрытого массива свойств \$units.

В объектах типа Army могут храниться ссылки на любые объекты типа Unit, включая другие объекты типа Army, а также листья типа Archer или LaserCannonUnit. Метод bombardStrength() гарантированно поддерживается во всех объектах типа Unit, и поэтому в методе Army::bombardStrength() перебираются все дочерние объекты типа Unit, сохраненные в свойстве \$units, и для каждого из них вызывается один и тот же метод.

У шаблона Composite имеется один серьезный недостаток: реализация функций добавления и удаления элементов. В классическом шаблоне методы add() и remove() размещаются в абстрактном суперклассе. Этим гарантируется, что во всех классах шаблона совместно используется общий интерфейс. Но, как показано ниже, это также означает, что в классах листьев необходимо обеспечить его реализацию.

// листинг 10.08

```

class UnitException extends \Exception
{
}

```

## 298 ЧАСТЬ III ■ ШАБЛОНЫ

// Листинг 10.09

```
class Archer extends Unit
{
    public function addUnit(Unit $unit)
    {
        throw new UnitException(get_class($this)
            . " относится к листьям");
    }

    public function removeUnit(Unit $unit)
    {
        throw new UnitException(get_class($this)
            . " относится к листьям");
    }

    public function bombardStrength(): int
    {
        return 4;
    }
}
```

Нам не требуется возможность вводить объект типа Unit в объект типа Archer, поэтому при вызове метода addUnit() или removeUnit() генерируется исключение. А поскольку это придется сделать для всех объектов листьев, то проектное решение можно улучшить, заменив абстрактные методы addUnit() и removeUnit() в объекте типа Unit стандартными реализациями, как в предыдущем примере.

// Листинг 10.10

```
abstract class Unit
{
    public function addUnit(Unit $unit)
    {
        throw new UnitException(get_class($this)
            . " относится к листьям");
    }

    public function removeUnit(Unit $unit)
    {
        throw new UnitException(get_class($this)
            . " относится к листьям");
    }

    abstract public function bombardStrength(): int;
}
```

// Листинг 10.11

```
class Archer extends Unit
{
    public function bombardStrength(): int
    {
        return 4;
    }
}
```

Такой подход позволяет избавиться от дублирования кода в классах листьях. Но у него имеется серьезный недостаток: класс составного типа не обязан обеспечивать во время компиляции реализацию методов `addUnit()` и `removeUnit()`, что в конечном итоге может вызвать осложнения.

Некоторые недостатки шаблона `Composite` мы рассмотрим подробнее в следующем разделе. А этот раздел завершим, перечислив преимущества данного шаблона.

- **Гибкость.** Во всех элементах шаблона `Composite` используется общий супертип, что заметно упрощает ввод новых объектов составного типа или листьев в проектное решение, не меняя более обширный контекст программы.
- **Простота.** Клиентский код, использующий структуру шаблона `Composite`, имеет простой интерфейс. Клиентскому коду не нужно проводить различие между объектом, состоящим из других объектов, и объектом листа, за исключением случая добавления новых компонентов. Вызов метода `Army::bombardStrength()` может стать причиной серии детализированных внутренних вызовов, но для клиентского кода процесс и результат оказываются точно такими же, как и при вызове метода `Archer::bombardStrength()`.
- **Неявная досягаемость.** В шаблоне `Composite` объекты организованы в древовидную структуру. В каждом составном объекте содержатся ссылки на дочерний объект. Поэтому операция над определенной частью дерева может иметь более обширный эффект. В частности, можно удалить один объект типа `Army` из его родительского объекта типа `Army` и добавить к другому объекту типа `Army`. Это простое действие выполняется над одним объектом, но в конечном итоге изменяется состояние всех объектов типа `Unit`, на которые ссылается объект типа `Army`, а также состояние их дочерних объектов.
- **Явная досягаемость.** В древовидной структуре можно легко выполнить обход всех ее узлов. Для получения сведений следует последовательно перебрать все ее узлы или выполнить необходимые преобразования. Довольно эффективные методы выполнения подобных действий мы рассмотрим в следующей главе при изучении шаблона `Visitor`.

Как правило, увидеть реальное проявление преимуществ шаблона `Composite` можно только в клиентском коде, поэтому создадим пару армий.

```
// Листинг 10.12
```

```
// создать армию
$main_army = new Army();

// ввести пару боевых единиц
$main_army->addUnit( new Archer() );
$main_army->addUnit( new LaserCannonUnit() );
```

```
// создать еще одну армию
$sub_army = new Army();

// ввести несколько боевых единиц
$sub_army->addUnit( new Archer() );
$sub_army->addUnit( new Archer() );
$sub_army->addUnit( new Archer() );

// добавить вторую армию к первой
$main_army->addUnit( $sub_army );

// Все вычисления выполняются подспудно
print "Атакующая сила: {$main_army->bombardStrength()}\n";
```

В данном примере создается новый объект типа `Army` и в него вводится несколько боевых единиц типа `Unit`. Этот процесс повторяется для второго объекта типа `Army`, который затем добавляется к первому объекту. Когда вызывается метод `Unit::bombardStrength()` для первого объекта типа `Army`, вся сложность построенной структуры оказывается полностью скрытой.

## Выводы

Если вы в чем-то похожи на меня, то, увидев фрагмент исходного кода из класса `Archer`, должны были сильно призадуматься. Для чего нужны лишние методы `addUnit()` и `removeUnit()` в классах листьев, которые по логике вещей не должны в них поддерживаться? Ответ заключается в прозрачности типа `Unit`.

Если клиентский код оперирует объектом типа `Unit`, то ему известно, что метод `addUnit()` всегда присутствует. В результате выполняется принцип действия шаблона `Composite`, который заключается в том, что у примитивных классов (листьев) должен быть такой же интерфейс, как и у составных классов. Хотя это не особенно помогает, потому что мы по-прежнему не знаем, насколько безопасно вызывать метод `addUnit()` для любого объекта типа `Unit`, с которым мы можем столкнуться.

Если переместить эти методы добавления и удаления вниз по иерархии классов, чтобы они были доступны только в классах составного типа, то при передаче объекта типа `Unit` методу возникает затруднение из-за того, что исходно нам неизвестно, поддерживает ли он метод `addUnit()` или нет. Тем не менее оставлять методы-заглушки в классах листьев кажется неправильным. Пользы от этого никакой, а проект усложняется, поскольку интерфейс дает ложные сведения о собственных функциональных возможностях.

Классы составного типа можно легко разделить на подтипы `CompositeUnit`. Прежде всего исключим методы добавления и удаления юнитов из класса `Unit`.

// Листинг 10.13

```
abstract class Unit
{
    public function getComposite()
    {
```

```

    return null;
}
abstract public function bombardStrength(): int;
}

```

Обратите внимание на новый метод `getComposite()`. Мы еще вернемся к нему некоторое время спустя. А до тех пор нам потребуется новый абстрактный класс, в котором будут поддерживаться методы `addUnit()` и `removeUnit()`. Мы можем обеспечить даже его стандартные реализации.

// Листинг 10.14

```

abstract class CompositeUnit extends Unit
{
    private $units = [];

    public function getComposite(): CompositeUnit
    {
        return $this;
    }

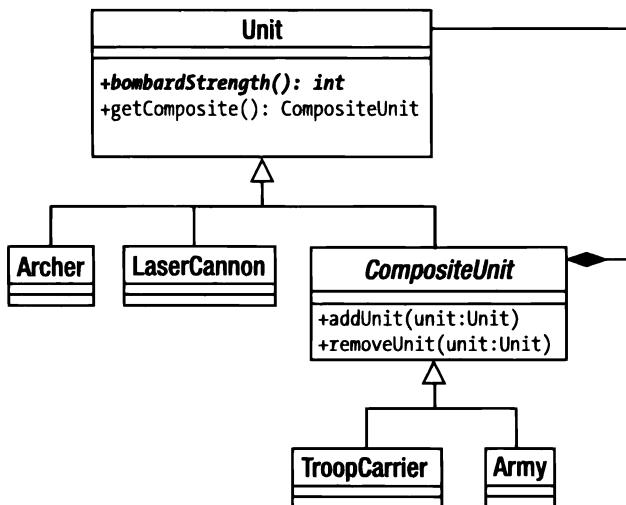
    public function addUnit(Unit $unit)
    {
        if (in_array($unit, $this->units, true)) {
            return;
        }
        $this->units[] = $unit;
    }

    public function removeUnit(Unit $unit)
    {
        $idx = array_search($unit, $this->units, true);
        if (is_int($idx)) {
            array_splice($this->units, $idx, 1, []);
        }
    }

    public function getUnits(): array
    {
        return $this->units;
    }
}

```

Класс `CompositeUnit` объявлен абстрактным, несмотря на то, что в нем не определено никаких абстрактных методов. Тем не менее он расширяет класс `Unit` и в нем не реализован абстрактный метод `bombardStrength()`. Класс `Army` и любые другие классы составного типа теперь могут расширять класс `CompositeUnit`. Классы в рассматриваемом здесь примере теперь организованы, как показано на рис. 10.2.



**Рис. 10.2.** Перемещение методов добавления и удаления юнитов из базового класса в отдельный класс

Итак, мы избавились от бесполезной реализации методов добавления и удаления юнитов в классах листьев, но в клиентском коде перед вызовом метода `addUnit()` теперь приходится проверять, относится ли объект к типу `CompositeUnit`. Именно здесь и вступает в свои права метод `getComposite()`. По умолчанию этот метод возвращает пустое значение. Только в классе `CompositeUnit` он возвращает ссылку на объект типа `CompositeUnit`. Поэтому если в результате вызова данного метода возвращается объект, у нас должна появиться возможность вызвать для него метод `addUnit()`. Ниже показано, как этим приемом можно воспользоваться в клиентском коде.

// Листинг 10.15

```

class UnitScript
{
    public static function joinExisting(
        Unit $newUnit,
        Unit $occupyingUnit
    ): CompositeUnit {
        $comp = $occupyingUnit->getComposite();
        if (! is_null($comp)) {
            $comp->addUnit($newUnit);
        } else {
            $comp = new Army();
            $comp->addUnit($occupyingUnit);
            $comp->addUnit($newUnit);
        }
        return $comp;
    }
}
  
```

Методу `joinExisting()` передаются два объекта типа `Unit`. Первый из них — это объект, вновь прибывший на клетку, а второй — объект, занимавший клетку до этого. Если второй объект типа `Unit` принадлежит к классу `CompositeUnit`, то первый объект попытается присоединиться к нему. В противном случае будет создан новый объект типа `Army`, включающий в себя оба объекта типа `Unit`. А поначалу мы никак не сможем выяснить, содержит ли аргумент `$occupyingUnit` объект класса `CompositeUnit`. Но вызов метода `getComposite()` позволит разрешить данное затруднение. Если метод `getComposite()` возвращает объект, мы можем непосредственно ввести в него новый объект типа `Unit`. В противном случае мы создадим новый объект типа `Army` и введем в него оба объекта.

С одной стороны, данную модель можно еще больше упростить, сделав так, чтобы метод `Unit::getComposite()` возвратил объект типа `Army`, содержащий текущий объект типа `Unit`. А с другой стороны, можно вернуться к предыдущей модели, где не было структурного разделения между объектами составного типа и листьями, а метод `Unit::addUnit()` делает то же самое, создавая объект типа `Army` и вводя в него оба объекта типа `Unit`. Это понятно, когда предполагается, что заранее известен составной тип, который требуется использовать для объединения боевых единиц типа `Unit`. Предположения, которые предстоит сделать при проектировании таких методов, как `getComposite()` и `addUnit()`, будут определяться логикой разрабатываемого приложения.

Подобные перекосы свидетельствуют о недостатках шаблона `Composite`. Простота достигается благодаря гарантии, что все классы происходят от общего базового класса. Но за простоту иногда приходится платить безопасностью использования типа данных. Чем сложнее становится модель, тем больше вероятность, что проверку типов придется делать вручную. Предположим, у нас имеется объект типа `Cavalry` (кавалерия). Если по правилам рассматриваемой здесь игры лошади нельзя перемещать на бронетранспортере, то сделать это автоматически по шаблону `Composite` не удастся.

// Листинг 10.16

```
class TroopCarrier extends CompositeUnit
{
    public function addUnit(Unit $unit)
    {
        if ($unit instanceof Cavalry) {
            throw new UnitException(
                "Нельзя перемещать лошадь на бронетранспортере.");
        }
        parent::addUnit($unit);
    }

    public function bombardStrength(): int
    {
        return 0;
    }
}
```

Здесь мы обязаны воспользоваться операцией `instanceof`, чтобы проверить тип объекта, переданного методу `addUnit()`. Такого рода случаев существует слишком много, поэтому недостатки шаблона Composite начинают перевешивать его преимущества. Шаблон Composite наиболее эффективен, когда большинство компонентов являются взаимозаменяемыми.

Еще один вопрос, о котором не следует забывать, имеет отношение к затратности некоторых операций, выполняемых по шаблону Composite. Характерным тому примером служит метод `Army::bombardStrength()`, инициирующий целый ряд вызовов одного и того же метода вниз по иерархическому дереву. Для крупного иерархического дерева с множеством вложенных армий единственный вызов может стать причиной целой лавины внутренних вызовов. Метод `bombardStrength()` сам по себе не является слишком затратным, но что произойдет, если в некоторых листьях дерева должны выполняться сложные вычисления для получения возвращаемых значений? Этот вопрос можно разрешить, сохранив результат вызова подобного метода в родительском объекте, чтобы последующие вызовы не были столь затратными. Но здесь следует проявить особое внимание, следя за тем, чтобы сохраненное значение не устарело. Необходимо выработать стратегии удаления всех сохраненных значений, когда в иерархическом дереве выполняются какие-нибудь операции. Для этого, возможно, придется предоставить дочерним объектам ссылки на их родительские объекты.

И, наконец, сделаем замечание по поводу сохраняемости. Шаблон Composite довольно изящен, но не слишком пригоден для сохранения в реляционной базе данных. Причина в том, что по умолчанию обращение ко всей структуре происходит только по целому ряду ссылок. Поэтому придется сделать немало затратных запросов к базе данных, чтобы построить естественным образом структуру по шаблону Composite. Эту задачу можно решить, присвоив идентификатор всему иерархическому дереву, чтобы все компоненты можно было сразу извлечь из базы данных. Но даже получив все нужные объекты, все равно придется воссоздавать ссылки типа “родитель–потомок”, которые, в свою очередь, должны сохраняться в базе данных. Это несложное, но довольно хлопотное занятие.

Как упоминалось ранее, составные объекты нелегко сохранять в реляционной базе данных, но в то же время они отлично подходят для сохранения в формате XML. Это объясняется тем, что элементы XML-разметки, как правило, сами состоят из деревьев вложенных элементов.

## Краткие выводы по шаблону Composite

Шаблон Composite оказывается полезным, когда требуется обращаться с коллекцией объектов таким же образом, как и с отдельным объектом, или потому, что такая коллекция, по существу, такая же, как и компонент (например, армии и лучники), или же потому, что контекст придает коллекции такие же характеристики, как и у компонента (например, позиции в счете-фактуре).

Составные объекты, создаваемые по шаблону Composite, организованы в виде иерархических деревьев, и поэтому операция над целым деревом может затронуть отдельные его части, где данные явно доступны для всего дерева. Шаблон Composite делает такие операции и запросы прозрачными для клиентского кода. К тому же иерархические деревья легко обходить, как будет показано в следующей главе. Структуры, созданные по шаблону Composite, нетрудно дополнить новыми типами компонентов.

Недостаток шаблона Composite заключается в том, что составные объекты зависят от сходства их частей. Стоит лишь ввести сложные правила, определяющие, какие именно компоненты могут содержать составные объекты, как прикладной код станет трудно управляемым. Составные объекты не совсем подходят для сохранения в реляционной базе данных, но в то же время они вполне пригодны для сохранения в файлах формата XML.

## Шаблон Decorator

Если шаблон Composite помогает создавать гибкое представление из совокупности компонентов, то в шаблоне Decorator (Декоратор) применяется сходная структура для оказания помощи в видоизменении функциональных возможностей отдельных компонентов. И в этом шаблоне особая роль принадлежит композиции во время выполнения программы. Наследование — это ясный способ создания объектов по характеристикам, заложенным в родительском классе. Но такая ясность может привести к жесткому кодированию вариантов в иерархиях наследования, что, как правило, становится причиной негибкости.

## Проблема

Внедрение всех функциональных возможностей в структуру наследования может привести к бурному росту количества классов в проектируемой системе. Хуже того, попытки внести аналогичные изменения в разных ветвях иерархического дерева наследования, скорее всего, приведут к дублированию.

Вернемся к рассматривавшейся ранее игре, определив класс Tile и его производный тип следующим образом:

// Листинг 10.17

```
abstract class Tile
{
    abstract public function getWealthFactor(): int;
}
```

// Листинг 10.18

```
class Plains extends Tile
{
    private $wealthfactor = 2;
```

```
public function getWealthFactor(): int
{
    return $this->wealthfactor;
}
}
```

Итак, мы определили класс `Tile`, представляющий квадратную клетку, в которой могут находиться боевые единицы. У каждой клетки имеются определенные характеристики. В данном случае мы определили метод `getWealthFactor()`, влияющий на доход, который может вырабатывать определенная клетка, если ею владеет игрок. Как видите, у объектов типа `Plains` коэффициент благосостояния равен 2. Но у клеток, конечно, могут быть и другие характеристики. Они могут также хранить ссылку на сведения об изображении для рисования игрового поля. Постараемся и в этом случае не усложнять стоящую перед нами задачу.

Нам необходимо видоизменить поведение объекта типа `Plains` (равнины), чтобы обрабатывать сведения о природных ресурсах и губительном воздействии на природу человеческого фактора. В частности, нам требуется смоделировать месторождение алмазов на местности, а также вред, наносимый загрязнением окружающей среды. Один из подходов состоит в том, чтобы воспользоваться наследованием от объекта типа `Plains`.

// Листинг 10.19

```
class DiamondPlains extends Plains
{
    public function getWealthFactor(): int
    {
        return parent::getWealthFactor() + 2;
    }
}
```

// Листинг 10.20

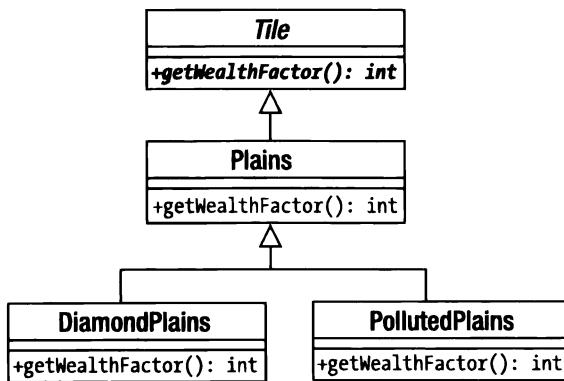
```
class PollutedPlains extends Plains
{
    public function getWealthFactor(): int
    {
        return parent::getWealthFactor() - 4;
    }
}
```

Теперь можно легко получить загрязненную клетку.

// Листинг 10.21

```
$tile = new PollutedPlains();
print $tile->getWealthFactor();
```

Диаграмма классов для данного примера показана на рис. 10.3.



**Рис. 10.3.** Построение видоизмененного варианта иерархического дерева наследования

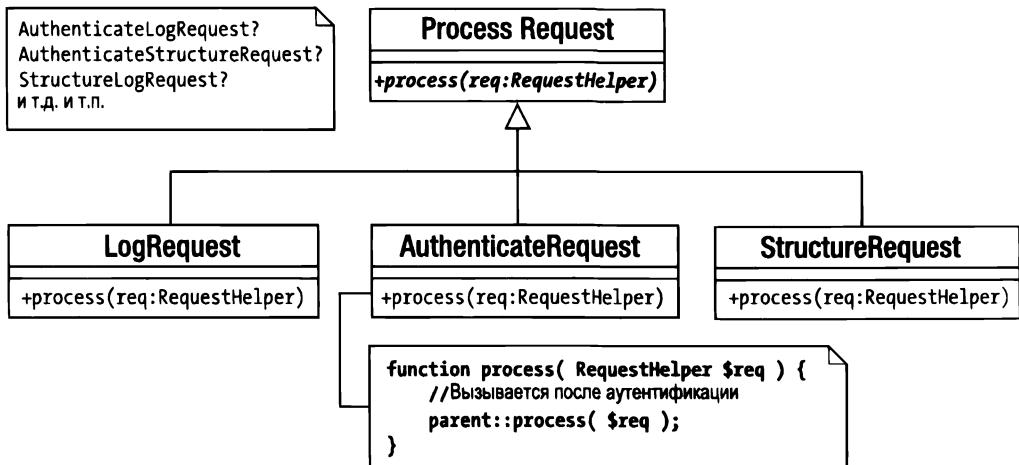
Очевидно, что этой структуре недостает гибкости. Мы можем получить равнину с алмазами, а также загрязненные равнины. Но можно ли получить и то и другое? Очевидно, нет, если только мы не хотим создать нечто ужасное вроде PollutedDiamondPlains. Ситуация становится еще хуже, когда мы вводим класс Forest, в котором также могут быть алмазы и загрязнения.

Это, конечно, пример самого крайнего случая, но он наглядно демонстрирует суть дела. Если при определении функциональных возможностей полагаться только на наследование, это приведет к резкому увеличению количества классов и проявится тенденция к дублированию.

А теперь рассмотрим более общий пример. Серьезным веб-приложениям обычно требуется выполнить ряд действий после поступления запроса, до того как инициируется задача для формирования ответа на запрос. Например, нужно аутентифицировать пользователя и зарегистрировать запрос в системном журнале. Вероятно, мы должны как-то обработать запрос, чтобы создать структуру данных на основе необработанных исходных данных. И, наконец, мы должны осуществить основную обработку данных. Таким образом, перед нами всталася та же самая задача.

Мы можем расширить функциональные возможности на основе класса `ProcessRequest` с дополнительной обработкой в производном классе `LogRequest`, в классе `StructureRequest`, а также в классе `AuthenticateRequest`. Эта иерархия классов показана на рис. 10.4.

Но что произойдет, если потребуется выполнить регистрацию и аутентификацию, но не подготовку данных? Не создать ли нам класс `LogAndAuthenticateProcessor`? Очевидно, настало время найти более гибкое решение.



**Рис. 10.4.** Дополнительные жестко закодированные вариации

## Реализация

Для решения задачи меняющихся функциональных возможностей вместо одного только наследования в шаблоне Decorator применяется композиция и делегирование. По существу, в классах, создаваемых по шаблону Decorator, хранится экземпляр другого класса его собственного типа. По шаблону Decorator реализуется сам процесс выполнения операции и вызывается аналогичная операция над объектом, на который у него имеется ссылка (до или после выполнения собственных действий). Таким образом, во время выполнения программы можно создать конвейер объектов по шаблону Decorator. Чтобы продемонстрировать это, перепишем рассматриваемый здесь пример игры следующим образом:

```

abstract class Tile
{
    abstract public function getWealthFactor(): int;
}

class Plains extends Tile
{
    private $wealthfactor = 2;

    public function getWealthFactor(): int
    {
        return $this->wealthfactor;
    }
}
    
```

// Листинг 10.22

```
abstract class TileDecorator extends Tile
{
    protected $tile;

    public function __construct(Tile $tile)
    {
        $this->tile = $tile;
    }
}
```

В данном случае мы объявили классы Tile и Plains, как и прежде, но в то же время ввели новый класс TileDecorator. В нем не реализуется метод getWealthFactor(), поэтому он должен быть объявлен абстрактным. Кроме того, мы определили конструктор, которому передается объект типа Tile, а ссылка на него сохраняется в свойстве \$tile. Мы объявили это свойство защищенным (protected), чтобы сделать его доступным из дочерних классов. Переопределим далее классы Pollution и Diamond.

// Листинг 10.23

```
class DiamondDecorator extends TileDecorator
{
    public function getWealthFactor(): int
    {
        return $this->tile->getWealthFactor() + 2;
    }
}
```

// Листинг 10.24

```
class PollutionDecorator extends TileDecorator
{
    public function getWealthFactor(): int
    {
        return $this->tile->getWealthFactor() - 4;
    }
}
```

Каждый из этих классов расширяет класс TileDecorator. Это означает, что у них имеется ссылка на объект типа Tile. Когда вызывается метод getWealthFactor(), каждый из этих классов сначала вызывает такой же метод по ссылке на объект типа Tile, а затем выполняет собственную коррекцию значения.

Используя композицию и делегирование подобным образом, мы легко можем комбинировать объекты во время выполнения программы. Все объекты, создаваемые по данному шаблону, расширяют класс Tile, поэтому клиентскому коду совсем не обязательно знать, какой именно комбинацией объектов он оперирует. Можно быть уверенными, что метод getWealthFactor() доступен для любого

объекта типа Tile, независимо от того, декорирует ли он подспудно другой объект или нет.

// Листинг 10.25

```
$tile = new Plains();
print $tile->getWealthFactor(); // выводится значение 2
```

Класс Plains является компонентом системы, поэтому его конструктор просто возвращает значение 2.

// Листинг 10.26

```
$tile = new DiamondDecorator( new Plains() );
print $tile->getWealthFactor(); // выводится значение 4
```

В объекте типа DiamondDecorator хранится ссылка на объект типа Plains. Перед прибавлением собственного значения 2 он вызывает метод getWealthFactor() из объекта типа Plains.

// Листинг 10.27

```
$tile = new PollutionDecorator(new DiamondDecorator( new Plains() ));
print $tile->getWealthFactor(); // выводится значение 0
```

В объекте типа PollutionDecorator хранится ссылка на объект типа DiamondDecorator, а у того — собственная ссылка на другой объект типа Tile. Диаграмма классов для данного примера показана на рис. 10.5.

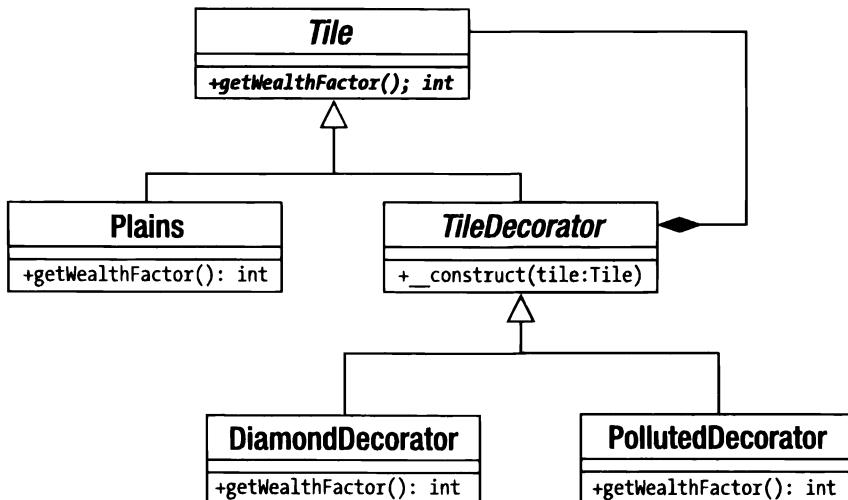


Рис. 10.5. Диаграмма классов по шаблону Decorator

Данную модель очень легко расширять. В нее совсем не трудно добавлять новые декораторы и компоненты. Имея в своем распоряжении декораторы, можно

строить очень гибкие структуры во время выполнения. Класс компонентов системы (в данном примере — Plains) можно заметно видоизменить разными способами, не прибегая к встраиванию всей совокупности видоизменений в иерархию классов. Проще говоря, это означает, что можно создать загрязненную равнину (объект типа Plains) с месторождением алмазов, не создавая объект типа PollutedDiamondPlains.

По шаблону Decorator строятся конвейеры, очень удобные для создания фильтров. В пакете `java.io` языка Java очень эффективно используются классы декораторов, созданные по шаблону Decorator. Программист, разрабатывающий клиентский код, может комбинировать объекты декораторов с основными компонентами, чтобы внедрить фильтрацию, буферизацию, сжатие и прочие операции в основные методы вроде `read()`. В рассматриваемом здесь примере веб-запрос может быть также преобразован в конфигурируемый конвейер. Ниже приведен пример простой реализации, где применяется шаблон Decorator.

// Листинг 10.28

```
class RequestHelper
{
}
```

// Листинг 10.29

```
abstract class ProcessRequest
{
    abstract public function process(RequestHelper $req);
}
```

// Листинг 10.30

```
class MainProcess extends ProcessRequest
{
    public function process(RequestHelper $req)
    {
        print __CLASS__ . " выполнение запроса \n";
    }
}
```

// Листинг 10.31

```
abstract class DecorateProcess extends ProcessRequest
{
    protected $processrequest;

    public function __construct(ProcessRequest $pr)
    {
        $this->processrequest = $pr;
    }
}
```

Как и прежде, мы определяем абстрактный суперкласс (`ProcessRequest`), конкретный компонент (`MainProcess`) и абстрактный декоратор (`DecorateProcess`). Метод `MainProcess::process()` не делает ничего, кроме вывода сообщения, что он был вызван. В классе `DecorateProcess` сохраняется ссылка на объект типа `ProcessRequest`, указывающая на один из его дочерних объектов. Ниже приведены примеры простых классов конкретных декораторов.

// Листинг 10.32

```
class LogRequest extends DecorateProcess
{
    public function process(RequestHelper $req)
    {
        print __CLASS__ . ": регистрация запроса \n";
        $this->processrequest->process($req);
    }
}
```

// Листинг 10.33

```
class AuthenticateRequest extends DecorateProcess
{
    public function process(RequestHelper $req)
    {
        print __CLASS__ . ": аутентификация запроса \n";
        $this->processrequest->process($req);
    }
}
```

// Листинг 10.34

```
class StructureRequest extends DecorateProcess
{
    public function process(RequestHelper $req)
    {
        print __CLASS__ . ": формирование данных запроса \n";
        $this->processrequest->process($req);
    }
}
```

Каждый метод `process()` выводит сообщение, прежде чем вызвать собственный метод `process()` объекта типа `ProcessRequest`, на который делается ссылка. Теперь экземпляры этих классов можно комбинировать во время выполнения программы, чтобы создавать фильтры, выполняющие различные действия по запросу, причем в разном порядке. Ниже приведен пример кода для комбинирования объектов из всех упоминаемых здесь конкретных классов в одном фильтре.

// Листинг 10.35

```
$process = new AuthenticateRequest(new StructureRequest(
    new LogRequest(new MainProcess()
))
);
$process->process(new RequestHelper());
```

Выполнение данного фрагмента кода приведет к следующему результату:

---

AuthenticateRequest: аутентификация запроса  
 StructureRequest: формирование данных запроса  
 LogRequest: регистрация запроса  
 MainProcess: выполнение запроса

---

**НА ЗАМЕТКУ.** На самом деле мы привели пример шаблона корпоративных приложений

**Intercepting Filter.** Этот шаблон описан в упоминавшейся ранее книге *Core J2EE Patterns: Best Practices and Design Strategies*.

---

## Выводы

Как и шаблон Composite, шаблон Decorator может показаться трудным для понимания. Важно помнить, что композиция и наследование вступают в действие одновременно. Поэтому класс LogRequest наследует свой интерфейс от класса ProcessRequest, но, в свою очередь, он служит в качестве оболочки для другого объекта типа ProcessRequest.

Объект декоратора формирует оболочку вокруг дочернего объекта, поэтому очень важно поддерживать интерфейс настолько разреженным, насколько это возможно. Если создать базовый класс с многими функциональными возможностями, то объекты декораторов будут вынуждены делегировать эти функции всем открытым методам того объекта, который они содержат. Это можно сделать в абстрактном классе декоратора, но в конечном итоге образуется такая тесная связь, которая может привести к программным ошибкам.

Некоторые программисты создают декораторы, не разделяющие общий тип с объектами, которые они видоизменяют. И до тех пор, пока они работают в рамках того же интерфейса, где и эти объекты, такая стратегия оказывается эффективной. При этом можно выгодно пользоваться встроенными методами-перехватчиками для автоматизации делегирования, реализовав метод \_\_call(), чтобы перехватывать вызовы несуществующих методов и автоматически вызывать тот же самый метод для дочернего объекта. Но в конечном счете теряется безопасность, которую обеспечивает проверка типа класса. В приведенных до сих пор примерах клиентский код мог потребовать в своем списке аргументов объект типа Tile или ProcessRequest и быть уверенным в его интерфейсе независимо от того, является ли этот объект сильно декорированным.

## Шаблон Facade

Вам, возможно, уже приходилось встраивать сторонние системы в свои проекты. И независимо от того, является ли сторонний код объектно-ориентированным, он, как правило, очень сложный, длинный и непонятный. А ваш код может, в свою очередь, вызвать трудности у программиста клиентского кода, которому требуется всего лишь получить доступ к нескольким функциональным

средствам. Шаблон Facade — это удобный способ предоставить простой и понятный интерфейс для сложных систем.

## Проблема

Обычно в процессе проектирования системы объем исходного кода, который на самом деле полезен только в пределах самой системы, постепенно увеличивается. В удачно спроектированных системах разработчики с помощью классов определяют понятный общедоступный интерфейс и прячут поглубже внутреннее содержание системы. Но не всегда очевидно, какие именно части системы должны использоваться в клиентском коде, а какие лучше скрыть.

Работая с такими подсистемами, как веб-форумы или приложения для создания галерей, вам, возможно, приходилось делать вызовы, сильно углубляясь в логику работы кода. Если исходный код подсистемы должен со временем меняться, а ваш код взаимодействует с ним в самых разных местах, то по мере развития подсистемы у вас могут возникнуть серьезные трудности при сопровождении вашего кода.

Аналогично, когда вы создаете собственные системы, имеет смысл разнести отдельные ее части на разные уровни. Как правило, первый уровень отвечает за логику приложения, второй — за взаимодействие с базой данных, третий — за представление данных и т.д. Вы должны стремиться поддерживать эти уровни независимыми друг от друга, насколько это возможно, чтобы изменение в одной части проекта минимально отражалось на других частях. Если код одного уровня тесно интегрирован в код другого уровня, то трудно будет достичь этой цели.

Ниже приведен пример специально запутанного процедурного кода, где простая задача получения информации из текстовых файлов и преобразования ее в данные объекта превращается в нечто очень сложное.

// Листинг 10.36

```

function getProductFileLines( $file ) {
    return file( $file );
}

function getProductObjectFromId( $id, $productname ) {
    // сделать запрос к базе данных
    return new Product( $id, $productname );
}

function getNameFromLine( $line ) {
    if (preg_match("/.*-(.*)\s\d+/", $line, $array)) {
        return str_replace( '_', ' ', $array[1] );
    }
    return '';
}

function getIDFromLine($line) {
    if (preg_match("/^(\d{1,3})-/", $line, $array)) {
        return $array[1];
    }
}

```

```

    return -1;
}

class Product {
    public $id;
    public $name;

    function __construct( $id, $name ) {
        $this->id = $id;
        $this->name = $name;
    }
}

```

Допустим, что внутреннее содержимое приведенного выше кода сложнее, чем оно есть на самом деле, и нам придется воспользоваться им, чтобы не переписывать его заново. Допустим также, что приведенные ниже строки из файла требуется преобразовать в массив объектов.

234-Свитер\_женский 55  
532-Шляпа\_мужская 44

С этой целью нам придется вызвать все упомянутые выше функции (ради краткости мы не извлекаем из исходных строк последнее число, обозначающее цену на товар).

// Листинг 10.37

```

$lines = getProductFileLines( __DIR__ . '/test2.txt');
$objects = [];
foreach ($lines as $line) {
    $id = getIDFromLine($line);
    $name = getNameFromLine($line);
    $objects[$id] = getProductObjectFromID($id, $name);
}

```

Если мы вызовем эти функции непосредственно в проекте, как показано выше, то наш код будет тесно вплетен в подсистему, которая в нем используется. И это может вызвать осложнения, если подсистема изменится или если мы решим отказаться от нее полностью. Поэтому нам следует внедрить шлюз между системой и остальным кодом.

## Реализация

В качестве примера ниже приведено определение простого класса, представляющего интерфейс для процедурного кода, упоминавшегося в предыдущем разделе.

// Листинг 10.38

```

class ProductFacade
{
    private $products = [];

```

```

public function __construct(string $file)
{
    $this->file = $file;
    $this->compile();
}

private function compile()
{
    $lines = getProductFileLines($this->file);
    foreach ($lines as $line) {
        $id = getIDFromLine($line);
        $name = getNameFromLine($line);
        $this->products[$id] =
            getProductObjectFromID($id, $name);
    }
}

public function getProducts(): array
{
    return $this->products;
}

public function getProduct(string $id): \Product
{
    if (isset($this->products[$id])) {
        return $this->products[$id];
    }
    return null;
}
}

```

С точки зрения клиентского кода доступ к объектам типа `Product` из текстового файла теперь намного упрощен.

// Листинг 10.39

```

$facade = new ProductFacade(__DIR__ . '/test2.txt');
$object = $facade->getProduct("234");

```

## Выводы

В основу шаблона `Facade` на самом деле положено очень простое понятие, которое означает создание единственной точки входа на другой уровень или в подсистему. В итоге мы получаем ряд преимуществ, поскольку отдельные части проекта отделяются одна от другой. Программистам клиентского кода полезно и удобно иметь доступ к простым методам, которые выполняют понятные и очевидные действия. Это дает возможность сократить количество ошибок, сосредоточив обращение к подсистеме в одном месте, и тогда изменения в этой подсистеме вызовут сбой в предсказуемом месте. Кроме того, классы, создаваемые по шаблону `Facade`, сводят к минимуму ошибки в сложных подсистемах,

где внутренние функции могли бы в противном случае неверно использоваться в клиентском коде.

Несмотря на всю простоту шаблона Facade, можно очень легко забыть воспользоваться им, особенно если вы знакомы с подсистемой, с которой работаете. Но здесь необходимо, конечно, найти золотую середину. С одной стороны, преимущества создания простых интерфейсов для сложных систем очевидны, а с другой — можно необдуманно абстрагировать сначала системы, а затем сами абстракции. Если вы делаете значительные упрощения для пользы клиентского кода и/или ограждаете его от систем, которые могут изменяться, то у вас, вероятно, есть все основания для реализации шаблона Facade.

## Резюме

В этой главе мы рассмотрели несколько способов организации классов и объектов в системе. В частности, мы остановились на том, что композицию можно использовать для обеспечения гибкости там, где этого не может дать наследование. В шаблонах Composite и Decorator наследование применяется для поддержки композиции и определения общего интерфейса, который дает гарантии для клиентского кода.

Мы также показали, что в этих шаблонах эффективно используется делегирование. И, наконец, рассмотрели простой, но очень эффективный шаблон Facade. Это один из тех проектных шаблонов, которыми программисты пользуются годами, даже не зная, что он так называется. Шаблон Facade позволяет создать удобную и понятную точку входа для уровня или подсистемы. В языке PHP шаблон Facade применяется также для создания объектов-оболочек, в которые инкапсулированы блоки процедурного кода.



## ГЛАВА 11



# Выполнение задач и представление результатов

В этой главе мы начнем действовать более активно. В частности, рассмотрим шаблоны, которые помогут решить такие поставленные задачи, как интерпретация мини-языка и инкапсуляция алгоритма.

В этой главе будут рассмотрены следующие вопросы.

- *Шаблон Interpreter*. Построение интерпретатора мини-языка, предназначенного для создания приложений, которые можно написать на языке сценариев.
- *Шаблон Strategy*. Определение алгоритмов в системе и их инкапсуляция в собственные типы.
- *Шаблон Observer*. Создание перехватчиков для извещения несовместимых объектов о событиях в системе.
- *Шаблон Visitor*. Выполнение операции над всеми узлами иерархического дерева объектов.
- *Шаблон Command*. Создание командных объектов, которые можно сохранять и передавать.
- *Шаблон Null Object*. Применение бездействующих объектов вместо пустых значений.

## Шаблон *Interpreter*

Компиляторы и интерпретаторы языков программирования обычно пишутся на других языках программирования (по крайней мере, так было с самого начала). Например, сам интерпретатор языка PHP написан на языке С. Аналогично, как это ни покажется странным, на языке PHP можно определить и создать интерпретатор собственного языка. Безусловно, любой интерпретатор, создаваемый подобным образом, будет работать сравнительно медленно и окажется

в какой-то степени ограниченным. Тем не менее мини-языки могут оказаться очень полезными, как будет показано в этой главе.

## Проблема

Создавая на PHP интерфейсы для веб или командной строки, мы, по существу, предоставляем пользователю доступ к функциональным средствам. При разработке интерфейса приходится находить компромисс между эффективностью и простотой использования. Как правило, чем больше возможностей предоставляется пользователю, тем более усложненным и запутанным становится интерфейс. Это, конечно, поможет делу, если удачно спроектировать интерфейс. Но если 90% пользователей употребляют один и тот же ряд функций (примерно треть от общего их числа), то вряд ли стоит расширять функциональные возможности приложения. Возможно, будет даже решено упростить систему в расчете на большинство пользователей. Но как быть с 10% пользователей, использующих расширенные возможности системы? Им, вероятно, можно помочь как-то иначе. В частности, предложив таким пользователям предметно-ориентированный язык программирования, который обычно называется Domain Specific Language (DSL), можно действительно повысить потенциал приложения.

На самом деле в нашем распоряжении уже имеется язык программирования, который называется PHP. Ниже показано, как разрешить пользователям создавать на нем сценарии в проектируемой системе.

```
$form_input = $_REQUEST['form_input'];
// Через поле формы на сервер передан следующий код:
// "print file_get_contents('/etc/passwd');"
eval( $form_input );
```

Очевидно, что такой способ поддержки написания сценариев пользователями нельзя назвать нормальным. Но если вам неясно, почему, то на это есть две причины: безопасность и сложность. Проблема безопасности хорошо продемонстрирована в данном примере. Разрешая пользователям выполнять код PHP через сценарий, мы, по существу, предоставляем им доступ к серверу, на котором выполняется сценарий. Проблема сложности столь же серьезна. Независимо от того, насколько понятен исходный код веб-приложения, маловероятно, чтобы среднестатистический пользователь смог легко расширить его, особенно с помощью только окна браузера.

Мини-язык может оказать помощь в решении обеих этих проблем. Его можно сделать достаточно гибким, уменьшить вероятность каких-либо нарушений из-за вмешательства пользователя и сосредоточиться на самом необходимом.

Рассмотрим в качестве примера приложение для авторской разработки викторин. Создатели викторины придумывают вопросы и устанавливают правила оценки ответов ее участников. Существует требование, что ответы на вопросы викторины должны оцениваться без вмешательства человека, хотя некоторые ответы пользователи могут вводить в текстовых полях.

Ниже приведен пример вопроса такой викторины.

Сколько членов в группе разработки проектных шаблонов?

В качестве правильных ответов можно принять "четыре" или "4". Можно даже создать веб-интерфейс, позволяющий создателям викторины применить регулярное выражение для оценки ответов.

`^4 | четыре$`

Но, к сожалению, не все создатели владеют регулярными выражениями. И чтобы облегчить их задачу, можно реализовать более удобный для пользователей механизм оценки ответов.

`$input equals "4" or $input equals "четыре"`

В данном случае предлагается язык, в котором поддерживаются переменные, операция `equals` и булева логика (логические операции `or` и `and`). Программисты любят все как-то называть, поэтому назовем такой язык `MarkLogic`. Этот язык должен легко расширяться, поскольку нетрудно предвидеть немало запросов на более сложные функции. Оставим пока что в стороне вопрос синтаксического анализа входных данных и сосредоточимся на механизме соединения отдельных элементов вместе во время выполнения программы для формирования ответа. Именно здесь, как и следовало ожидать, пригодится шаблон `Interpreter` (Интерпретатор).

## Реализация

Мини-язык `MarkLogic` состоит из выражений, вместо которых подставляются некоторые значения. Как следует из табл. 11.1, даже в таком скромном языке, как `MarkLogic`, приходится отслеживать немало элементов.

Таблица 11.1. Элементы грамматики мини-языка `MarkLogic`

Описание	Имя EBNF	Имя класса	Пример
Переменная	<code>variable</code>	<code>VariableExpression</code>	<code>\$input</code>
Строковый литерал	<code>&lt;stringLiteral&gt;</code>	<code>LiteralExpression</code>	<code>"четыре"</code>
Логическое И	<code>andExpr</code>	<code>BooleanAndExpression</code>	<code>\$input equals '4' and \$other equals '6'</code>
Логическое ИЛИ	<code>orExpr</code>	<code>BooleanOrExpression</code>	<code>\$input equals '4' or \$other equals '6'</code>
Проверка на равенство	<code>equalsExpr</code>	<code>EqualsExpression</code>	<code>\$input equals '4'</code>

В табл. 11.1 приведены имена в форме EBNF. А что такое EBNF? Это обозначение, которое можно использовать для описания грамматики языка. Сокращение EBNF обозначает Extended Backus-Naur Form (расширенная форма

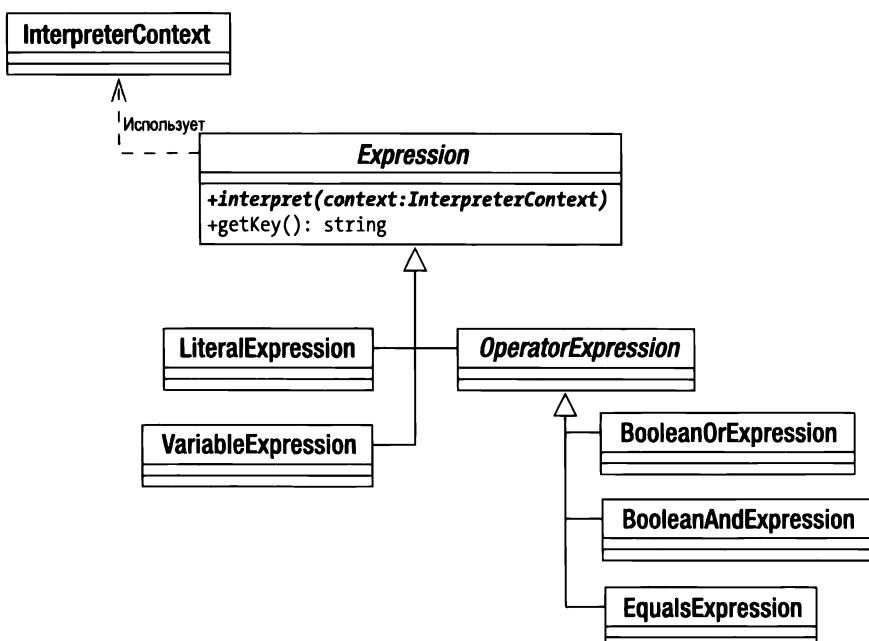
Бэкуса–Наура). Она состоит из набора строк, которые называются *продукциями*. Каждая продукция состоит из имени и описания, которое принимает форму ссылок на другие продукции и на терминалы (т.е. элементы, которые сами не состоят из ссылок на другие продукции). Ниже показано, как можно описать грамматику мини-языка MarkLogic с помощью формы EBNF.

```

expr      = operand { orExpr | andExpr }
operand   = ( '(' expr ')' | ? string literal ? | variable ) { eqExpr }
orExpr    = 'or' operand
andExpr   = 'and' operand
eqExpr    = 'equals' operand
variable  = '$' , ? word ?
  
```

Некоторые знаки имеют специальный смысл (они должны быть вам знакомы по регулярным выражениям), например, знак '\*' означает “нуль или больше”, а знак ‘|’ — “или”. Группировать элементы можно с помощью скобок. Так, в приведенном выше примере выражение (expr) состоит из лексемы operand, за которой следует нуль или больше лексем, orExpr или andExpr. В качестве лексемы operand может служить выражение в скобках, строковая константа (продукция для него опущена) или переменная, после которой следует нуль или больше лексем eqExpr. Как только вы поймете, как ссылаться в одной продукции на другую, форма EBNF станет очень простой для чтения и понимания.

На рис. 11.1 элементы грамматики рассматриваемого здесь языка представлены в виде диаграммы классов.



**Рис. 11.1.** Классы, образующие мини-язык MarkLogic по шаблону **Interpreter**

Как видите, класс BooleanAndExpression и родственные ему классы унаследованы от класса OperatorExpression. Дело в том, что все эти классы выполняют операции над другими объектами типа Expression. А объекты типа VariableExpression и LiteralExpression оперируют непосредственно значениями.

Во всех объектах типа Expression реализован метод `interpret()`, определенный в абстрактном базовом классе Expression. Методу `interpret()` передается объект типа InterpreterContext, который служит в качестве общего хранилища данных. Каждый объект типа Expression может сохранять данные в объекте типа InterpreterContext, который затем передается другим объектам типа Expression. В базовом классе Expression реализован также метод `getKey()`, возвращающий уникальный дескриптор и упрощающий извлечение данных из объекта типа InterpreterContext. Рассмотрим практическое применение мини-языка MarkLogic на примере реализации класса Expression.

// Листинг 11.01

```
abstract class Expression
{
    private static $keycount = 0;
    private $key;

    abstract public function interpret(
        InterpreterContext $context);

    public function getKey()
    {
        if (! isset($this->key)) {
            self::$keycount++;
            $this->key = self::$keycount;
        }
        return $this->key;
    }
}
```

// Листинг 11.02

```
class LiteralExpression extends Expression
{
    private $value;

    public function __construct($value)
    {
        $this->value = $value;
    }

    public function interpret(InterpreterContext $context)
    {
        $context->replace($this, $this->value);
    }
}
```

// Листинг 11.03

```
class InterpreterContext
{
    private $expressionstore = [];

    public function replace(Expression $exp, $value)
    {
        $this->expressionstore[$exp->getKey()] = $value;
    }

    public function lookup(Expression $exp)
    {
        return $this->expressionstore[$exp->getKey()];
    }
}
```

// Листинг 11.04

```
$context = new InterpreterContext();
$literal = new LiteralExpression('четыре');
$literal->interpret($context);
print $context->lookup($literal) . "\n";
```

И вот что получится в результате выполнения приведенного выше фрагмента кода:

---

четыре

---

Начнем анализ данного примера кода с класса `InterpreterContext`. Как видите, он на самом деле представляет собой только внешний интерфейс для ассоциативного массива `$expressionstore`, который служит для хранения данных. Методу `replace()` передаются ключ и значение, которые сохраняются в ассоциативном массиве `$expressionstore`. В качестве ключа используется объект типа `Expression`, а значение может быть любого типа. В классе `InterpreterContext` также реализован метод `lookup()` для извлечения данных.

В классе `Expression` определены абстрактный метод `interpret()` и конкретный метод `getKey()`, оперирующий статическим значением счетчика. Именно оно и возвращается в качестве дескриптора выражения. Этот метод используется в методах `InterpreterContext::lookup()` и `InterpreterContext::replace()` для индексирования данных.

В классе `LiteralExpression` определен конструктор, которому передается значение аргумента. А методу `interpret()` необходимо передать объект типа `InterpreterContext`. В нем просто вызывается метод `replace()` этого объекта, которому передаются ключ (ссылка на сам объект типа `LiteralExpression`) и значение переменной `$value`. В методе `replace()` объекта типа `InterpreterContext` для определения численного значения ключа используется метод `getKey()`. По мере исследования других классов

типа Expression подобный шаблонный подход станет для вас уже привычным. Метод `interpret()` всегда сохраняет свои результаты в объекте типа `InterpreterContext`.

В приведенный выше пример включен также фрагмент клиентского кода, в котором создаются экземпляры объектов типа `InterpreterContext` и `LiteralExpression` (со значением 'четыре'). Объект типа `InterpreterContext` передается методу `LiteralExpression::interpret()`. Этот метод сохраняет пару "ключ–значение" в объекте типа `InterpreterContext`, из которого затем извлекается значение, вызывая метод `lookup()`.

Определим далее оставшийся конечный класс `VariableExpression`. Этот класс немного сложнее.

// Листинг 11.05

```
class VariableExpression extends Expression
{
    private $name;
    private $val;

    public function __construct($name, $val = null)
    {
        $this->name = $name;
        $this->val = $val;
    }

    public function interpret(InterpreterContext $context)
    {
        if (! is_null($this->val)) {
            $context->replace($this, $this->val);
            $this->val = null;
        }
    }

    public function setValue($value)
    {
        $this->val = $value;
    }

    public function getKey()
    {
        return $this->name;
    }
}
```

// Листинг 11.06

```
$context = new InterpreterContext();
$myvar = new VariableExpression('input', 'четыре');
$myvar->interpret($context);
print $context->lookup($myvar) . "\n";
// выводится: четыре
```

```
$newvar = new VariableExpression('input');
$newvar->interpret($context);
print $context->lookup($newvar) . "\n";
// выводится: четыре

$myvar->setValue("пять");
$myvar->interpret($context);
print $context->lookup($myvar) . "\n";
// выводится: пять

print $context->lookup($newvar) . "\n";
// выводится: пять
```

Конструктору класса VariableExpression передаются два аргумента (имя и значение), которые сохраняются в свойствах объекта. В данном классе реализован метод setValue() для того, чтобы значение переменной можно было в любой момент изменить в клиентском коде.

В методе interpret() проверяется, имеет ли свойство \$val ненулевое значение. Если в свойстве \$val имеется некоторое значение, оно сохраняется в объекте типа InterpreterContext. Далее в свойстве \$val устанавливается пустое значение null. Это делается для того, чтобы при повторном вызове метода interpret() не нарушилось значение переменной с тем же именем, сохраненной в объекте InterpreterContext другим экземпляром объекта VariableExpression. Возможности этой переменной довольно ограничены, поскольку ей могут быть присвоены только строковые значения. Если бы потребовалось расширить мини-язык MarkLogic, то пришлось бы сделать так, чтобы он работал с другими объектами типа Expression, содержащими результаты выполнения логических и других операций. Но пока что класс VariableExpression будет делать именно то, что от него требуется. Обратите внимание на то, что метод getKey() был переопределен, чтобы значения переменных были связаны с их именами, а не с произвольными статическими идентификаторами.

В мини-языке MarkLogic все операторные выражения опираны двумя другими объектами типа Expression. Поэтому имеет смысл, чтобы они расширяли общий суперкласс. Ниже приведено определение класса OperatorExpression.

```
// Листинг 11.07

abstract class OperatorExpression extends Expression
{
    protected $l_op;
    protected $r_op;

    public function __construct(Expression $l_op,
                                Expression $r_op)
    {
        $this->l_op = $l_op;
        $this->r_op = $r_op;
    }
}
```

```

public function interpret(InterpreterContext $context)
{
    $this->l_op->interpret($context);
    $this->r_op->interpret($context);
    $result_l = $context->lookup($this->l_op);
    $result_r = $context->lookup($this->r_op);
    $this->doInterpret($context, $result_l, $result_r);
}

abstract protected function doInterpret(
    InterpreterContext $context,
    $result_l,
    $result_r
);
}

```

В абстрактном классе `OperatorExpression` реализован метод `interpret()`, а также определен абстрактный метод `doInterpret()`. Конструктору этого класса передаются два объекта типа `Expression` для левого и правого операндов (`$l_op` и `$r_op`), которые он сохраняет в свойствах объекта.

Выполнение метода `interpret()` начинается с вызовов методов `interpret()` для обоих операндов, хранящихся в свойствах (если вы читали предыдущую главу, то, вероятно, заметили, что здесь был получен экземпляр класса по шаблону `Composite`). После этого в методе `interpret()` определяются значения левого и правого операндов с помощью вызова метода `InterpreterContext::lookup()` для каждого из них. Затем вызывается метод `doInterpret()`, чтобы дочерние классы могли решить, какую именно операцию необходимо выполнить над полученными значениями операндов.

**НА ЗАМЕТКУ.** Метод `doInterpret()` служит характерным примером применения шаблона **Template Method**. По этому шаблону в родительском классе определяется и вызывается абстрактный метод, реализация которого оставляется дочерним классам. Это может упростить разработку конкретных классов, поскольку совместно используемыми функциями управляет суперкласс, оставляя дочерним классам задачу сконцентрироваться на ясных и понятных целях.

Ниже приведено определение класса `EqualsExpression`, где проверяется равенство двух объектов типа `Expression`.

```

// Листинг 11.08

class EqualsExpression extends OperatorExpression
{
    protected function doInterpret(
        InterpreterContext $context,
        $result_l,
        $result_r
    ) {
        $context->replace($this, $result_l == $result_r);
    }
}

```

В классе EqualsExpression реализован только метод doInterpret(). В нем проверяется равенство значений двух операндов, переданных из метода interpret() и полученных из объекта типа InterpreterContext.

Чтобы завершить набор классов типа Expression, приведем определение классов BooleanOrExpression и BooleanAndExpression.

// Листинг 11.09

```
class BooleanOrExpression extends OperatorExpression
{
    protected function doInterpret(
        InterpreterContext $context,
        $result_l,
        $result_r
    ) {
        $context->replace($this, $result_l || $result_r);
    }
}
```

// Листинг 11.10

```
class BooleanAndExpression extends OperatorExpression
{
    protected function doInterpret(
        InterpreterContext $context,
        $result_l,
        $result_r
    ) {
        $context->replace($this, $result_l && $result_r);
    }
}
```

Вместо проверки на равенство в классе BooleanOrExpression используется логическая операция ИЛИ, а полученный результат сохраняется в контексте с помощью метода InterpreterContext::replace(). В классе BooleanAndExpression, естественно, используется логическая операция И.

Итак, мы получили код, с помощью которого можно интерпретировать фрагмент приведенного ранее выражения на мини-языке MarkLogic. Повторим его еще раз.

\$input equals "4" or \$input equals "четыре"

Ниже показано, как описать это выражение с помощью классов типа Expression.

// Листинг 11.11

```
$context = new InterpreterContext();
$input = new VariableExpression('input');
$statement = new BooleanOrExpression(
    new EqualsExpression($input,
        new LiteralExpression('четыре')),
    new EqualsExpression($input,
        new LiteralExpression('4'))
);
```

В данном случае сначала создается переменная экземпляра `$input`, но ей пока еще не присваивается значение. Затем создается объект типа `BooleanOrExpression`, предназначенный для сравнения результатов, получаемых из двух объектов типа `EqualsExpression`. В первом случае сравнивается объект типа `VariableExpression`, который сохраняется в переменной `$input`, с объектом типа `LiteralExpression`, содержащим символьную строку "четыре". А во втором случае сравнивается значение переменной `$input` с объектом типа `LiteralExpression`, содержащим символьную строку "4".

Теперь, имея подготовленный оператор, мы подошли к тому, чтобы присвоить значение переменной `$input` и выполнить код.

// Листинг 11.12

```
foreach (["четыре", "4", "52"] as $val) {
    $input->setValue($val);
    print "$val:\n";
    $statement->interpret($context);
    if ($context->lookup($statement)) {
        print "Правильный ответ!\n\n";
    } else {
        print "Вы ошиблись!\n\n";
    }
}
```

Фактически код запускается на выполнение три раза с тремя разными значениями. Но первый раз во временной переменной `$val` устанавливается значение "четыре", которое затем присваивается переменной `$input` типа `VariableExpression`. Для этого вызывается метод `setValue()`. Далее вызывается метод `interpret()` для объекта типа `Expression` самого верхнего уровня (т.е. объекта типа `BooleanOrExpression`, который содержит ссылки на все другие выражения в операторе). Рассмотрим поэтапно, что же происходит непосредственно в этом вызове.

- Вызывается метод `interpret()` для свойства `$l_op` объекта по ссылке в переменной `$statement` (это первый объект типа `EqualsExpression`).
- Вызывается метод `interpret()` для свойства `$l_op` первого объекта типа `EqualsExpression` (в нем содержится ссылка на объект типа `VariableExpression` (переменная `$input`), для которого в настоящий момент установлено значение "четыре").
- Объект типа `VariableExpression`, содержащийся в переменной `$input`, записывает свое текущее значение в предоставленный объект типа `InterpreterContext`, вызывая метод `InterpreterContext::replace()`.
- Вызывается метод `interpret()` для свойства `$r_op` первого объекта типа `EqualsExpression` (объекту типа `LiteralExpression` присвоено значение "четыре").

- Объект типа `LiteralExpression` регистрирует имя и значение своего ключа в объекте типа `InterpreterContext`.
- Первый объект типа `EqualsExpression` извлекает значения для свойств `$l_op ("четыре")` и `$r_op ("четыре")` из объекта типа `InterpreterContext`.
- Первый объект `EqualsExpression` сравнивает эти два значения, проверяя их на равенство, и регистрирует результат (логическое значение `true`) вместе с именем ключа в объекте типа `InterpreterContext`.
- На вершине иерархического дерева для объекта типа `BooleanOrExpression` в переменной `$statement` вызывается метод `interpret()` для его свойства `$r_op`. В итоге значение (в данном случае это логическое значение `false`) получается таким же образом, как при использовании свойства `$l_op`.
- Объект в переменной `$statement` извлекает значения для каждого из своих operandов из объекта `InterpreterContext` и сравнивает их в логической операции `||`. В итоге сравниваются логические значения `true` и `false`, и поэтому в результате будет получено логическое значение `true`. И этот окончательный результат сохраняется в объекте типа `InterpreterContext`.

И все это лишь первый шаг рассматриваемого здесь цикла. Окончательный результат приведен ниже.

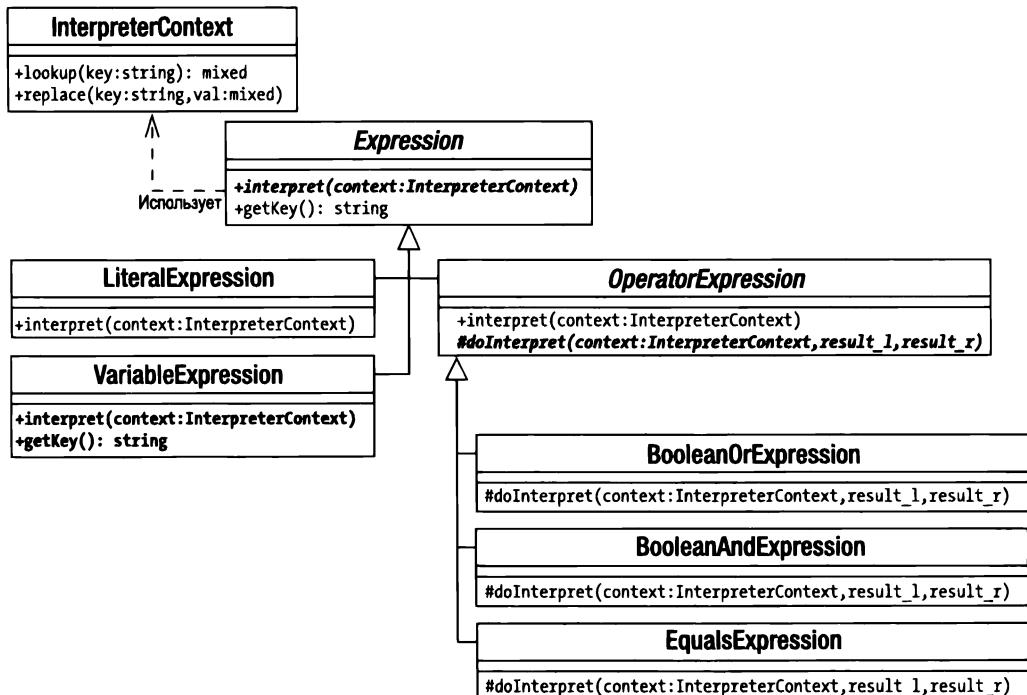
четыре:  
Правильный ответ!

4:  
Правильный ответ!

52:  
Вы ошиблись!

Возможно, вам придется прочитать этот раздел несколько раз, прежде чем все станет ясно. Вас может смутить здесь давний вопрос различия иерархических деревьев классов и объектов. Если классы `Expression` организуются в иерархию при наследовании, то объекты типа `Expression` объединяются в иерархическое дерево во время выполнения программы. Не забывайте об этом отличии, когда будете снова просматривать код из данного примера.

На рис. 11.2 показана полная диаграмма классов для рассматриваемого здесь примера.



**Рис. 11.2.** Пример применения шаблона Interpreter

## Трудности реализации шаблона Interpreter

Как только основные классы будут подготовлены к реализации шаблона Interpreter, расширить их иерархию будет нетрудно. Цена, которую за это приходится платить, определяется лишь количеством классов, которые необходимо создать. Поэтому шаблон Interpreter пригоден в большей степени для разработки относительно небольших языков. А если требуется полноценный язык программирования, то для этой цели лучше поискать сторонние инструментальные средства.

Классы, созданные по шаблону Interpreter, нередко выполняют очень схожие задачи, поэтому стоит следить за создаваемыми классами, чтобы не допустить их дублирования. Многие из тех, кто в первый раз обращается к шаблону Interpreter, после некоторых начальных экспериментов разочаровываются, обнаружив, что он не позволяет выполнять синтаксический анализ. Это означает, что мы пока еще не можем предложить пользователям хороший и удобный мини-язык. В приложении Б, “Простой синтаксический анализатор”, приведен примерный вариант кода, иллюстрирующего одну из стратегий синтаксического анализа мини-языка.

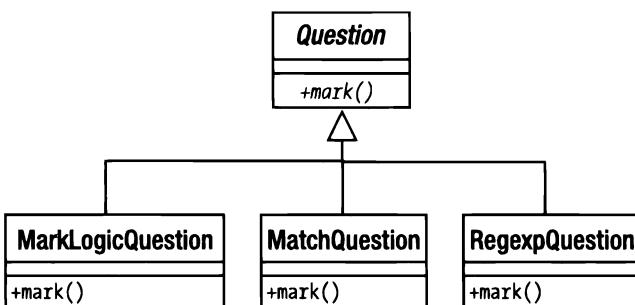
## Шаблон Strategy

Разработчики часто пытаются наделить классы слишком большими обязанностями. И это понятно, поскольку вы обычно создаете класс, выполняющий ряд связанных вместе действий. Как и код, некоторые из этих действий приходится иногда изменять в зависимости от обстоятельств. В то же время классы необходимо разбивать на подклассы. И прежде чем вы это поймете, ваш проект начнет рассыпаться как карточный домик.

### Проблема

В предыдущем разделе мы создали интерпретатор мини-языка, поэтому обратимся снова к примеру с викториной. Для викторин нужны вопросы, поэтому мы создали класс `Question` и реализовали в нем метод `mark()`. Но все это замечательно до тех пор, пока не придется поддерживать разные механизмы оценки.

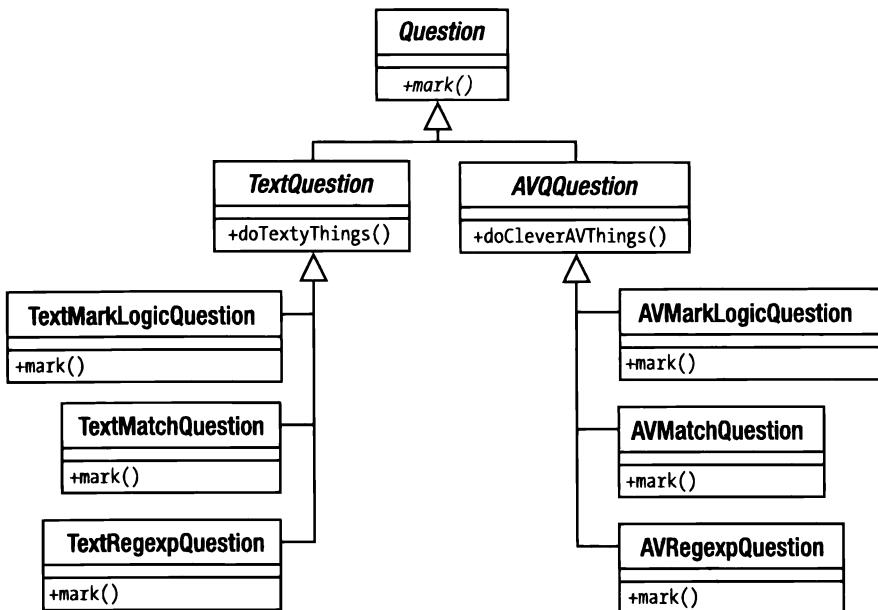
Допустим, нас попросили поддержать простой мини-язык `MarkLogic`, в котором оценка получается в результате простого сравнения отличий в ответах, а также с помощью регулярных выражений. Первой мыслью, вероятно, будет создание подклассов, в которых учитываются подобные различия (рис. 11.3).



**Рис. 11.3.** Определение подклассов в соответствии со стратегиями оценки

Но такое положение дел устроит нас до тех пор, пока оценка будет оставаться единственным меняющимся аспектом класса. Но допустим, что нас попросят поддержать различные виды вопросов, например, текстовые и мультимедийные. И тогда у нас возникнет затруднение, если все эти факторы потребуется объединить в одном иерархическом дереве наследования (рис. 11.4).

В итоге не только увеличится количество классов в иерархии, но и неизбежно возникнет повторение. Ведь логика оценки повторяется в каждой ветви иерархического дерева наследования. Всякий раз, когда вы обнаруживаете, что алгоритм повторяется в родственных узлах иерархического дерева наследования классов (в результате создания подклассов или в повторяющихся условиях операторах), подумайте о том, чтобы выделить этот алгоритм в отдельный класс.

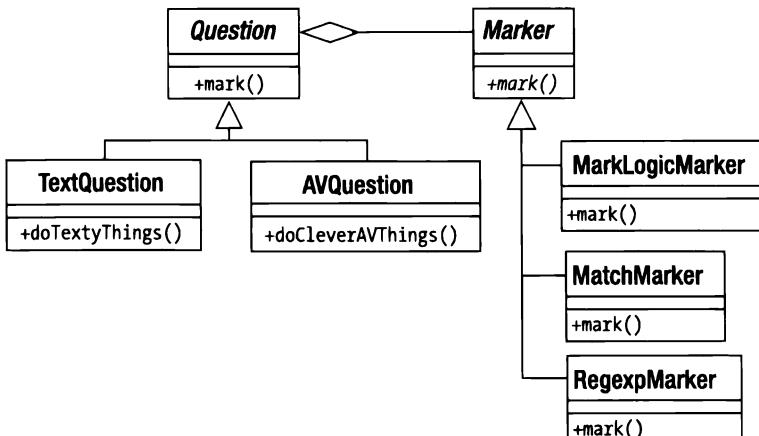


**Рис. 11.4.** Определение подклассов на основе двух внешних факторов

## Реализация

Как и все лучшие шаблоны, шаблон Strategy одновременно прост и эффективен. Если классы должны поддерживать несколько реализаций интерфейса (например, несколько механизмов оценки), то зачастую эти реализации лучше всего выделить и разместить в классе отдельного типа, а не расширять первоначальный класс, чтобы оперировать им.

Так, в рассматриваемом здесь примере алгоритм оценки можно разместить в классе Marker. Полученная в итоге новая структура приведена на рис. 11.5.



**Рис. 11.5.** Выделение алгоритмов в их класс отдельного типа

Помните принцип “Банды четырех”: “отдавайте предпочтение композиции, а не наследованию”? Данный пример наглядно демонстрирует этот принцип. Определяя и инкапсулируя алгоритмы оценки, мы сокращаем количество создаваемых подклассов и повышаем степень гибкости. Мы можем в любой момент добавить новые стратегии оценки, причем для этого нам не потребуется изменять классы Question. Этим классам известно лишь то, что в их распоряжении имеется экземпляр класса Marker и что через свой интерфейс он гарантированно поддерживает метод mark(), а подробности реализации — это вообще не их дело.

Ниже приведено определение семейства классов Question, представленное в исходном коде.

// Листинг 11.13

```
abstract class Question
{
    protected $prompt;
    protected $marker;

    public function __construct(string $prompt, Marker $marker)
    {
        $this->prompt = $prompt;
        $this->marker = $marker;
    }

    public function mark(string $response): bool
    {
        return $this->marker->mark($response);
    }
}
```

// Листинг 11.14

```
class TextQuestion extends Question
{
    // обработать вопрос в текстовой форме
}
```

// Листинг 11.15

```
class AVQuestion extends Question
{
    // обработать вопрос в мультимедийной форме
}
```

Как видите, реализация отличительных особенностей классов TextQuestion и AVQuestion оставлена на ваше усмотрение. Все необходимые функции обеспечиваются в базовом классе Question, где, кроме всего прочего, хранится свойство, содержащее вопрос и объект типа Marker. Когда вызывается метод Question::mark() с ответом конечного пользователя, этот метод просто поручает решение задачи своему объекту Marker.

А теперь определим ряд простых объектов типа **Marker**.

// Листинг 11.16

```
abstract class Marker
{
    protected $test;

    public function __construct(string $test)
    {
        $this->test = $test;
    }

    abstract public function mark(string $response): bool;
}
```

// Листинг 11.17

```
class MarkLogicMarker extends Marker
{
    private $engine;

    public function __construct(string $test)
    {
        parent::__construct($test);
        $this->engine = new MarkParse($test);
    }

    public function mark(string $response): bool
    {
        return $this->engine->evaluate($response);
    }
}
```

// Листинг 11.18

```
class MatchMarker extends Marker
{
    public function mark(string $response): bool
    {
        return ($this->test == $response);
    }
}
```

// Листинг 11.19

```
class RegexpMarker extends Marker
{
    public function mark(string $response): bool
    {
        return (preg_match("$this->test", $response) === 1);
    }
}
```

Как видите, в классах Marker нет, в общем, ничего неожиданного. Обратите внимание на то, что объект типа MarkParse предназначен для работы с простым синтаксическим анализатором, простая реализация которого приведена в приложении Б, “Простой синтаксический анализатор”. Самое главное здесь — определить структуру, а не подробности реализации самих стратегий. Можно, например, заменить класс RegexpMarker на MatchMarker, и это никак не повлияет на класс Question.

Разумеется, необходимо еще решить, каким образом выбирать конкретные объекты типа Marker. На практике для решения этой задачи применяются два подхода. В первом случае для выбора предпочтаемой стратегии оценки употребляются кнопки-переключатели, а во втором — сама структура условия оценки, где операция сравнения остается простой. Так, для оценки “пять” перед оператором мини-языка MarkLogic ставится двоеточие:

```
:$input equals 'five'
```

а в регулярном выражении употребляются знаки косой черты.

```
/П.ть/
```

Ниже приведен код, позволяющий проверить классы Marker на практике.

```
// Листинг 11.20
```

```
$markers = [
    new RegexpMarker("/П.ть/"),
    new MatchMarker("Пять"),
    new MarkLogicMarker('$input equals "Пять"')
];

foreach ($markers as $marker) {
    print get_class($marker)."\n";
    $question = new TextQuestion(
        "Сколько лучей у Кремлевской звезды?", $marker);
    foreach (["Пять", "Четыре"] as $response) {
        print "Ответ: $response: ";
        if ($question->mark($response)) {
            print "Правильно!\n";
        } else {
            print "Неверно!\n";
        }
    }
}
```

Мы создали три объекта, содержащие стратегии оценки ответов, которые по очереди используются для создания объекта типа TextQuestion. Затем объект типа TextQuestion проверяется по двум вариантам ответа. Выполнение приведенного выше фрагмента кода приведет к следующему результату:

```
RegexpMarker
```

```
    Ответ: Пять: Правильно!
    Ответ: Четыре: Неверно!
```

```
MatchMarker
```

```
    Ответ: Пять: Правильно!
    Ответ: Четыре: Неверно!
```

```
MarkLogicMarker
```

```
    Ответ: Пять: Правильно!
    Ответ: Четыре: Неверно!
```

В этом примере мы передали введенные пользователем данные (они содержатся в переменной `$response`) от клиента к объекту стратегии оценки через метод `mark()`. Но иногда возникают ситуации, когда заранее неизвестно, сколько информации потребуется объекту стратегии оценки для выполнения своих обязанностей. Поэтому решение, какие именно данные следует получать, можно поручить самому объекту стратегии оценки, передав ему экземпляр клиентского объекта. И тогда объект стратегии оценки сам запросит у клиента нужные ему данные.

## Шаблон Observer

Преимущества ортогональности уже обсуждались раньше. Одной из целей разработчиков должно быть создание компонентов, которые можно изменять или перемещать с минимальным воздействием на другие компоненты. Если каждое изменение, которое вносится в один компонент, влечет за собой необходимость изменений в других местах кодовой базы, то задача разработки быстро раскрутится по спирали до внесения и устранения программных ошибок.

Разумеется, об ортогональности можно только мечтать, как о недостижимой цели. Компоненты проектируемой системы должны содержать встроенные ссылки на другие компоненты. Но для сведения таких ссылок к минимуму можно применить различные стратегии. Ранее были продемонстрированы различные примеры употребления полиморфизма, где клиентскому коду понятен интерфейс компонента, но сам конкретный компонент может меняться во время выполнения программы.

Но иногда может возникнуть потребность вбить еще больший клин между компонентами. Рассмотрим в качестве примера следующий класс, отвечающий за управление доступом пользователя к системе:

```
// Листинг 11.21
```

```
class Login
{
    const LOGIN_USER_UNKNOWN = 1;
    const LOGIN_WRONG_PASS = 2;
    const LOGIN_ACCESS = 3;

    private $status = [];
}
```

```

public function handleLogin(string $user, string $pass,
                           string $ip): bool
{
    $isValid=false;
    switch (rand(1, 3)) {
        case 1:
            $this->setStatus(self::LOGIN_ACCESS, $user, $ip);
            $isValid = true;
            break;
        case 2:
            $this->setStatus(self::LOGIN_WRONG_PASS,
                           $user, $ip);
            $isValid = false;
            break;
        case 3:
            $this->setStatus(self::LOGIN_USER_UNKNOWN,
                           $user, $ip);
            $isValid = false;
            break;
    }
    print "возвращается ".((($isValid)?"истина":"ложь"))."\n";
    return $isValid;
}

private function setStatus(int $status, string $user,
                           string $ip)
{
    $this->status = [$status, $user, $ip];
}

public function getStatus(): array
{
    return $this->status;
}
}

```

Разумеется, в реальном примере метод `handleLogin()` должен проверять учетные данные пользователя, хранящиеся где-нибудь в системе. Но в данном случае класс `Login` имитирует процесс входа в систему с помощью функции `rand()`. Возможны три разных результата вызова метода `handleLogin()`. В частности, код состояния устанавливается в соответствии со значением константы `LOGIN_ACCESS`, `LOGIN_WRONG_PASS` или `LOGIN_USER_UNKNOWN`.

Класс `Login` выполняет функции привратника, охраняющего сокровища и тайны коммерческой деятельности вашей компании, и поэтому он может привлекать большое внимание как на стадии проектирования системы, так и при последующей ее эксплуатации. Например, вас могут вызвать в отдел маркетинга и попросить организовать ведение журнала регистрации IP-адресов пользователей системы. С этой целью вы можете добавить вызов соответствующего метода из класса `Logger` в вашей системе, как показано ниже.

// Листинг 11.22

```
public function handleLogin(string $user, string $pass,
                           string $ip): bool
{
    switch (rand(1, 3)) {
        case 1:
            $this->setStatus(self::LOGIN_ACCESS, $user, $ip);
            $isValid = true;
            break;
        case 2:
            $this->setStatus(self::LOGIN_WRONG_PASS, $user, $ip);
            $isValid = false;
            break;
        case 3:
            $this->setStatus(self::LOGIN_USER_UNKNOWN,
                             $user, $ip);
            $isValid = false;
            break;
    }

    Logger::logIP($user, $ip, $this->getStatus());

    return $isValid;
}
```

Заботясь о безопасности, системные администраторы могут попросить вас вести учет неудачных попыток входа в систему. И в этом случае вы можете вернуться к методу управления входом в систему и добавить новый вызов.

// Листинг 11.23

```
if (! $isValid) {
    Notifier::mailWarning(
        $user,
        $ip,
        $this->getStatus()
    );
}
```

В отделе развития коммерческой деятельности могут объявить о ее привязке к конкретному поставщику услуг Интернета (ISP) и попросить, чтобы после входа определенных пользователей в систему им высыпались cookie-файлы. И так далее и тому подобное.

Все эти требования нетрудно удовлетворить, хотя и за счет изменений проектного решения. Класс Login вскоре станет очень плотно встроенным в данную конкретную систему. Его уже нельзя будет извлечь и включить в другой программный продукт, не проанализировав построчно его исходный код и не удалив все, что связано с прежней системой. Безусловно, это не так уж и трудно сделать, но в конечном счете вы скатитесь на путь простого копирования и вставки. Теперь, когда у вас имеются два похожих, но все же разных класса

Login в ваших системах, вы обнаружите, что улучшение в одном классе приведет к необходимости аналогичных изменений в другом классе. И так будет продолжаться до тех пор, пока эти классы неизбежно перестанут быть похожими.

Так что же можно сделать, чтобы как-то спасти класс Login? Призвать на помощь шаблон Observer.

## Реализация

В основу шаблона Observer положен принцип отвязки клиентских элементов (наблюдателей) от центрального класса (субъекта). Наблюдатели должны быть осведомлены, когда происходят события, о которых известно субъекту. В то же время нежелательно, чтобы у субъекта была жестко закодированная связь с классами его наблюдателей.

Чтобы достичь этого, можно разрешить регистрировать наблюдателей в субъекте. С этой целью введем в класс Login три новых метода, attach(), detach() и notify(), с помощью интерфейса Observable, как показано ниже.

// Листинг 11.24

```
interface Observable
{
    public function attach(Observer $observer);
    public function detach(Observer $observer);
    public function notify();
}
```

// Листинг 11.25

```
class Login implements Observable
{
    private $observers = [];
    private $storage;

    const LOGIN_USER_UNKNOWN = 1;
    const LOGIN_WRONG_PASS = 2;
    const LOGIN_ACCESS = 3;

    public function attach(Observer $observer)
    {
        $this->observers[] = $observer;
    }

    public function detach(Observer $observer)
    {
        $this->observers = array_filter(
            $this->observers,
            function ($a) use ($observer) {
                return (!($a === $observer));
            }
        );
    }
}
```

```

public function notify()
{
    foreach ($this->observers as $obs) {
        $obs->update($this);
    }
}
// ...
}

```

Итак, класс Login управляет списком объектов наблюдателей. Они могут быть введены в этот список третьей стороной с помощью метода attach() и удалены из него с помощью метода detach(). Метод notify() вызывается, чтобы сообщить наблюдателям, что произошло нечто интересное. Этот метод просто перебирает в цикле список наблюдателей, вызывая для каждого из них метод update().

В самом классе Login метод notify() вызывается из его метода handleLogin(), определяемого следующим образом:

// Листинг 11.26

```

public function handleLogin(string $user, string $pass,
                           string $ip)
{
    switch (rand(1, 3)) {
        case 1:
            $this->setStatus(self::LOGIN_ACCESS, $user, $ip);
            $isvalid = true;
            break;
        case 2:
            $this->setStatus(self::LOGIN_WRONG_PASS, $user, $ip);
            $isvalid = false;
            break;
        case 3:
            $this->setStatus(self::LOGIN_USER_UNKNOWN,
                           $user, $ip);
            $isvalid = false;
            break;
    }
    $this->notify();
    return $isvalid;
}

```

А теперь определим интерфейс для класса Observer.

// Листинг 11.27

```

interface Observer
{
    public function update(Observable $observable);
}

```

Любой объект, использующий этот интерфейс, можно ввести в класс Login с помощью метода attach(). Ниже приведен конкретный пример.

// Листинг 11.28

```
class LoginAnalytics implements Observer
{
    public function update(Observable $observable)
    {
        // не обеспечивает типовую безопасность!
        $status = $observable->getStatus();
        print __CLASS__
            . ": обрабатываем информацию о полученном состоянии \n";
    }
}
```

Обратите внимание на то, как в объекте наблюдателя используется переданный ему экземпляр типа `Observable`, чтобы получить дополнительные сведения о событии. Класс субъекта должен предоставить методы, которые могут вызвать наблюдатели, чтобы узнать о состоянии субъекта. В данном случае мы определили метод `getStatus()`, который наблюдатели могут вызвать, чтобы получить сведения о текущем состоянии субъекта.

Но такое дополнение выявляет также следующее затруднение. При вызове метода `Login::getStatus()` классу `LoginAnalytics` передается больше сведений, чем требуется для их безопасного использования. Этот вызов делается для объекта типа `Observable`, но нет никакой гарантии, что это также будет объект типа `Login`. Выйти из такой ситуации можно двумя путями. С одной стороны, можно расширить интерфейс `Observable`, включив в него объявление метода `getStatus()`. При этом, вероятно, придется переименовать интерфейс в нечто вроде `ObservableLogin`, чтобы показать, что он связан непосредственно с классом `Login`.

С другой стороны, можно сохранить интерфейс `Observable` общим, но сделать так, чтобы классы наблюдателей типа `Observer` были ответственными за работу с субъектами правильного типа. Они даже могут выполнять работу по присоединению себя к своему субъекту. А поскольку у нас будет не один наблюдатель типа `Observer` и мы собираемся выполнять некоторые служебные операции, общие для всех наблюдателей, то создадим абстрактный суперкласс, который будет заниматься этой рутинной работой.

// Листинг 11.29

```
abstract class LoginObserver implements Observer
{
    private $login;

    public function __construct(Login $login)
    {
        $this->login = $login;
        $login->attach($this);
    }
}
```

```

public function update(Observable $observable)
{
    if ($observable === $this->login) {
        $this->doUpdate($observable);
    }
}

abstract public function doUpdate(Login $login);
}

```

Конструктору класса LoginObserver необходимо передать объект типа Login. Он сохраняет ссылку на него и вызывает метод Login::attach(). При вызове метода update() класса LoginObserver сначала проверяется, что ему передана правильная ссылка на объект типа Observable. Затем вызывается шаблонный метод doUpdate(). Теперь можно создать ряд объектов типа LoginObserver, и все они могут быть уверены, что работают с объектом типа Login, а не только с любым прежним объектом, поддерживающим интерфейс Observable.

// Листинг 11.30

```

class SecurityMonitor extends LoginObserver
{
    public function doUpdate(Login $login)
    {
        $status = $login->getStatus();
        if ($status[0] == Login::LOGIN_WRONG_PASS) {
            // послать сообщение по электронной почте
            // системному администратору
            print __CLASS__ . ": Отправка почты системному администратору\n";
        }
    }
}

```

// Листинг 11.31

```

class GeneralLogger extends LoginObserver
{
    public function doUpdate(Login $login)
    {
        $status = $login->getStatus();
        // записать данные регистрации в системный журнал
        print __CLASS__ . ": Регистрация в системном журнале\n";
    }
}

```

// Листинг 11.32

```

class PartnershipTool extends LoginObserver
{
    public function doUpdate(Login $login)
    {
        $status = $login->getStatus();
        // проверяем IP-адрес
    }
}

```

```

    // отправим cookie-файл, если адрес соответствует списку
    print __CLASS__ .
    " : Отправка cookie-файла, если адрес соответствует списку\n";
}
}

```

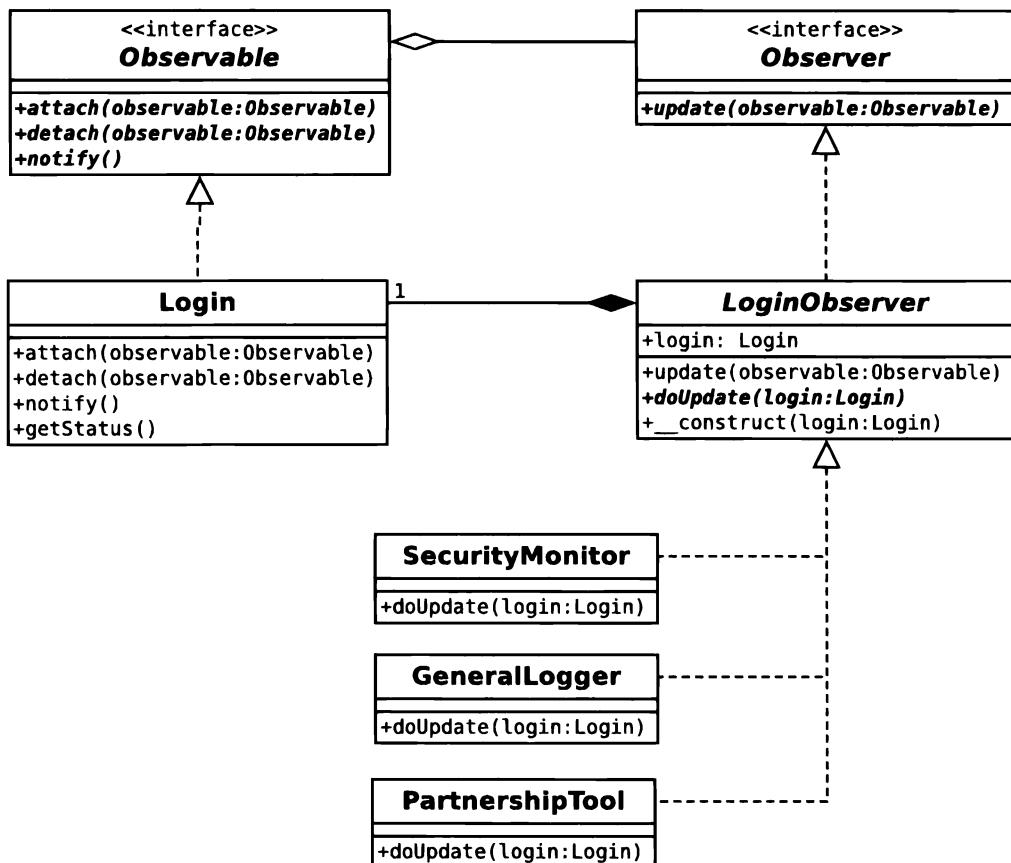
Теперь создание и подключение к субъекту класса типа `LoginObserver` выполняются сразу во время создания его экземпляра.

```

$login = new Login();
new SecurityMonitor($login);
new GeneralLogger($login);
new PartnershipTool($login);

```

Таким образом, мы установили гибкую связь классов субъектов и наблюдателей. Диаграмма классов для рассматриваемого здесь примера приведена на рис. 11.6.



**Рис. 11.6.** Пример применения шаблона `Observer`

В языке PHP обеспечивается встроенная поддержка шаблона Observer через входящее в комплект стандартное расширение SPL (Standard PHP Library, или стандартная библиотека PHP), которое является набором инструментальных средств, помогающих решать распространенные задачи ООП. Расширение SPL как универсальный аспект шаблона Observer состоит из следующих трех элементов: `SplObserver`, `SplSubject` и `SplObjectStorage`. В частности, `SplObserver` и `SplSubject` — это интерфейсы, которые являются точной аналогией интерфейсов `Observer` и `Observable` из примера, приведенного ранее в данном разделе, а `SplObjectStorage` — вспомогательный класс, обеспечивающий улучшенное сохранение и удаление объектов. Ниже приведена измененная версия реализации шаблона Observer.

// Листинг 11.33

```
class Login implements \SplSubject
{
    private $storage;
    // ...

    public function __construct()
    {
        $this->storage = new \SplObjectStorage();
    }

    public function attach(\SplObserver $observer)
    {
        $this->storage->attach($observer);
    }

    public function detach(\SplObserver $observer)
    {
        $this->storage->detach($observer);
    }

    public function notify()
    {
        foreach ($this->storage as $obs) {
            $obs->update($this);
        }
    }
    // ...
}
```

// Листинг 11.34

```
abstract class LoginObserver implements \SplObserver
{
    private $login;

    public function __construct(Login $login)
    {
        $this->login = $login;
        $login->attach($this);
    }
}
```

```

public function update(\SplSubject $subject)
{
    if ($subject === $this->login) {
        $this->doUpdate($subject);
    }
}

abstract public function doUpdate(Login $login);
}

```

Что касается интерфейсов `SplObserver` и `SplSubject`, то не существует никаких реальных их отличий от интерфейсов `Observer` и `Observable`, за исключением, конечно, того, что больше не нужно объявлять интерфейсы, а только изменить указания типов в параметрах методов в соответствии с новыми именами. А класс `SplObjectStorage` предоставляет действительно полезные услуги. Вы, вероятно, заметили, что в первоначальном примере при реализации метода `Login::detach()` мы перебирали в цикле все объекты типа `Observable`, сохраненные в массиве `$observable`, чтобы найти и удалить объект аргумента. Класс `SplObjectStorage` выполняет всю эту рутинную работу подспудно. В нем реализованы методы `attach()` и `detach()`, а его объект можно указать в цикле `foreach` для перебора подобно массиву.

---

**НА ЗАМЕТКУ.** За более подробными сведениями о расширении SPL обращайтесь к документации на PHP по адресу <http://www.php.net/spl>. Там вы, в частности, найдете немало инструментальных средств итераторов. А о встроенном в PHP интерфейсе `Iterator` речь пойдет в главе 13, “Шаблоны баз данных”.

---

Еще один подход к решению задачи взаимодействия субъекта типа `Observable` с наблюдателем типа `Observer` состоит в том, что методу `update()` можно передать конкретные сведения о состоянии, а не экземпляр субъекта типа `Observable`. Такой подход обычно выбирается в качестве скончарного решения, поэтому в данном примере методу `update()` следовало бы передать код состояния, имя пользователя и IP-адрес (возможно, в массиве ради переносимости), а не экземпляр класса `Login`. Благодаря этому нам не пришлось бы создавать в классе `Login` отдельный метод для получения состояния. Но поскольку в классе субъекта сохраняется немало сведений о состоянии, то передача его экземпляра методу `update()` дает наблюдателям возможность действовать намного более гибко.

Кроме того, тип аргумента можно зафиксировать полностью, чтобы класс `Login` оперировал только классом наблюдателя определенного типа (вероятно, типа `LoginObserver`). Для этого следует предусмотреть во время выполнения программы проверку типов объектов, переданных методу `attach()`. В противном случае, возможно, придется полностью пересмотреть интерфейс `Observable`.

И в данном случае мы снова воспользовались композицией во время выполнения программы, чтобы построить гибкую и расширяемую модель. Класс `Login` можно извлечь из контекста и включить в совсем другой проект без всяких изменений. И там он сможет работать с другим рядом наблюдателей.

## Шаблон `Visitor`

Как было показано ранее, многие шаблоны предназначены для создания структур данных во время выполнения программы, следуя принципу, по которому композиция обладает большей гибкостью, чем наследование. Характерным тому примером служит вездесущий шаблон `Composite`. Когда вы работаете с коллекциями объектов, вам может понадобиться выполнять над структурой различные операции, в результате которых действует каждый ее отдельный компонент. Такие операции могут быть встроены в сами компоненты. Ведь компоненты зачастую лучше всего предназначены для взаимного вызова.

Такой подход не лишен недостатков. У вас не всегда имеются сведения обо всех операциях, которые, возможно, потребуется выполнить над структурой. Если вы добавляете поддержку новых операций в классы от случая к случаю, то в результате ваш интерфейс может обрасти ненужными функциями, которые на самом деле не характерны для него. Как вы уже, вероятно, догадались, эти недостатки позволяет устраниить шаблон `Visitor`.

## Проблема

Напомним пример применения шаблона `Composite` из предыдущей главы, где для игры мы создали армию компонентов таким образом, чтобы можно было попаременно обращаться как с целым, как и с отдельными его частями. В данном примере было показано, что операции можно встраивать в компоненты. Как правило, объекты листьев выполняют операцию, а составные объекты вызывают свои дочерние объекты, чтобы выполнить эту операцию, как показано ниже.

// Листинг 11.35

```
class Army extends CompositeUnit
{
    public function bombardStrength(): int
    {
        $strength = 0;
        foreach ($this->units() as $unit) {
            $strength += $unit->bombardStrength();
        }
        return $strength;
    }
}
```

## 348 ЧАСТЬ III ■ ШАБЛОНЫ

// Листинг 11.36

```
class LaserCannonUnit extends Unit
{
    public function bombardStrength(): int
    {
        return 44;
    }
}
```

Если конкретная операция является неотъемлемой частью и входит в обязанности класса составного типа, то никакого затруднения не возникает. Но ведь существуют и более второстепенные задачи, которые могут не так удачно вписаться в интерфейс.

Ниже приведен пример операции, выводящей текстовую информацию о листовых узлах. Ее можно добавить в качестве метода в абстрактный класс Unit:

// Листинг 11.37

```
abstract class Unit
{
    // ...
    public function textDump($num = 0): string
    {
        $txtout = "";
        $pad = 4*$num;
        $txtout .= sprintf("%{$pad}s", "");
        $txtout .= get_class($this) . ":" ;
        $txtout .= "Огневая мощь: ".$this->bombardStrength()."\\n";
        return $txtout;
    }
    // ...
}
```

Данный метод можно затем переопределить в классе CompositeUnit следующим образом:

// Листинг 11.38

```
abstract class CompositeUnit extends Unit
{
    // ...
    public function textDump($num = 0): string
    {
        $txtout = parent::textDump($num);
        foreach ($this->units as $unit) {
            $txtout .= $unit->textDump($num + 1);
        }
        return $txtout;
    }
}
```

Теперь, продолжая в том же духе, мы должны создать методы для подсчета количества боевых единиц в иерархическом дереве для сохранения компонентов в базе данных и для подсчета количества единиц пищи, потребленной армией.

Почему нужно включать эти методы в интерфейс составного типа? На это есть только один действительно убедительный ответ. Эти несопоставимые операции следует включить в интерфейс потому, что именно здесь метод, выполняющий подобную операцию, может легко получить доступ к связанным вместе узлам в структуре составного типа.

И хотя легкость обхода иерархического дерева действительно является одной из примечательных особенностей шаблона Composite, это еще не означает, что каждая операция, в которой требуется обойти иерархическое дерево, должна по этой причине требовать себе место в интерфейсе по шаблону Composite.

Итак, задача формулируется следующим образом: необходимо извлечь все выгоды из легкого обхода иерархического дерева, предоставляющего структуру объектов, но сделать это, не раздувая чрезмерно интерфейс.

## Реализация

Начнем с интерфейсов и определим в абстрактном классе Unit метод accept().

// Листинг 11.39

```
abstract class Unit
{
    protected $depth = 0;

    // ...
    public function accept(ArmyVisitor $visitor)
    {
        $refthis = new \ReflectionClass(get_class($this));
        $method = "visit".$refthis->getShortName();
        $visitor->$method($this);
    }

    protected function setDepth($depth)
    {
        $this->depth=$depth;
    }

    public function getDepth()
    {
        return $this->depth;
    }
}
```

Как видите, метод accept() ожидает, что ему будет передан объект типа ArmyVisitor. В языке PHP можно динамически указать метод в объекте типа ArmyVisitor, который требуется вызвать. Поэтому мы составили имя такого метода на основании имени текущего класса и вызвали его для переданного в качестве параметра объекта типа ArmyVisitor. Так, если текущим является класс Army, вызывается метод ArmyVisitor::visitArmy(), а если это класс TroopCarrier, то вызывается метод ArmyVisitor::visitTroopCarrier() и т.п.

Это дает возможность не реализовывать метод `accept()` на каждом листовом узле иерархии классов. Для большего удобства мы ввели еще два метода, `getDepth()` и `setDepth()`, чтобы сохранять и извлекать величину глубины вложенности элемента в иерархическом дереве. В частности, метод `setDepth()` вызывается из метода `CompositeUnit::addUnit()` родителем элемента, когда тот вводит его в иерархическое дерево:

// Листинг 11.40

```
abstract class CompositeUnit extends Unit
{
    protected $units = array();
    // ...

    public function addUnit(Unit $unit)
    {
        foreach ($this->units as $thisunit) {
            if ($unit === $thisunit) {
                return;
            }
        }

        $unit->setDepth($this->depth+1);
        $this->units[] = $unit;
    }

    public function accept(ArmyVisitor $visitor)
    {
        parent::accept($visitor);
        foreach ($this->units as $thisunit) {
            $thisunit->accept($visitor);
        }
    }
}
```

В приведенный выше фрагмент кода было также введено определение метода `accept()`. Вызов метода `Unit::accept()` аналогичен вызову метода `visit()` для предоставляемого объекта типа `ArmyVisitor`. На самом деле метод `accept()` переопределяет аналогичную операцию в родительском классе, поэтому данный метод позволяет делать следующее:

- вызывать подходящий метод `visit()` для текущего компонента;
- передавать объект посетителя всем текущим дочерним элементам с помощью метода `accept()`, при условии, что текущий компонент является составным.

Но мы должны еще определить интерфейс для класса `ArmyVisitor`. И какую-то информацию для этого должны предоставить методы `accept()`. В классе посетителя должны быть определены методы `accept()` для каждого конкретного класса в иерархии. Это позволит обеспечить разные функциональные возможности для различных объектов. В приведенной ниже версии данного класса

определен также стандартный метод `visit()`, который вызывается автоматически, если в реализующих его классах принимается решение не выполнять специальную обработку для определенных классов `Unit`.

// Листинг 11.41

```
abstract class ArmyVisitor
{
    abstract public function visit(Unit $node);

    public function visitArcher(Archer $node)
    {
        $this->visit($node);
    }

    public function visitCavalry(Cavalry $node)
    {
        $this->visit($node);
    }

    public function visitLaserCannonUnit(LaserCannonUnit $node)
    {
        $this->visit($node);
    }

    public function visitTroopCarrierUnit(TroopCarrierUnit $node)
    {
        $this->visit($node);
    }

    public function visitArmy(Army $node)
    {
        $this->visit($node);
    }
}
```

Теперь остается только вопрос предоставления реализаций класса `ArmyVisitor`, и мы готовы его решить. Ниже приведен простой пример кода, выводящего текстовую информацию и заново реализованного на основе объекта типа `ArmyVisitor`.

// Листинг 11.42

```
class TextDumpArmyVisitor extends ArmyVisitor
{
    private $text = "";

    public function visit(Unit $node)
    {
        $txt = "";
        $pad = 4*$node->getDepth();
        $txt .= sprintf("%{$pad}s", " ");
        $txt .= get_class($node)." ";
        $txt .= "Огневая мощь: ".$node->bombardStrength()." \n";
    }
}
```

```

    $this->text .= $txt;
}

public function getText()
{
    return $this->text;
}
}

```

А теперь рассмотрим клиентский код, а далее пройдемся по всему процессу.

// Листинг 11.43

```

$main_army = new Army();
$main_army->addUnit(new Archer());
$main_army->addUnit(new LaserCannonUnit());
$main_army->addUnit(new Cavalry());
$textdump = new TextDumpArmyVisitor();
$main_army->accept($textdump);
print $textdump->getText();

```

Выполнение данного фрагмента кода приведет к следующему результату:

---

```

Army: Огневая мощь: 50
Archer: Огневая мощь: 4
LaserCannonUnit: Огневая мощь: 44
Cavalry: Огневая мощь: 2

```

---

В данном примере мы создаем объект типа `Army`. Этот объект является составным, и поэтому в нем имеется метод `addUnit()`, с помощью которого можно добавлять дополнительные объекты типа `Unit`. Затем мы создаем объект типа `TextDumpArmyVisitor` и передаем его методу `Army::accept()`. В этом методе на ходу составляется имя вызываемого метода и далее делается вызов `TextDumpArmyVisitor::visitArmy()`. В данном случае мы не обеспечили специальной обработки объектов типа `Army`, и поэтому составленный в итоге вызов передается обобщенному методу `visit()` наряду со ссылкой на объект типа `Army`. Он вызывает свои методы (включая и вновь добавленный метод `getDepth()`, который сообщает всем, кому это следует знать, степень глубины вложения элемента в иерархии объектов), чтобы сформировать итоговые данные. По завершении вызова метода `visitArmy()` выполняется операция `Army::accept()`, в ходе которой метод `accept()` по очереди вызывается для дочерних объектов, и ему передается объект посетителя. Таким образом, в классе `ArmyVisitor` происходит посещение каждого объекта в иерархическом дереве.

Введя всего пару методов, мы создали в итоге механизм, посредством которого можно внедрять новые функциональные возможности в классы составного типа, не ухудшая их интерфейс и не дублируя в большом количестве код обхода иерархического дерева.

На некоторых клетках в рассматриваемой здесь игре армии должны платить налоги. Сборщик налогов посещает армию и берет плату за каждую

обнаруженную в ней боевую единицу (или подразделение). Разные подразделения должны платить разные суммы налогов. И здесь мы можем воспользоваться преимуществами специализированных методов в классе посетителя.

```
// Листинг 11.44

class TaxCollectionVisitor extends ArmyVisitor
{
    private $due = 0;
    private $report = "";

    public function visit(Unit $node)
    {
        $this->levy($node, 1);
    }

    public function visitArcher(Archer $node)
    {
        $this->levy($node, 2);
    }

    public function visitCavalry(Cavalry $node)
    {
        $this->levy($node, 3);
    }

    public function visitTroopCarrierUnit(TroopCarrierUnit $node)
    {
        $this->levy($node, 5);
    }

    private function levy(Unit $unit, int $amount)
    {
        $this->report .= "Налог для " . get_class($unit);
        $this->report .= ": $amount\n";
        $this->due += $amount;
    }

    public function getReport()
    {
        return $this->report;
    }

    public function getTax()
    {
        return $this->due;
    }
}
```

В этом простом примере мы не пользуемся непосредственно объектами типа Unit, передаваемыми различным методам типа visit. Но в то же время мы пользуемся специализированным характером этих методов, взимая различные суммы налогов, исходя из конкретного типа вызывающего объекта типа Unit.

Ниже приведен конкретный пример клиентского кода.

// Листинг 11.45

```
$main_army = new Army();
$main_army->addUnit(new Archer());
$main_army->addUnit(new LaserCannonUnit());
$main_army->addUnit(new Cavalry());

$taxcollector = new TaxCollectionVisitor();
$main_army->accept($taxcollector);
print $taxcollector->getReport();
print "ИТОГО: ";
print $taxcollector->getTax() . "\n";
```

Объект типа `TaxCollectionVisitor` передается, как и прежде, методу `accept()` объекта типа `Army`. И снова объект типа `Army` передает ссылку на себя методу `visitArmy()`, прежде чем вызывать метод `accept()` для своих дочерних объектов. Но этим компонентам ничего неизвестно, какие именно операции выполняет их посетитель. Они просто взаимодействуют с их общедоступным интерфейсом, причем каждый из них добросовестно передаст ссылку на себя методу соответствующего типа.

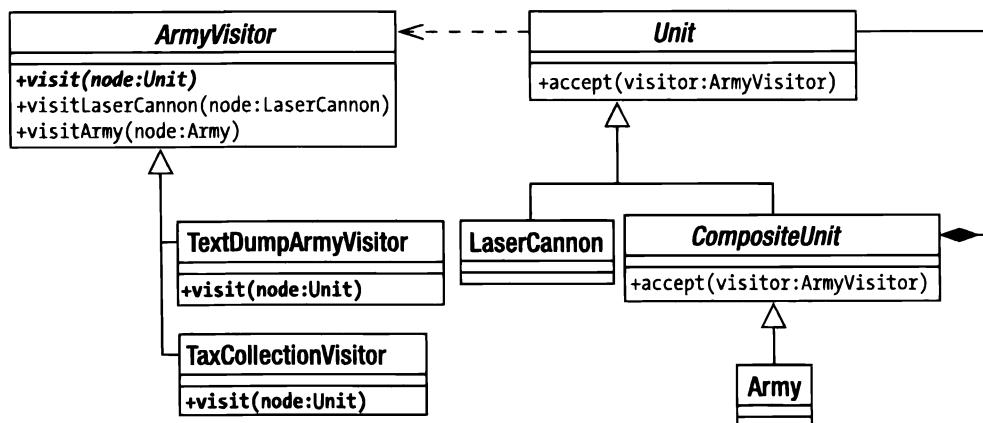
В дополнение к методам, определенным в классе `ArmyVisitor`, класс `TaxCollectionVisitor` предоставляет два итоговых метода `getReport()` и `getTax()`. В результате вызова этих методов предоставляются данные, которые и предполагалось получить.

---

```
Налог для Army: 1
Налог для Archer: 2
Налог для LaserCannonUnit: 1
Налог для Cavalry: 3
ИТОГО: 7
```

---

На рис. 11.7 показаны классы из данного примера.



**Рис. 11.7.** Пример применения шаблона `Visitor`

## Трудности реализации шаблона **Visitor**

Шаблон **Visitor** является еще одним проектным шаблоном, сочетающим в себе простоту и эффективность. Но применяя этот шаблон, не следует забывать некоторые особенности его реализации.

Несмотря на то что шаблон **Visitor** идеально приспособлен для применения вместе с шаблоном **Composite**, на самом деле его можно применять с любой коллекцией объектов. В частности, его можно применять вместе со списком объектов, где каждый объект сохраняет ссылку на родственные объекты (т.е. на узлы одного уровня в иерархическом дереве).

Но вынося операции наружу, мы рискуем нарушить инкапсуляцию, т.е. нам, возможно, придется раскрыть внутреннее содержимое посещаемых объектов, чтобы посетители могли сделать с ними что-нибудь полезное. Например, в первом примере применения шаблона **Visitor** мы были вынуждены ввести дополнительный метод в интерфейсе класса **Unit**, чтобы предоставить необходимые сведения для объектов типа **TextDumpArmyVisitor**. С этой дилеммой мы уже сталкивались в шаблоне **Observer**.

Сам процесс итерации отделен от операций, которые выполняют объекты посетителей, поэтому придется в какой-то степени ослабить контроль. Нельзя, например, так просто создать метод **visit()**, который что-то делает как до, так и после обхода дочерних узлов иерархического дерева. Это затруднение можно, например, разрешить, передав ответственность за выполнение итерации объектам посетителей. Но дело в том, что это может привести к дублированию кода обхода узлов иерархического дерева в каждом посетителе.

По умолчанию код обхода узлов иерархического дерева лучше оставлять в посещаемых объектах. Но его вынесение наружу даст следующее явное преимущество: возможность изменять способ обработки посещаемых объектов в зависимости от конкретного посетителя.

## Шаблон **Command**

В последние годы я редко завершал веб-проект, не применяя этот шаблон. Командные объекты, первоначально рассматриваемые в контексте проектирования графического интерфейса, способствуют удачному проектированию корпоративного приложения, поддерживают разделение между уровнями контроллера (обработки запросов и диспетчеризации) и моделью предметной области (логики работы приложения). Проще говоря, шаблон **Command** помогает создавать хорошо организованные системы, которые легко поддаются расширению.

## Проблема

Во всех проектируемых системах должно приниматься решение, что делать в ответ на запрос пользователя. В языке PHP процесс принятия решения часто осуществляется с помощью ряда отдельных контактных страниц. Выбирая

такую страницу (`feedback.php`), пользователь явно дает понять функциональным средствам и интерфейсу, что именно ему требуется. Все чаще программирующие на PHP делают выбор в пользу единственной контактной страницы (этот подход будет обсуждаться в следующей главе). Но в любом случае получатель запроса должен передать полномочия уровню, более тесно связанному с логикой приложения. Такое делегирование полномочий особенно важно, если пользователь может сделать запросы на разные страницы. В противном случае дублирование кода в проекте неизбежно.

Допустим, что у нас имеется проект с рядом задач, которые необходимо решить. В частности, проектируемая система должна разрешать одним пользователям входить в систему, а другим — оставлять отклики. Мы можем создать страницы `login.php` и `feedback.php`, где решаются поставленные задачи, получая экземпляры соответствующих специализированных классов, которые и выполняют всю рутинную работу. К сожалению, пользовательский интерфейс проектируемой системы редко соответствует в точности задачам, для решения которых предназначена данная система. Например, функции входа в систему и оставления откликов могут понадобиться на каждой странице. Если страницы должны решать много разных задач, то мы, вероятно, должны представлять себе задачи как нечто такое, что можно инкапсулировать. Таким способом мы упростим внедрение новых задач в проектируемую систему и построим границу между уровнями этой системы. И это, конечно, приведет нас к шаблону Command.

## Реализация

Интерфейс для командного объекта вряд ли может быть проще! Он требует реализовать только один метод `execute()`. На рис. 11.8 класс `Command` представлен как абстрактный. На таком уровне простоты его можно было бы определить как интерфейс. Но в данном случае мы склонны воспользоваться абстрактным классом, потому что базовый класс также может предоставить полезные общие функциональные возможности для своих производных объектов.



**Рис. 11.8.** Класс `Command`

В шаблоне `Command` может быть до трех других участников: клиент, который создает экземпляр командного объекта; вызывающий участник, который использует этот объект; а также получатель, которым оперирует команда.

Получатель может быть передан командному объекту клиентским кодом через конструктор или запрошен из какого-нибудь объекта фабрики. Более предпочтительным выглядит второй подход, который состоит в применении

конструктора класса Command без аргументов. И тогда экземпляры всех объектов класса Command могут быть созданы одним и тем же способом.

Ниже приведено определение абстрактного класса Command.

// Листинг 11.46

```
abstract class Command
{
    abstract public function execute(
        CommandContext $context): bool;
}
```

А так выглядит определение конкретного класса, расширяющего класс Command:

// Листинг 11.47

```
class LoginCommand extends Command
{
    public function execute(CommandContext $context): bool
    {
        $manager = Registry::getAccessManager();
        $user = $context->get('username');
        $pass = $context->get('pass');
        $user_obj = $manager->login($user, $pass);
        if (is_null($user_obj)) {
            $context->setError($manager->getError());
            return false;
        }
        $context->addParam("user", $user_obj);
        return true;
    }
}
```

Класс LoginCommand предназначен для работы с объектом воображаемого класса AccessManager. Этот класс предназначен для управления механизмом входа пользователей в систему. Обратите внимание на то, что методу Command::execute() требуется передать объект типа CommandContext (в упоминавшейся ранее книге *Core J2EE Patterns* он называется RequestHelper). Это механизм, посредством которого данные запроса могут быть переданы объектам типа Command, а ответы — отправлены назад на уровень представления. Использовать объект подобным способом полезно, потому что командам можно передать разные параметры, не нарушая интерфейс. Класс CommandContext, по существу, служит оболочкой для ассоциативного массива переменных, хотя он часто расширяется для выполнения дополнительных полезных задач. Ниже приведен пример простой реализации класса CommandContext.

// Листинг 11.48

```
class CommandContext
{
```

```

private $params = [];
private $error = "";

public function __construct()
{
    $this->params = $_REQUEST;
}

public function addParam(string $key, $val)
{
    $this->params[$key] = $val;
}

public function get(string $key): string
{
    if (isset($this->params[$key])) {
        return $this->params[$key];
    }
    return null;
}

public function setError(string $error)
{
    $this->error = $error;
}

public function getError(): string
{
    return $this->error;
}
}

```

Итак, снабженный объектом типа `CommandContext`, класс `LoginCommand` может получить доступ к полученным данным запроса: имени пользователя и паролю. Мы используем простой класс `Registry` со статическими методами для формирования общих объектов. Он возвращает объект типа `AccessManager`, которым будет оперировать класс `LoginCommand`. Если при выполнении метода `login()` из объекта типа `AccessManager` происходит ошибка, то сообщение об ошибке сохраняется в объекте типа `CommandContext`, чтобы его можно было отобразить на уровне представления, а также возвращается логическое значение `false`. Если же все в порядке, то метод `execute()` из объекта типа `LoginCommand` просто возвратит логическое значение `true`.

Обратите внимание на то, что сами объекты типа `Command` выполняют мало логических операций. Они проверяют входные данные, обрабатывают ошибки и сохраняют данные, а также вызывают методы из других объектов для выполнения соответствующих операций. Если окажется, что логика приложения вкрадась в командные классы, это послужит явным признаком, что следует рассмотреть возможность реорганизации кода. Ведь такой код способствует дублированию, поскольку он неизбежно копируется и вставляется из одной команды в другую. Следует хотя бы выяснить, к чему относятся такие функциональные

средства. Возможно, их лучше всего переместить в объекты, содержащие логику приложения, или на уровень фасада. В рассматриваемом здесь примере нам еще недостает клиента — класса, формирующего командные объекты, и вызывающего участника — класса, который оперирует сформированной командой. Самый простой способ выбрать экземпляры командных объектов, которые требуется получить в веб-проекте, — указать параметр в самом запросе. Ниже приведен пример упрощенной реализации клиента.

// Листинг 11.49

```
class CommandNotFoundException extends Exception {}

class CommandFactory {
    private static $dir = 'commands';

    public static function getCommand(
        string $action = 'Default'): Command {
        if ( preg_match( '/\W/', $action ) ) {
            throw new Exception("Недопустимые символы в команде");
        }
        $class = UCFirst(strtolower($action)) . "Command";
        $file = self::$dir . DIRECTORY_SEPARATOR . "{$class}.php";
        if ( ! file_exists( $file ) ) {
            throw new CommandNotFoundException( "Файл '$file' не найден" );
        }
        require_once( $file );
        if ( ! class_exists( $class ) ) {
            throw new CommandNotFoundException( "Класс '$class' не обнаружен"
        );
    }
    $cmd = new $class();
    return $cmd;
}
}
```

Класс `CommandFactory` просто ищет в каталоге `commands` определенный файл класса. Имя этого файла составляется из параметра `$action` объекта `CommandContext`, который, в свою очередь, был передан системе из запроса. К нему добавляется строка `"Command"` и расширение `".php"`. Если такой файл найден и класс существует, то он возвращается вызывающему коду. Здесь можно задействовать механизм автозагрузки классов по шаблону Composer, тогда нам не нужно будет явным образом включать класс в наш код. Можно также ввести еще больше операций проверки ошибок, чтобы убедиться, что найденный класс принадлежит семейству `Command` и что конструктор не ожидает аргументов, но приведенный выше вариант полностью подходит для наших учебных целей. Преимущество такого подхода заключается в том, что новый объект типа `Command` можно в любой момент добавить в каталог `commands`, и система сразу же станет поддерживать его.

Теперь проще определить вызывающий объект, как показано ниже.

// Листинг 11.50

```
class Controller
{
    private $context;

    public function __construct()
    {
        $this->context = new CommandContext();
    }

    public function getContext(): CommandContext
    {
        return $this->context;
    }

    public function process()
    {
        $action = $this->context->get('action');
        $action = (is_null($action)) ? "default" : $action;
        $cmd = CommandFactory::getCommand($action);
        if (! $cmd->execute($this->context)) {
            // обработать неудачный исход операции
        } else {
            // удачный исход операции: отобразить представление
        }
    }
}
```

// Листинг 11.51

```
$controller = new Controller();
$context = $controller->getContext();

$context->addParam('action', 'login');
$context->addParam('username', 'bob');
$context->addParam('pass', 'tiddles');
$controller->process();

print $context->getError();
```

Прежде чем вызвать метод `Controller::process()`, мы имитируем веб-запрос, задавая его параметры в объекте типа `CommandContext`, экземпляр которого создан в конструкторе контроллера. В методе `process()` запрашивается значение параметра `"action"`, и если оно не существует, то в качестве запасного варианта выбирается символьная строка `"default"`. Затем метод `process()` делегирует объекту типа `CommandFactory` создание экземпляров командных объектов, после чего он вызывает метод `execute()` для возвращенного командного объекта. Обратите внимание на то, что контроллеру вообще неизвестно внутреннее содержимое командного объекта. Именно эта независимость от подробностей выполнения команды дает нам возможность вводить новые классы `Command`, не оказывая никакого воздействия на систему в целом.

Ниже приведен еще один класс типа Command.

// Листинг 11.52

```
class FeedbackCommand extends Command
{
    public function execute(CommandContext $context): bool
    {
        $msgSystem = Registry::getMessageSystem();
        $email = $context->get('email');
        $msg = $context->get('msg');
        $topic = $context->get('topic');
        $result = $msgSystem->send($email, $msg, $topic);
        if (! $result) {
            $context->setError($msgSystem->getError());
            return false;
        }
        return true;
    }
}
```

---

**НА ЗАМЕТКУ.** Мы еще вернемся к шаблону **Command** в главе 12, “Шаблоны корпоративных приложений”, где будет представлена более полная реализация класса фабрики **Command**. А описанная здесь структура выполнения команд является упрощенной версией другого шаблона — **Front Controller**, рассматриваемого далее в этой книге.

---

Этот класс будет вызван в ответ на получение из запроса символьной строки “feedback”, соответствующей параметру ‘action’. И для этого не придется вносить никаких изменений в контроллер или класс **CommandFactory**. Нужно просто поместить файл класса **FeedbackCommand.php** в каталог **commands**.

На рис. 11.9 приведены все участники шаблона **Command**.

## Шаблон Null Object

Половина затруднений, с которыми сталкиваются программисты, связана с типами данных. Именно поэтому в языке PHP постепенно развивалась поддержка контроля типов в объявлениях методов и при возвращении из них значений. Если трудности вызывает обращение с переменной, содержащей значение неверного типа, то не меньше хлопот связано с полным отсутствием значения какого-нибудь типа в переменной. И это происходит постоянно, поскольку многие функции возвращают значение **null**, когда в них не удается сформировать какое-нибудь полезное значение. Избавить себя и других от этой напасти можно, воспользовавшись в своих проектах шаблоном **Null Object**. Как будет показано далее, если другие проектные шаблоны, рассмотренные ранее в этой главе, служат для того, чтобы сделать что-нибудь существенное, то шаблон **Null Object** предназначен для того, чтобы вообще ничего не делать, причем как можно более корректно.

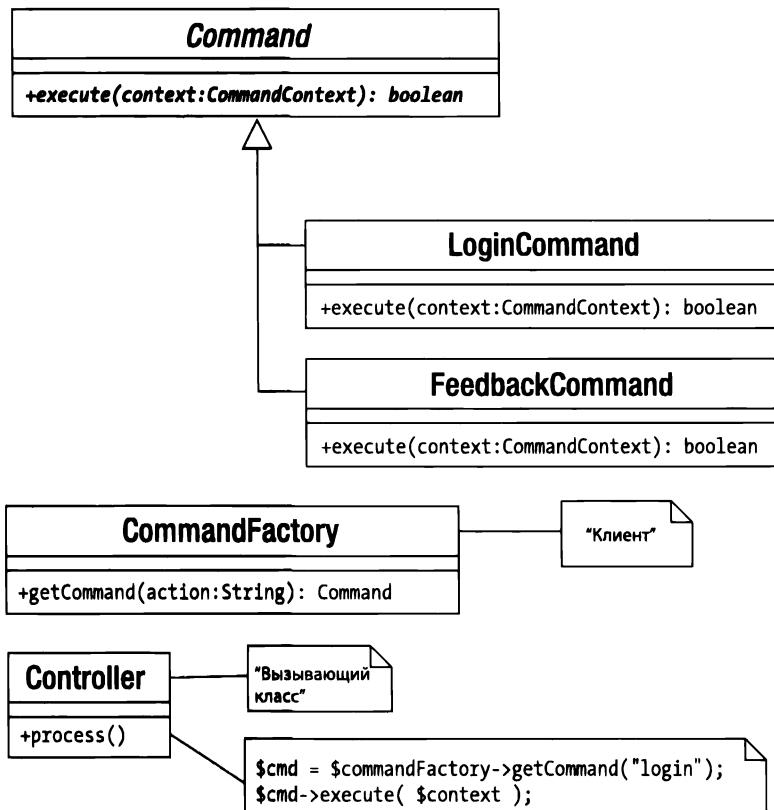


Рис. 11.9. Участники шаблона Command

## Проблема

Если на метод возложена обязанность найти нужный объект и он не смог этого сделать, то все что ему остается — просигнализировать о неудачном исходе операции. Причиной тому может служить устаревшая информация, предоставленная вызывающим кодом, или недоступность искомого ресурса. Если неудачный исход операции имеет катастрофические последствия, то, возможно, следует выбрать вариант генерирования соответствующего исключения. Но зачастую требуется чуть более снисходительное решение. В таком случае возврат значения `null` может оказаться удобным средством известить клиента о неудачном исходе операции.

Обратимся снова к рассматривавшемуся ранее примеру игры и допустим, что в классе `TileForces` отслеживаются сведения о боевых единицах, находящихся в отдельной клетке. В данной игре поддерживаются локально сохраняемые сведения о боевых единицах во всей системе, а компонент `UnitAcquisition` отвечает за преобразование этих метаданных в массив объектов.

Ниже приведено объявление класса `TileForces` и его конструктора.

// Листинг 11.53

```
class TileForces
{
    private $units = [];
    private $x;
    private $y;

    function __construct(int $x, int $y, UnitAcquisition $acq)
    {
        $this->x = $x;
        $this->y = $x;
        $this->units = $acq->getUnits($this->x, $this->y);
    }
    // ...
}
```

Объект типа `TileForces` лишь поручает объекту типа `UnitAcquisition`, передаваемому его конструктору в качестве параметра, получить массив объектов типа `Unit`. Создадим фиктивный объект типа `UnitAcquisition` следующим образом:

// Листинг 11.54

```
class UnitAcquisition
{
    function getUnits(int $x, int $y): array
    {
        // 1. Найти координаты х и у в локальных данных и
        //     получить список идентификаторов боевых единиц
        // 2. Обратиться к источнику и получить
        //     полноценные сведения о боевых единицах
        // А пока что подставим какие-нибудь фиктивные сведения о них
        $army = new Army();
        $army->addUnit(new Archer());
        $found = [
            new Cavalry(),
            null,
            new LaserCannonUnit(),
            $army
        ];
        return $found;
    }
}
```

В объекте данного класса сознательно не приведен процесс получения данных типа `Unit`. Но в реальной системе должен, конечно, выполняться поиск конкретных данных, а здесь мы довольствовались лишь несколькими операциями непосредственного получения экземпляров объектов. Обратите, однако, внимание на коварное пустое значение `null`, заданное в массиве `$found`. Оно требуется на тот случай, если, например, клиент этой сетевой игры хранит межданные, которые уже не совпадают с текущим состоянием данных на сервере.

Имея в своем распоряжении массив объектов типа Unit, класс TileForces может предоставить некоторые функциональные возможности, как показано ниже.

// Листинг 11.55

```
// класс TileForces
public function firepower(): int
{
    $power = 0;
    foreach($this->units as $unit) {
        $power += $unit->bombardStrength();
    }
    return $power;
}
```

А теперь проверим написанный нами код в действии:

// Листинг 11.56

```
$acquirer = new UnitAcquisition();
$tileforces = new TileForces(4, 2, $acquirer);
$power = $tileforces->firepower();
print "Огневая мощь: {$power}\n";
```

Вследствие скрытного характера значения null этот код приводит к следующей ошибке:

---

Error: Call to a member function bombardStrength() on null!

---

В методе TileForces::firepower() перебирается массив \$units и для каждого объекта типа Unit вызывается метод bombardStrength(). Но попытка вызвать этот метод для значения null, безусловно, приведет к ошибке. Наиболее очевидный выход из положения в данном случае состоит в том, чтобы проверять каждый элемент массива, прежде чем обрабатывать его:

// Листинг 11.57

```
// Класс TileForces
public function firepower(): int
{
    $power = 0;

    foreach ($this->units as $unit) {
        if (! is_null($unit)) {
            $power += $unit->bombardStrength();
        }
    }
    return $power;
}
```

---

<sup>1</sup> Ошибка: вызов функции-члена bombardStrength() для пустого значения.

Сама по себе обработка пустого значения не вызывает особых трудностей. Но представьте версию класса TileForces, где выполняются самые разные операции над элементами массива \$units. Как только мы начнем размножать проверку с помощью функции `is_null()` в нескольких местах, то снова придем к конкретному образцу недоброкачественного кода. И зачастую избавиться от параллельных фрагментов клиентского кода можно, воспользовавшись полиморфизмом вместо нескольких условных операторов. Это можно сделать и в данном случае.

## Реализация

Шаблон Null Object позволяет поручить классу ничего не делать с предполагаемым типом данных. В данном случае создадим по этому шаблону класс NullUnit следующим образом:

```
// Листинг 11.58

class NullUnit extends Unit
{
    public function bombardStrength(): int
    {
        return 0;
    }

    public function getHealth(): int
    {
        return 0;
    }

    public function getDepth(): int {
        return 0;
    }
}
```

В данном случае в классе NullUnit мы реализовали интерфейс Unit с помощью пустых методов, в которых ничего конкретного не делается. А теперь можно внести исправления в класс UnitAcquisition и создать объект типа NullUnit вместо пустого значения null.

```
// Листинг 11.59

public function getUnits(int $x, int $y): array
{
    $army = new Army();
    $army->addUnit(new Archer());

    $found = [
        new Cavalry(),
        new NullUnit(),
        new LaserCannonUnit(),
        $army
    ];
    return $found;
}
```

Теперь из клиентского кода в классе TileForces можно вызывать любые методы для элементов массива \$units, в том числе и для объекта типа NullUnit, без всяких осложнений и ошибок:

// Листинг 11.60

```
// Класс TileForces
public function firepower(): int {
    $power = 0;

    foreach($this->units as $unit) {
        $power += $unit->bombardStrength();
    }

    return $power;
}
```

Проанализируйте любой крупный проект и подсчитайте количество неизящных проверок, которые разработчикам пришлось ввести в методы, возвращающие пустые значения. Сколько таких проверок могло быть распространено по всему проекту, если бы большинство разработчиков пользовались шаблоном Null Object?

Безусловно, иногда требуется заранее знать, что придется оперировать пустым объектом. Самый очевидный способ сделать это состоит в том, чтобы проверить объект с помощью операции instanceof. Но это менее изящный способ, чем приведенная ранее проверка с помощью функции is\_null().

Возможно, более изящным решением может стать добавление приведенного ниже метода isNull() как в базовый класс (с возвратом логического значения false), так и в класс, созданный по шаблону Null Object (с возвратом логического значения true).

// листинг 11.61

```
if (! $unit->isNull()) {
    // сделать что-нибудь
} else {
    print "Значение null - ничего не делаем!\n";
}
```

Это дает нам обоюдовыгодное решение. С одной стороны, можно благополучно вызвать любой метод из объекта типа NullUnit, а с другой — запросить состояние любого объекта типа Unit.

## Резюме

Этой главой мы завершили исследование шаблонов “Банды четырех”. В ней мы разработали мини-язык и построили его интерпретатор по шаблону Interpreter. Кроме того, мы обнаружили в шаблоне Strategy другой способ применения композиции с целью увеличить степень гибкости и уменьшить

потребность в повторном создании подклассов. А шаблон *Observer* позволяет решить задачу извещения совершенно разных и меняющихся компонентов о событиях в системе.

Затем мы снова воспользовались примером применения шаблона *Composite* и с помощью шаблона *Visitor* выяснили, как осуществить вызов каждого компонента из иерархического дерева и выполнить над ним многие операции. Мы также показали, каким образом шаблон *Command* может помочь в создании расширяемой многоуровневой системы. И, наконец, выяснили, как сэкономить на целом ряде проверок пустых значений, воспользовавшись шаблоном *Null Object*.

В следующей главе мы выйдем за рамки шаблонов “Банды четырех”, чтобы исследовать некоторые проектные шаблоны, предназначенные для применения при разработке корпоративных приложений.



## ГЛАВА 12



# Шаблоны корпоративных приложений

Язык PHP, прежде всего, предназначен для применения в среде веб. И благодаря существенно расширенной поддержке объектов можно выгодно воспользоваться преимуществами шаблонов, разработанных в контексте других объектно-ориентированных языков программирования и, в частности, Java.

В этой главе мы будем пользоваться единственным примером для демонстрации описываемых в ней шаблонов. Но не забывайте, что, решив применить один шаблон, вы не обязаны использовать все шаблоны, которые подходят для работы с ним. Не считайте также, что представленные в этой главе реализации — это единственный способ применения рассматриваемых в ней шаблонов. Используйте приведенные в этой главе примеры, чтобы лучше понять суть описываемых здесь шаблонов, и не стесняйтесь извлекать из них все полезное для своих проектов.

В данной главе необходимо изложить довольно обширный материал, и поэтому это одна из самых длинных и сложных глав в книге, а следовательно, прочитать ее за один присест будет трудно. Она подразделяется на введение и две основные части, что поможет вам освоить материал поэтапно.

Отдельные шаблоны описываются сначала в разделе “Краткий обзор архитектуры”. И хотя они в какой-то степени взаимозависимы, вы можете свободно перейти к описанию любого конкретного шаблона и проработать его отдельно от других шаблонов, а в свободное время изучить связанные с ним проектные шаблоны.

В этой главе будут рассмотрены следующие вопросы.

- *Краткий обзор архитектуры.* Знакомство с уровнями, из которых обычно состоит корпоративное приложение.
- *Шаблон Registry.* Управление данными приложения.

- Уровень представления данных. Средства для управления, а также для ответа на запросы и представления данных для пользователя.
- Уровень логики приложения. Обращение к настоящей цели проектируемой системы для решения коммерческих задач.

## Краткий обзор архитектуры

Поскольку в этой главе необходимо изложить довольно объемный материал, начнем с обзора рассматриваемых здесь проектных шаблонов, а затем продолжим кратким введением в построение многоуровневых приложений.

### Шаблоны

В этой главе мы рассмотрим перечисленные ниже шаблоны. Можете читать ее материал от начала до конца или же описание только тех шаблонов, которые вам нужны или интересны в данный момент.

- *Шаблон Registry*. Служит для того, чтобы сделать данные доступными для всех классов в текущем процессе. Если аккуратно пользоваться сериализацией, то данный шаблон также можно применять для сохранения сведений на протяжении всего сеанса работы или даже целого приложения.
- *Шаблон Front Controller*. Предназначен для крупных систем, где требуется максимально возможная степень гибкости при управлении различными представлениями и командами.
- *Шаблон Application Controller*. Позволяет создавать классы для управления логикой представления данных и выбором команд.
- *Шаблон Template View*. Позволяет создавать страницы для управления только отображением данных и пользовательским интерфейсом, а также динамически встраивать информацию в статические страницы, используя как можно меньше кода.
- *Шаблон Page Controller*. Это более легковесный, но менее гибкий, чем Front Controller, шаблон, решающий те же самые задачи. Он применяется для управления запросами и логикой представления данных, если требуется быстро получить результаты, хотя сложность системы от этого существенно не увеличится.
- *Шаблон Transaction Script*. Если требуется быстро решать задачи, прибегая в минимальной степени к предварительному планированию, для создания логики приложения следует использовать процедурный библиотечный код. Этот шаблон плохо поддается масштабированию.
- *Шаблон Domain Model*. Является полной противоположностью шаблона Transaction Script. Он служит для создания объектных моделей бизнес-процессов и их участников.

**НА ЗАМЕТКУ.** Шаблон *Command* не описывается здесь отдельно, поскольку это уже было сделано в главе 11, “Выполнение задач и представление результатов”. Но он снова применяется в этой главе вместе с шаблонами *Front Controller* и *Application Controller*.

## Приложения и уровни

Многие, а по существу, большинство шаблонов, описываемых в этой главе, предназначены для того, чтобы способствовать независимой работе нескольких различных уровней в приложении. Уровни корпоративной системы, подобно классам, представляют специализацию обязанностей, но только в более крупных масштабах. Типичное разделение системы на уровни показано на рис. 12.1.

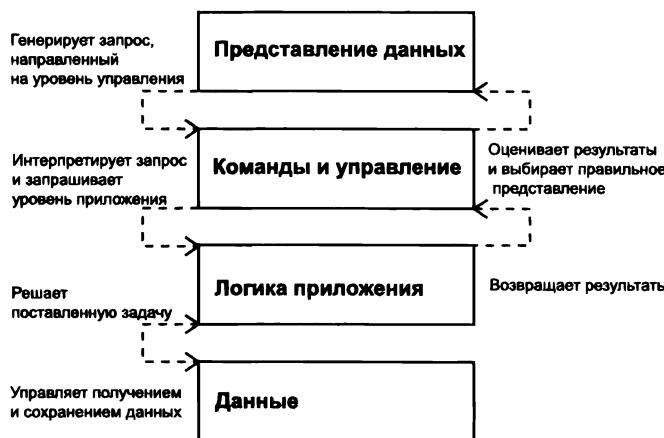


Рис. 12.1. Уровни типичной корпоративной системы

Структура, приведенная на рис. 12.1, не является чем-то неизменным: некоторые уровни в ней можно объединить, а для сообщения между ними могут применяться другие стратегии, хотя это зависит от сложности проектируемой системы. Тем не менее на рис. 12.1 наглядно показана модель, в которой делается акцент на гибкость и повторное использование кода, и многие корпоративные приложения в значительной степени следуют этой модели.

- **Уровень представления данных.** Содержит интерфейс, который реально видят и с которым взаимодействуют пользователи системы. Он отвечает за представление результатов запроса пользователя и обеспечение механизма, посредством которого можно сделать следующий запрос системы.
- **Уровень команд и управления.** Обрабатывает запрос от пользователя. На основе этого анализа он делегирует уровню логики приложения полномочия по любой обработке, необходимой для выполнения запроса. Затем он решает, какой шаблон лучше всего подходит для представления результатов

пользователю. На практике данный уровень часто объединяется вместе с уровнем представления данных в единый *уровень представления*. Но даже в этом случае роль отображения должна быть строго отделена от ролей обработки запросов и вызова логики приложения.

- *Уровень логики приложения*. Отвечает за обработку запроса. Выполняет все необходимые вычисления и упорядочивает полученные в итоге данные.
- *Уровень данных*. Отделяет остальную систему от механизма хранения и получения необходимой информации. Уровень данных используется в одних системах на уровне управления и команд для получения объектов приложения, с которыми требуется работать. А в других системах уровень данных скрывается настолько, насколько это возможно.

Так какой же смысл разделять систему подобным образом? Как и в отношении многоного другого в этой книге, ответ кроется в ослаблении связей. Поддерживая логику приложения независимой от уровня представления данных, вы делаете возможным ввод новых интерфейсов в систему вообще без изменений или же с небольшими корректировками ее исходного кода.

Представьте себе систему управления списками событий (до конца этой главы мы разберем данный пример достаточно подробно). Конечному пользователю требуется привлекательный HTML-интерфейс, что вполне естественно, тогда как администраторам, поддерживающим систему, может понадобиться интерфейс командной строки для встраивания в автоматизированные системы. В то же время для работы с мобильными телефонами и другими портативными устройствами требуется разработать разные версии системы, а возможно, и применить для этого интерфейс SOAP или RESTful API.

Если вы первоначально объедините логику, лежащую в основе системы, с уровнем представления в формате HTML (что до сих пор является распространенной методикой, несмотря на многочисленные критические замечания по этому поводу), эти требования могут вынудить вас сразу же приступить к переписыванию системы. А если вы спроектируете многоуровневую систему, то новые методики представления данных можно будет внедрить, не пересматривая уровня логики приложения и данных.

Но в то же время методики сохранения данных подвержены изменениям. И в этом случае должна быть возможность выбирать методики сохранения данных с минимальным воздействием на другие уровни в системе.

Тестирование — это еще одна хорошая причина для проектирования систем с отдельными уровнями. Общеизвестно, что веб-приложения с трудом поддаются тестированию. В системе, которая в недостаточной степени разделена на уровни, автоматические тесты должны, с одной стороны, согласовывать HTML-интерфейс, а с другой — рискованно запускать произвольные запросы базы данных, даже если они преследуют совсем другую цель. И хотя всякое тестирование лучше, чем полное их отсутствие, такие тесты неизбежно вызывают

беспорядок. В многоуровневой системе классы, которые обращаются к другим уровням, часто создаются таким образом, чтобы расширять абстрактный суперкласс или реализовывать определенный интерфейс. Этот супертип тогда может поддерживать полиморфизм. В контексте тестирования весь уровень может быть заменен рядом фиктивных объектов, которые нередко называются “заглушками” или “имитирующими” объектами. Подобным образом можно протестировать логику работы приложения, например, с помощью фиктивного уровня данных. Подробнее о тестировании речь пойдет в главе 18, “Тестирование средствами PHPUnit”.

Уровни полезны даже в том случае, если вы считаете, что тестирование никому не нужно и что у вашей системы всегда будет только один интерфейс. Создавая уровни с различными обязанностями, вы строите систему, составные части которой легче расширять и отлаживать. Сохраняя код, выполняющий однотипные операции, в одном месте, а не пронизывая систему, например, многочисленными обращениями к базе данных или стратегиями отображения информации, вы тем самым уменьшаете вероятность дублирования кода. Ввести что-нибудь в такую систему относительно просто, потому что изменения будут происходить упорядоченно по вертикали, а не беспорядочно по горизонтали.

Новому функциональному средству в многоуровневой системе может потребоваться новый компонент интерфейса, дополнительная обработка запросов, дополнительная логика приложения и улучшение механизма хранения данных. Такое изменение называется *вертикальным*. А в одноуровневой системе можно ввести новое функциональное средство, но затем вспоминать, на скольких (пяти, а может быть, и на шести) страницах применяется измененная таблица базы данных. В такой системе могут существовать десятки мест, где вполне вероятен вызов нового интерфейса. Поэтому придется просмотреть всю систему, добавляя в нужных местах соответствующий код. Такое изменение называется *горизонтальным*.

Разумеется, на практике вряд ли удастся полностью избежать подобного рода горизонтальных зависимостей, особенно если речь идет об элементах навигации в интерфейсе. Но многоуровневая система поможет свести к минимуму потребность в горизонтальных изменениях.

**НА ЗАМЕТКУ.** Несмотря на то что многие из описываемых здесь шаблонов существуют уже давно (ведь шаблоны являются отражением испытанных методов), их названия и области применения взяты из упоминавшегося ранее основного труда Мартина Фаулера по шаблонам корпоративных приложений *Patterns of Enterprise Application Architecture*<sup>1</sup> или из авторитетного труда Дипака Алура *Core J2EE Patterns*<sup>2</sup>. При расхождениях в этих двух источниках ради согласованности здесь употребляются

<sup>1</sup> Мартин Фаулер. *Шаблоны корпоративных приложений* (пер. с англ., ИД “Вильямс”, 2009).

<sup>2</sup> Дипак Алур, Джон Крупи, Дэн Малкс. *Образцы J2EE. Лучшие решения и стратегии проектирования* (пер. с англ., изд. “Лори”, 2013).

условные обозначения имен шаблонов, принятые у Фаулера. Дело в том, что работа Фаулера в меньшей степени сфокусирована на одной технологии и поэтому имеет более широкое применение. Алур и другие в своей книге склонны ориентироваться на технологию Enterprise Java Beans, а это означает, что многие шаблоны оптимизированы для распределенных архитектур. Очевидно, что это вопрос ниши в мире PHP.

Если вы найдете эту главу полезной для себя, то я бы порекомендовал вам обе упомянутые книги в качестве следующего этапа обучения. Даже если вы не знаете Java, то как специалист, занимающийся объектно-ориентированным программированием на PHP, вы достаточно легко разберетесь в приведенных в них примерах.

---

Все примеры из этой главы связаны с вымышленной системой управления текстовыми списками с причудливым наименованием “Woo”, которое обозначает “What’s On Outside” (Что идет во внешнем мире). К участникам системы относятся различные культурные заведения (театры, клубы, кинотеатры), места проведения культурных мероприятий (киноэкран или театральные подмостки) и названия мероприятий (например, фильмы *Долгая страстная пятница* и *Как важно быть серьезным*). К описываемым далее операциям относится создание культурного заведения, ввод в него места проведения мероприятий и вывод списка всех заведений в системе.

Не следует, однако, забывать, что назначение этой главы — продемонстрировать основные проектные шаблоны корпоративных приложений, а не спроектировать рабочую систему. По своему характеру проектные шаблоны взаимозависимы, и поэтому исходный код в большинстве представленных здесь примеров частично совпадает. Этот код предназначен в основном для демонстрации корпоративных шаблонов и по большей части не удовлетворяет всем критериям рабочей корпоративной системы. В частности, проверка ошибок опущена ради большей ясности кода примеров. Поэтому рассматривайте эти примеры как средства для демонстрации реализуемых шаблонов, а не как стандартные блоки для построения каркаса или приложения.

## Нарушение правил с самого начала

Большинство шаблонов, представленных в этой книге, вписываются естественным образом в отдельные уровни архитектуры корпоративного приложения. Но некоторые шаблоны являются настолько основополагающими, что выходят за пределы этой архитектуры. Характерным тому примером служит шаблон Registry. По существу, шаблон Registry предоставляет эффективный способ выйти за пределы ограничений, накладываемых разделением на уровни. Это исключение, которое только подтверждает общее правило.

### Шаблон Registry

Этот шаблон предназначен для того, чтобы предоставлять доступ к объектам во всей системе. Это своеобразный символ веры в то, что глобальные переменные — зло. Но, как и остальные грехи, глобальные данные чертовски

привлекательны. Поэтому архитекторы объектно-ориентированных систем почувствовали потребность изобрести глобальные данные заново, но под другим именем. В главе 9, “Формирование объектов”, уже рассматривался шаблон Singleton, хотя одноэлементные объекты-одиночки, создаваемые по шаблону Singleton, действительно не страдают от всех бед, которые несут глобальные переменные. В частности, одноэлементный объект нельзя случайно затереть. Следовательно, одноэлементные объекты — это худосочные глобальные переменные. Но эти объекты все равно вызывают подозрение, потому что побуждают привязывать классы к системе, внося тем самым излишнюю тесную связь. Тем не менее одноэлементные объекты иногда настолько полезны, что многие программисты (включая меня) не могут отказаться от них.

## Проблема

Как пояснялось ранее, многие корпоративные системы разделены на уровни, причем каждый уровень сообщается с соседними уровнями только по строго определенным каналам. Такое разделение на уровни делает приложение гибким. В частности, каждый уровень можно заменить или переделать, оказав минимальное воздействие на остальную систему. Но что произойдет, если полученная на каком-то уровне информация впоследствии понадобится на другом несмежном уровне?

Допустим, что сведения о конфигурации приложения загружаются в классе ApplicationHelper, как показано ниже.

```
// Листинг 12.01

class ApplicationHelper
{
    public function getOptions(): array
    {
        $optionfile = __DIR__ . "/data/woo_options.xml";

        if (! file_exists($optionfile)) {
            throw new AppException("Файл с параметрами не найден");
        }

        $options = simplexml_load_file($optionfile);
        $dsn = (string) $options->dsn;
        // Что с этим теперь делать?
        // ...
    }
}
```

Получить эти сведения очень просто, но как доставить их на тот уровень данных, где они будут использованы в дальнейшем? И как насчет всех остальных сведений о конфигурации, которые должны быть доступны во всей системе? В качестве ответа на эти вопросы можно передавать информацию в системе от одного объекта к другому: от объекта контроллера, ответственного за обработку запросов, через объекты на уровне логики приложения к объекту, отвечающему за взаимодействие с базой данных.

И это вполне осуществимо. По существу, передать можно сам объект типа `ApplicationHelper` или же более специализированный объект типа `Context`. Но в любом случае контекстно-зависимая информация из объекта типа `Context` передается через уровни системы тому объекту или нескольким объектам, которым она требуется.

Но здесь компромисс неизбежен: чтобы сделать это, придется изменить интерфейс всех объектов и включить в него объект типа `Context` независимо от того, требуется ли им его использовать. Очевидно, что это в какой-то степени подрывает слабую связанность объектов в приложении. Альтернативный вариант предоставляет упоминавшийся ранее шаблон `Registry`, но его применение имеет свои последствия.

`Реестр` — это просто класс, который предоставляет доступ к данным (как правило, но не исключительно, к объектам) через статические методы (или методы экземпляра, вызываемые для одноэлементных объектов). Поэтому у каждого объекта в системе имеется доступ к этим объектам.

Термин `реестр` (`Registry`) взят из упоминавшейся ранее книги Мартина Фаулера *Patterns of Enterprise Application Architecture*, но, как это часто бывает с наименованиями многих проектных шаблонов, они употребляются в разных контекстах. Так, в своей книге *The Pragmatic Programmer: from Journeyman to Master* Дэвид Хант (David Hunt) и Дэвид Томас (David Thomas) сравнили класс `Registry` с доской объявлений о происшествиях в полиции. Агенты, работающие в первую смену, оставляют на доске информацию о фактах и заметки, которые затем забирают агенты, работающие во вторую смену. Мне также приходилось видеть использование шаблона `Registry` под названиями `Whiteboard` (Белая доска) и `Blackboard` (Черная доска).

## Реализация

На рис. 12.2 показан объект типа `Registry`, предназначенный для сохранения и возврата объектов типа `Request` по запросу.

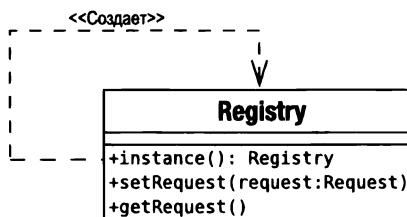


Рис. 12.2. Простой реестр

Ниже приведено определение классов `Registry`.

// Листинг 12.02

```

class Registry
{
    private static $instance = null;
    private $request;
}

```

```

private function __construct()
{
}

public static function instance(): self
{
    if (is_null(self::$instance)) {
        self::$instance = new self();
    }
    return self::$instance;
}

public function getRequest(): Request
{
    if (is_null($this->request)) {
        $this->request = new Request();
    }
    return $this->request;
}

function setRequest( Request $request ) {
    $this->request = $request;
}
}

```

// Листинг 12.03

```

// пустой класс для проверки
class Request
{
}

```

Таким образом, доступ к одному и тому же объекту типа Request можно получить в любой части системы, как показано ниже.

// Листинг 12.04

```

$reg = Registry::instance();
print_r($reg->getRequest());

```

Как видите, Registry — это обычный одноэлементный объект-синглтон (напомним, что одноэлементные классы создаются по шаблону Singleton, см. главу 9, “Формирование объектов”). В приведенном выше фрагменте кода с помощью метода instance() сначала получается и возвращается единственный экземпляр класса Registry, а затем он используется для извлечения объекта типа Request.

Отбросив заведомо всякие сомнения, воспользуемся системой сохранения параметров на основе ключей следующим образом:

// Листинг 12.05

```

class Registry
{
    private static $instance=null;
    private $values = [];
}

```

```

private function __construct()
{
}

public static function instance(): self
{
    if (is_null(self::$instance)) {
        self::$instance = new self();
    }
    return self::$instance;
}

public function get(string $key)
{
    if (isset($this->values[$key])) {
        return $this->values[$key];
    }
    return null;
}

public function set(string $key, $value)
{
    $this->values[$key] = $value;
}
}

```

Преимущество такого подхода заключается в том, что отпадает необходимость создавать методы для каждого объекта, который требуется сохранять и обслуживать, а его недостаток — в том, что глобальные переменные снова вводятся, так сказать, через “черный ход”. Использование произвольных символьных строк в качестве ключей для сохраняемых объектов означает следующее: ничто не помешает изменить пару “ключ–значение” при добавления объекта в одной из частей системы. В данном случае обнаружилось, что на стадии разработки удобно воспользоваться структурой вроде отображения ключей на значения, а когда станет ясно, какие именно данные требуется сохранить и извлечь, можно будет перейти к явно именованным методам.

---

**НА ЗАМЕТКУ.** Шаблон **Registry** является не единственным способом организации служб, которые требуются в проектируемой системе. Аналогичная стратегия по шаблону **Dependency Injection** уже рассматривалась в главе 10, “Шаблоны для программирования гибких объектов”. Она применяется в таких распространенных каркасах, как Symfony.

---

Объекты реестра можно использовать также в качестве фабрик для общих объектов в системе. Вместо сохранения предоставленного объекта, класс-реестр создает экземпляр, а затем сохраняет в кеш-памяти ссылку на него. Кроме того, можно незаметно осуществить некоторую настройку, например извлечь данные из файла конфигурации или объединить ряд объектов.

```
// Листинг 12.06

// Класс Registry

private $treeBuilder = null;
private $conf = null;

// ...

public function treeBuilder(): TreeBuilder
{
    if (is_null($this->treeBuilder)) {
        $this->treeBuilder = new TreeBuilder(
            $this->conf()->get('treedir'));
    }
    return $this->treeBuilder;
}

public function conf(): Conf
{
    if (is_null($this->conf)) {
        $this->conf = new Conf();
    }
    return $this->conf;
}
```

Классы TreeBuilder и Conf — вымышленные и включены в данный пример ради демонстрации сути рассматриваемого вопроса. Клиентский класс, которому требуется объект типа TreeBuilder, может просто вызвать статический метод Registry::treeBuilder(), не особенно беспокоясь о сложностях инициализации. К таким сложностям могут относиться данные уровня приложения, например, из вымышленного объекта типа Conf, и большинство классов в системе должны быть изолированы от них.

Объекты реестра можно использовать также для тестирования. В частности, статический метод instance() можно вызвать для обслуживания объекта класса, производного от класса Registry и заполненного пустыми объектами. Ниже показано, как внести корректиды в метод instance(), чтобы достичь этой цели.

```
// Листинг 12.07

// Класс Registry

private static $testmode = false;

// ...

public static function testMode(bool $mode = true)
{
    self::$instance = null;
    self::$testmode = $mode;
}
```

```
public static function instance(): self
{
    if (is_null(self::$instance)) {
        if (self::$testmode) {
            self::$instance = new MockRegistry();
        } else {
            self::$instance = new self();
        }
    }
    return self::$instance;
}
```

Если требуется испытать спроектированную систему, то можно воспользоваться режимом тестирования, чтобы перейти к сымитированному реестру. Он может предоставить заглушки (объекты, имитирующие реальную среду для целей тестирования) или имитирующие объекты (аналогичные объекты, предназначенные для анализа сделанных для них вызовов и оценивания их правильности). Подробнее о заглушках и имитирующих объектах речь пойдет в главе 18, “Тестирование средствами PHPUnit”.

// Листинг 12.08

```
Registry::testMode();
$mockreg = Registry::instance();
```

## **Реестр, область видимости и язык PHP**

Термин *область видимости* (scope) часто употребляется для описания видимости объекта или значения в контексте структур кода. Период существования переменной можно также измерять во времени. Имеются три уровня области видимости, которые можно рассматривать в этом смысле. Стандартом служит период, охватывающий HTTP-запрос.

В языке PHP предусмотрена также встроенная поддержка сеансовых переменных. В конце запроса они сериализуются и сохраняются в файле или базе данных, а затем снова восстанавливаются при поступлении следующего запроса. Идентификатор сеанса связи, который сохраняется в cookie-файле или передается в строке запроса, используется для отслеживания сведений о владельце данного сеанса. Поэтому можно считать, что у некоторых переменных имеется своя сеансовая область видимости. Этим преимуществом можно воспользоваться, сохраняя некоторые объекты в промежутках между запросами и тем самым избавляя себя от необходимости обращаться к базе данных. Безусловно, это следует делать очень аккуратно, чтобы не получить в итоге несколько версий одного и того же объекта. Поэтому нужно также подумать о стратегии блокировки, если в результате проверки объекта в сеансе связи окажется, что аналогичный объект уже существует в базе данных.

В других языках, особенно Java и Perl (который реализован в виде модуля ModPerl веб-сервера Apache), существует понятие области видимости приложения. Переменные, занимающие это пространство, доступны всем экземплярам

объектов приложения. Но это совсем не свойственно языку PHP, хотя в крупных приложениях очень удобно иметь доступ к пространству всего приложения, чтобы иметь возможность обращаться к переменным конфигурации.

В предыдущих изданиях этой книги демонстрировались примеры применения классов реестров в области видимости сеанса связи и приложения. Но с тех пор, как около десяти лет назад я впервые написал пример подобного кода, у меня так и не появилось веских оснований пользоваться ничем другим, кроме реестра в области видимости запроса. За такой подход на уровне отдельных запросов приходится расплачиваться инициализацией, но в качестве выхода из этого положения, как правило, применяются стратегии кеширования.

## Выходы

Объекты реестра делают свои данные глобально доступными. Это означает, что любой класс, являющийся клиентом для реестра, будет зависеть от него, причем эта зависимость не объявляется в его интерфейсе. И это может вызвать серьезные трудности в проектируемой системе, стоит только положиться во многом на данные из объектов реестра. Объектами реестра лучшего всего пользоваться аккуратно для хранения вполне определенных элементов данных.

## Уровень представления данных

Когда делается запрос в спроектированную вами систему, она должна каким-то образом интерпретировать указанные в нем данные, а затем выполнить всю необходимую обработку и возвратить ответ. В простых сценариях весь этот процесс обычно полностью происходит в самом представлении, и только сложные вычислительные процедуры и повторяющиеся фрагменты кода размещаются в библиотеках.

---

**НА ЗАМЕТКУ.** Представление — отдельный элемент уровня отображения данных. Это может быть PHP-страница (или совокупность составных элементов представления), предназначенная, главным образом, для того, чтобы отображать данные и обеспечивать механизм, посредством которого пользователь может генерировать новые запросы. Это может быть также один из шаблонов, применяемых в таких системах, как Twig.

---

По мере увеличения масштабов приложения стандартная стратегия становится менее подходящей для обработки запросов, вызова логики приложения, поскольку логика диспетчеризации представления дублируется с одной страницы на другую.

В этом разделе мы рассмотрим стратегии управления этими тремя ключевыми обязанностями на уровне представления. А поскольку границы между уровнем представления и уровнем команд и управления, как правило, весьма размыты, то их целесообразно рассматривать вместе под общим названием “уровень представления”.

## Шаблон Front Controller

Этот шаблон диаметрально противоположен традиционному приложению на PHP с его несколькими точками входа. Шаблон Front Controller (Фронтальный контроллер) предоставляет центральную точку доступа для обработки всех входящих запросов и в конечном итоге поручает уровню представления вывод полученных результатов для просмотра пользователем. Это основной шаблон из семейства шаблонов корпоративных приложений Java. Он очень подробно описан в упоминавшейся ранее книге *Core J2EE Patterns: Best Practices and Design Strategies*, которая остается одним из самых авторитетных источников по шаблонам корпоративных приложений. Но нельзя сказать, что все члены сообщества программирующих на PHP являются приверженцами этого шаблона, отчасти из-за издержек на инициализацию, которые иногда неизбежны.

В большинстве разрабатываемых мною систем, как правило, используется шаблон Front Controller. И хотя я могу поначалу использовать его не полностью, но я знаю, какие шаги необходимо предпринять, чтобы развить проект в реализацию шаблона Front Controller, если мне понадобится та степень гибкости, которую он предоставляет.

### Проблема

Когда запросы обрабатываются в нескольких точках системы, очень трудно избежать дублирования кода. Вполне возможно, что потребуется аутентифицировать пользователя, перевести элементы интерфейса на другие языки или просто получить доступ к общим данным. Так, если для запроса требуется выполнить общие для разных представлений действия, это неизбежно приведет к копированию и вставке кода. Это усложнит внесение изменений, поскольку даже самое простое исправление придется повторить в нескольких местах приложения. И по этой причине может быть нарушено соответствие одних частей кода другим. Безусловно, общие операции можно централизовать, выделив их в библиотечный код, но все равно останутся вызовы библиотечных функций или методов, разбросанные по всему приложению.

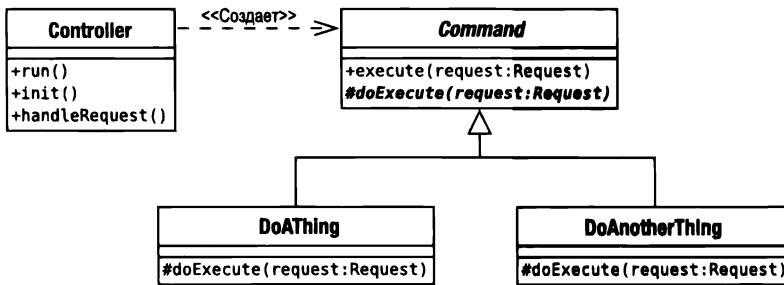
Трудность в организации перехода от одного представления к другому — это еще одно осложнение, которое может возникнуть в системе, где управление распределено по представлениям. В сложной системе передача запроса на обработку в одном представлении может привести к произвольному количеству страниц результатов в соответствии с входными данными и успешностью выполнения требуемых операций на уровне логики приложения. Логика перехода от одного представления к другому может стать запутанной, особенно если одно и то же представление используется в разных потоках.

### Реализация

По существу, шаблон Front Controller определяет центральную точку входа для обработки каждого запроса. Он организует обработку запроса, используя его для того, чтобы выбрать операцию для последующего выполнения.

Операции обычно определяются в специальных командных объектах, организованных по шаблону Command.

На рис. 12.3 приведен общий вид реализации шаблона Front Controller.



**Рис. 12.3.** Класс Controller и иерархия команд

На самом деле, чтобы как-то сгладить процесс разработки, скорее всего, придется воспользоваться некоторыми вспомогательными классами. Начнем, однако, с основных участников данного процесса. Ниже приведено определение простого класса Controller.

// Листинг 12.09

```

class Controller
{
    private $reg;

    private function __construct()
    {
        $this->reg = Registry::instance();
    }

    public static function run()
    {
        $instance = new Controller();
        $instance->init();
        $instance->handleRequest();
    }

    private function init()
    {
        $this->reg->getApplicationHelper()->init();
    }

    private function handleRequest()
    {
        $request = $reg->getRequest();
        $resolver = new CommandResolver();
        $cmd = $resolver->getCommand($request);
        $cmd->execute($request);
    }
}
  
```

Как видите, класс Controller очень прост и лишен всякой обработки ошибок, но ведь в нем больше ничего пока что и не требуется. Контроллер находится на вершине системы, делегируя полномочия другим классам. Именно эти другие классы выполняют большую часть работы. Статический метод run()веден ради удобства, чтобы вызывать в нем методы init() и handleRequest(). А поскольку конструктор данного класса объявлен закрытым, то единственная возможность начать выполнение проектируемой системы в клиентском коде состоит в том, чтобы вызвать метод run(). Обычно это делается в файле index.php, который содержит лишь несколько строк кода, как показано ниже.

// Листинг 12.10

```
require_once(__DIR__ . "/../../../../vendor/autoload.php");
use \popp\ch12\batch05\Controller;
Controller::run();
```

Обратите внимание на непривычный вид оператора require. Он нужен для того, чтобы в остальной части системы можно было не беспокоиться о включении требующихся файлов. Сценарий из исходного файла autoload.php автоматически формируется средствами Composer. Он управляет логикой загрузки файлов классов по мере надобности. Если это ни о чем вам не говорит, не отчайвайтесь — мы еще вернемся к подробному обсуждению механизма автозагрузки в главе 16, “Создание и использование компонентов PHP средствами Composer”.

На самом деле отличия методов init() и handleRequest() в языке PHP едва уловимы. В некоторых языках метод init() выполняется только при запуске приложения, а метод handleRequest() или его аналог — при получении каждого запроса пользователя. В нашем же классе мы придерживаемся такого же различия между инициализацией и обработкой запросов, хотя метод init() вызывается для каждого запроса.

В методе init() происходит обращение к классу ApplicationHelper через класс Registry, ссылка на который находится в свойстве \$reg класса Controller. В классе ApplicationHelper хранятся данные конфигурации для всего приложения. Вызов Controller::init() приводит, в свою очередь, к вызову аналогичного метода init() из класса ApplicationHelper, где инициализируются данные, применяемые в приложении, как будет показано далее. А в методе handleRequest() используется класс CommandResolver с целью получить объект типа Command для выполнения соответствующей команды путем вызова метода Command::execute().

### **Класс ApplicationHelper**

Этот класс не так важен для реализации шаблона Front Controller. Но в большинстве его реализаций используются данные конфигурации, поэтому для

них необходимо выработать соответствующую стратегию. Ниже приведен пример простого определения класса ApplicationHelper.

// Листинг 12.11

```
class ApplicationHelper
{
    private $config = __DIR__ . "/data/woo_options.ini";
    private $reg;

    public function __construct()
    {
        $this->reg = Registry::instance();
    }

    public function init()
    {
        $this->setupOptions();
        if (isset($_SERVER['REQUEST_METHOD'])) {
            $request = new HttpRequest();
        } else {
            $request = new CliRequest();
        }
        $this->reg->setRequest($request);
    }

    private function setupOptions()
    {
        if (!file_exists($this->config)) {
            throw new AppException("Файл конфигурации не найден!");
        }
        $options = parse_ini_file($this->config, true);
        $conf = new Conf($options['config']);
        $this->reg->setConf($conf);
        $commands = new Conf($options['commands']);
        $this->reg->setCommands($commands);
    }
}
```

В данном классе просто читается содержимое файла конфигурации и в реестр вводятся различные объекты, благодаря чему они становятся доступными в остальной системе. В методе init() вызывается закрытый метод setupOptions(), где читается содержимое файла с расширением .ini и передаются объекту типа Registry два массива, каждый из которых заключен в оболочку класса Conf. В классе Conf определены лишь методы get() и set(), хотя в более развитых классах может быть организован поиск и синтаксический анализ файлов, а также обнаружение данных. Один из массивов типа Conf предназначен для хранения общих значений конфигурации и передается вызываемому методу Registry::setConf(). Еще один массив служит для преобразования путей URL в классы типа Command и передается при вызове метода Registry::setCommands().

В методе `init()` предпринимается также попытка выяснить, выполняется ли приложение в контексте веб или запущено из командной строки. Для этого проверяется существует ли элемент суперглобального массива `$_SERVER['REQUEST_METHOD']`. В зависимости от результата данной проверки в этом методе создается и передается объекту типа `Registry` соответствующий объект отдельного подкласса, производного от класса `Request`.

Поскольку в классах типа `Registry` выполняется совсем немного действий — в них лишь сохраняются и возвращаются объекты, поэтому их исходный код вряд ли стоит приводить в листингах. Но ради полноты примера ниже представлены дополнительные методы из класса `Registry`, применяемые или подразумеваемые в классе `ApplicationHelper`.

// Листинг 12.12

```

// должен быть инициализирован каким-нибудь
// более развитым компонентом
public function setRequest(Request $request)
{
    $this->request = $request;
}

public function getRequest(): Request
{
    if (is_null($this->request)) {
        throw new \Exception("Объект типа Request не задан!");
    }
    return $this->request;
}

public function getApplicationHelper(): ApplicationHelper
{
    if (is_null($this->applicationHelper)) {
        $this->applicationHelper = new ApplicationHelper();
    }
    return $this->applicationHelper;
}

public function setConf(Conf $conf)
{
    $this->conf = $conf;
}

public function getConf(): Conf
{
    if (is_null($this->conf)) {
        $this->conf = new Conf();
    }
    return $this->conf;
}

public function setCommands(Conf $commands)
{
    $this->commands = $commands;
}

```

```
public function getCommands(): Conf
{
    return $this->commands;
}
```

Ниже приведен пример простого файла конфигурации.

```
[config]
dsn=sqlite:/var/popp/src/ch12/batch05/data/woo.db

[commands]
=/\popp\ch12\batch05\DefaultCommand
```

## Класс CommandResolver

Контроллеру требуется какой-нибудь способ, позволяющий решить, как интерпретировать HTTP-запрос, чтобы в результате можно было вызвать нужный код для обработки этого запроса. Такую логику можно легко включить в сам класс Controller, но для этой цели лучше воспользоваться специальным классом. При необходимости это позволит без особого труда реорганизовать код для целей полиморфизма.

Контроллер, создаваемый по шаблону Front Controller, обращается к логике приложения, выполняя команду из объекта типа Command (подробнее о шаблоне Command см. в главе 11, “Выполнение задач и представление результатов”). Этот объект выбирается в соответствии со структурой запрошенного URL, или значением параметра, указанного в запросе типа GET (последний вариант встречается реже). Но в любом случае получается отличительный признак или шаблон, с помощью которого можно выбрать команду. Для выбора команды с помощью URL имеются разные способы. С одной стороны, можно сопоставить отличительный признак с конкретным классом типа Command с помощью файла конфигурации или структуры данных (такая стратегия называется *логической*). А с другой стороны, его можно непосредственно отобразить на файл класса, расположенный в файловой системе (такая стратегия называется *физической*).

В предыдущей главе демонстрировался пример фабрики команд, в котором применялась физическая стратегия. Выберем на этот раз логическую стратегию, преобразовав фрагменты URL в классы, создаваемые по шаблону Command:

// Листинг 12.13

```
class CommandResolver
{
    private static $refcmd = null;
    private static $defaultcmd = DefaultCommand::class;

    public function __construct()
    {
        // этот объект можно сделать конфигурируемым
        self::$refcmd = new \ReflectionClass(Command::class);
    }
}
```

```

public function getCommand(Request $request): Command
{
    $reg = Registry::instance();
    $commands = $reg->getCommands();
    $path = $request->getPath();

    $class = $commands->get($path);

    if (is_null($class)) {
        $request->addFeedback("Соответствие пути '$path' не обнаружено!");
        return new self::$defaultcmd();
    }

    if (! class_exists($class)) {
        $request->addFeedback("Класс '$class' не найден!");
        return new self::$defaultcmd();
    }

    $refclass = new \ReflectionClass($class);
    if (! $refclass->isSubClassOf(self::$refcmd)) {
        $request->addFeedback(
            "Команда '$refclass' не относится к классу Command!");
        return new self::$defaultcmd();
    }
    return $refclass->newInstance();
}
}

```

В этом простом классе сначала из реестра извлекается объект типа Conf, а затем используется путь, полученный из URL в результате вызова метода Request::getPath(), чтобы попытаться получить имя класса. Если имя класса найдено и этот класс существует и является экземпляром базового класса Command, то сначала создается его экземпляр, а затем он возвращается в вызываемую программу.

Если любое из упомянутых выше условий не удовлетворяется, то метод getCommand() корректно выходит из сложившейся ситуации, возвращая стандартный объект типа Command. А в более сложной реализации (например, при применении логики маршрутизации в Silex и Symfony) в подобных путях употребляются метасимволы.

В связи с изложенным выше у вас может возникнуть вопрос: почему в данном коде принимается на веру, что конструктору класса Command, который в нем создается, не требуется передавать никаких параметров.

```
return $refclass->newInstance();
```

Ответ следует искать в сигнатуре самого класса Command.

```
// Листинг 12.14
```

```

abstract class Command
{
    final public function __construct()

```

```
{
}

public function execute(Request $request)
{
    $this->doExecute($request);
}
abstract public function doExecute(Request $request);
}
```

Объявляя метод конструктора как `final`, мы делаем невозможным его переопределение в дочернем классе. Поэтому ни один из классов типа `Command` никогда не потребует аргументы для своего конструктора.

Создавая командные классы, старайтесь по возможности не допускать включения в них логики приложения. Как только они начнут выполнять то, что должно делать само приложение, они превратятся в некое подобие запутанного сценария транзакций, и тогда дублирование кода не заставит себя долго ждать. Команды можно сравнить с ретрансляционной станцией: они должны интерпретировать запрос, вызывать логику приложения для выполнения операций с какими-нибудь объектами, а затем передавать данные для отображения на уровне представления. И как только они начнут делать что-нибудь более сложное, вероятно, настанет время реорганизовать код. Правда, реорганизовать код совсем не трудно. Для этого достаточно найти место, где команда пытается сделать много лишнего, а решение для устранения этого недостатка, как правило, очевидно: переместить функциональные возможности команды вниз по иерархии во вспомогательный класс или же в класс предметной области.

## Запрос

Запросы как по волшебству обрабатываются средствами PHP, а их параметры аккуратно укладываются в суперглобальные массивы. Вы, вероятно, заметили, что для представления запроса мы все еще пользуемся классом. В частности, объект типа `Request` передается сначала объекту типа `CommandResolver`, а затем — объекту типа `Command`.

Почему мы не позволяем этим классам напрямую обращаться к элементам суперглобальных массивов `$_REQUEST`, `$_POST` или `$_GET`? Мы могли бы, конечно, это сделать, но, централизуя операции обработки запросов в одном месте, мы открываем для себя новые возможности. Например, к входящим запросам можно применить фильтры или, как показано в следующем примере, получить параметры не из HTTP-запроса, а из другого источника, что позволит запускать приложение из командной строки или из тестового сценария.

Объект типа `Request` может также служить удобным хранилищем данных, которые требуется передать на уровень представления. На самом деле во многих системах для этих целей предоставляется отдельный объект типа `Response`, но мы не будем усложнять дело до такой степени и приведем ниже пример простого класса `Request`.

// Листинг 12.15

```
abstract class Request
{
    protected $properties;
    protected $feedback = [];
    protected $path = "/";

    public function __construct()
    {
        $this->init();
    }

    abstract public function init();

    public function setPath(string $path)
    {
        $this->path = $path;
    }

    public function getPath(): string
    {
        return $this->path;
    }

    public function getProperty(string $key)
    {
        if (isset($this->properties[$key])) {
            return $this->properties[$key];
        }
        return null;
    }

    public function setProperty(string $key, $val)
    {
        $this->properties[$key] = $val;
    }

    public function addFeedback(string $msg)
    {
        array_push($this->feedback, $msg);
    }

    public function getFeedback(): array
    {
        return $this->feedback;
    }

    public function getFeedbackString($separator = "\n") :
        string
    {
        return implode($separator, $this->feedback);
    }

    public function clearFeedback()
    {
        $this->feedback = [];
    }
}
```

Как видите, большую часть этого класса занимают механизмы установки и получения значений свойств. В частности, метод `init()` отвечает за наполнение закрытого массива `$properties` для обработки в дочерних классах. Следует особо подчеркнуть, что в данном примере реализации совершенно игнорируются методы запроса, чего не стоит делать в реальном проекте. В полноценной реализации следует организовать обработку массивов из запросов по методам GET, POST и PUT, а также предоставить единообразный механизм обработки запросов. Как только будет получен объект типа `Request`, вы должны обращаться к параметрам HTTP-запроса исключительно с помощью вызова метода `getProperty()`. Этому методу передается ключ в виде символьной строки, а он возвращает соответствующее значение, хранящееся в массиве `$properties`. Кроме того, нужные данные можно ввести с помощью метода `setProperty()`.

В данном классе поддерживается также массив `$feedback`. Это простой канал связи, по которому классы контроллеров могут передавать сообщения пользователю. А в полноценной реализации, вероятнее всего, придется различать сообщения об ошибках от информационных сообщений.

Как упоминалось ранее, в классе `ApplicationHelper` создается экземпляр класса `HttpRequest` или `CliRequest`. Ниже приведено определение первого из них.

// Листинг 12.16

```
class HttpRequest extends Request
{
    public function init()
    {
        // Ради удобства здесь игнорируются отличия
        // в методах запросов POST, GET, т.д., но
        // этого нельзя делать в реальном проекте!
        $this->properties = $_REQUEST;
        $this->path = $_SERVER['PATH_INFO'];
        $this->path = (empty($this->path)) ? "/" : $this->path;
    }
}
```

В классе `CliRequest` аргументы командной строки интерпретируются в виде пары “ключ–значение” и разделяются на отдельные свойства. Кроме того, в этом классе выполняется поиск аргумента с префиксом `path:`, а его значение присваивается свойству `$path` текущего объекта, как показано ниже.

// Листинг 12.17

```
class CliRequest extends Request
{
    public function init()
    {
        $args = $_SERVER['argv'];
        foreach ($args as $arg) {
            if (preg_match("/^path:(\S+)/", $arg, $matches)) {
```

```
        $this->path = $matches[1];
    } else {
        if (strpos($arg, '=')) {
            list($key, $val) = explode("=", $arg);
            $this->setProperty($key, $val);
        }
    }
}
$this->path = (empty($this->path)) ? "/" : $this->path;
}
```

## Команда

Вы уже знакомы с базовым классом `Command`, а шаблон `Command` подробно описывался в главе 11, “Выполнение задач и представление результатов”, поэтому не будем повторяться. Но подытожив все, что об этом известно, рассмотрим простую реализацию объекта типа `Command`.

## // Листинг 12.18

```
class DefaultCommand extends Command
{
    public function doExecute(Request $request)
    {
        $request->addFeedback("Добро пожаловать в Woo!");
        include(__DIR__ . "/main.php");
    }
}
```

Такой объект типа Command автоматически выбирается классом CommandResolver, если не было получено явного запроса на конкретный объект типа Command. Как вы, вероятно, заметили, в абстрактном базовом классе Command реализован метод execute(), из которого вызывается метод doExecute(), реализованный в дочернем классе. Это позволяет вводить код для начальной установки и очистки во все команды, просто изменяя базовый класс.

Методу `execute()` передается объект типа `Request`, через который обеспечивается доступ к данным, введенным пользователем, а также к методу `setFeedback()`. В классе `DefaultCommand` данный метод служит для установки приветственного сообщения.

Наконец, команда передает управление представлению, просто вызывая метод `include()`. Внедрение кода представления в классы типа `Command` — это самый простой механизм диспетчеризации, но для небольших систем он подходит идеально. О более гибкой стратегии речь пойдет далее, в разделе “Шаблон Application Controller”.

В файле main.php содержится HTML-код разметки страницы и вызов метода getFeedback() объекта Request для отображения сообщений, предназначенных для пользователя (вскоре я расскажу о представлениях более подробно). Теперь у нас имеются все компоненты, необходимые для запуска системы. Ниже показано, как это будет выглядеть на экране.

```

<html>
<head>
<title>Woo! Это программа Woo!</title>
</head>

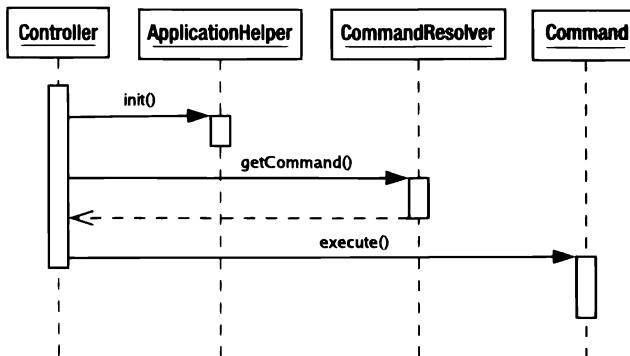
<body>
<table>
<tr>
<td>
    Добро пожаловать в Woo!
</td>
</tr>
</table>
</body>
</html>

```

Как видите, сообщение, выведенное в теле стандартной команды, оказалось на экране пользователя. Теперь рассмотрим весь процесс, который привел к такому результату.

### Общее представление

Подробное описание рассматриваемых здесь классов может дать неверное представление о простоте шаблона Front Controller. Поэтому на рис. 12.4 приведена диаграмма последовательности, иллюстрирующая жизненный цикл запроса.



**Рис. 12.4.** Шаблон *Front Controller* в действии

Как видите, *Front Controller* делегирует инициализацию объекту типа *ApplicationHelper*, где используется кеширование с целью сократить время на обработку параметров. Затем класс *Controller* получает объект типа *Command* от объекта типа *CommandResolver*. И, наконец, вызывается метод *Command::execute()*, чтобы выполнить логику приложения.

В данной реализации шаблона *Front Controller* сам объект типа *Command* отвечает за делегирование полномочий на уровень представления. Усовершенствованный вариант реализации данного шаблона будет приведен в следующем разделе.

## Результаты

Шаблон *Front Controller* — не для слабонервных. Для работы с ним вам придется уделить немало внимания предварительной разработке, прежде чем вы реально почувствуете все его преимущества. И если проект настолько мал, что в конечном итоге каркас шаблона *Front Controller* может оказаться сложнее всей остальной системы, или же проект требуется очень быстро реализовать, это становится серьезным препятствием для применения данного шаблона.

Но успешно применив шаблон *Front Controller* в одном проекте, вы обнаружите, что можете повторно использовать его и в других проектах с молниеносной быстротой. В частности, большинство его функций можно разместить в библиотечном коде, создав таким образом эффективный повторно используемый каркас.

Еще одним недостатком данного шаблона является обязательное требование, чтобы все сведения о конфигурации загружались по каждому запросу. В какой-то степени от этого страдают все шаблоны, но для шаблона *Front Controller* часто требуются дополнительные сведения, например, логические соответствия команд и представлений.

Указанный недостаток можно значительно уменьшить благодаря кешированию данных конфигурации. Самый эффективный способ сделать это состоит в том, чтобы организовать ввод данных конфигурации системы в виде встроенных в PHP структур данных. Такой подход вполне пригоден для тех разработчиков, которые самостоятельно сопровождают систему. Но если вашей системой пользуются люди, не владеющие языком PHP, то для них придется создать файл конфигурации. Впрочем, вы можете автоматизировать упомянутый выше подход с помощью собственных средств PHP, написав программу, которая сначала читает содержимое файла конфигурации, а затем создает на его основе структуры данных PHP, которые хранятся в оперативной памяти. Как только структуры данных конфигурации будут созданы, они могут использоваться в вашей системе до тех пор, пока не будут внесены изменения в исходный файл конфигурации и не возникнет потребность обновить содержимое кеша.

Преимущество шаблона *Front Controller* заключается в том, что в нем централизована логика управления представлениями в системе. Это означает возможность осуществлять централизованный контроль над обработкой запросов и выбирать представления (но в любом случае в одном ряде классов). Это позволит сократить дублирование кода и уменьшить вероятность ошибок.

Шаблон *Front Controller* предоставляет также немало возможностей для расширения. Как только основная часть приложения будет спроектирована и готова к работе, ввести новые классы типа *Command* и представления не составит большого труда.

В описанном здесь примере сами команды управляют диспетчеризацией собственных представлений. Если шаблон *Front Controller* применяется вместе с объектом, помогающим выбрать представление, а возможно, и команду, то

он предоставляет отличные возможности для управления навигацией, которую最难有效地维持，如果管理的表示形式被分散到整个系统中。这样的对象将在下一节中进行描述。

## Шаблон Application Controller

在较小的系统中，完全允许命令调用自己的表示形式，虽然这不是理想的解决方案。但可以更偏好地将命令从数据表示层分离出来，这样就更灵活了。

该模式（Application Controller）将负责确保命令与它们的表示形式相对应。这样，更改表示形式将不会影响命令的逻辑。通过使用 Command 模板，该模式简化了在同一系统中应用同一命令的不同表示形式。

### Проблема

我们来考虑一下这个模式的一个例子。管理员需要能够输入一个文化机构并将其与活动地点关联起来。因此，系统必须支持 AddVenue 和 AddSpace 命令。从以前的例子来看，这些命令是通过直接将路径（/addVenue）映射到类（AddVenue）来实现的。

通常情况下，成功的命令调用应该导致执行 AddVenue 命令，从而调用 AddSpace 命令。这种关系可以在各自的类中硬编码，以确保在成功执行 AddVenue 命令后调用 AddSpace 命令。然后，在 AddSpace 命令的实现中，可以包含一个表示形式，用于输入活动地点。

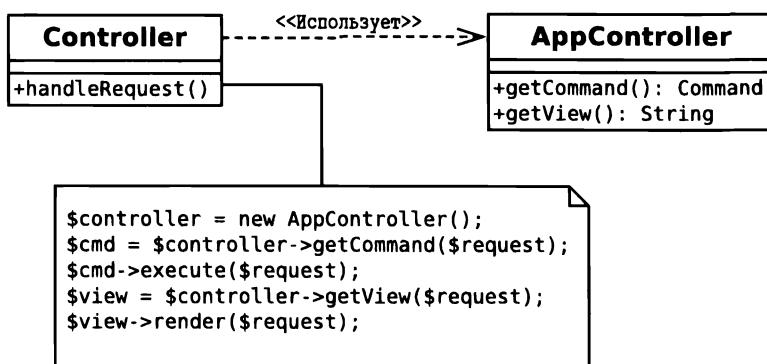
两个命令可能通过不同的表示形式进行连接：主要的——用于显示输入表单，次要的——用于显示错误消息或感谢消息。这些表示形式可以包含在命令类中，或者在验证条件的检查中，根据具体情况决定使用哪种表示形式。

这样的硬编码在某些情况下是可以接受的，直到命令被使用为止。然而，当情况变得更加复杂时，例如当一个命令导致另一个命令的执行，而这个命令又需要不同的表示形式时，情况就会变得复杂。在这种情况下，逻辑将不得不根据命令的执行结果来调整表示形式。

потоке понадобится вывести дополнительный экран после успешного ввода культурного заведения и перед началом ввода места проведения культурного мероприятия). Если каждая из команд применяется только один раз в одной взаимосвязи с другими командами и одним представлением, то взаимосвязи команд друг с другом и с их представлениями можно жестко закодировать. В противном случае продолжайте читать дальше, чтобы узнать, каким образом класс контроллера приложения может взять на себя управление такой логикой, освободив классы типа Command, чтобы они могли сосредоточиться на своих непосредственных обязанностях, т.е. обрабатывать входные данные, вызывать логику приложения и обрабатывать полученные результаты.

### Реализация

Как всегда, ключом к данному шаблону служит интерфейс. Контроллер приложения — это класс (или ряд классов), который фронтальный контроллер может применять с целью получить команды на основе запроса пользователя и найти нужное представление, которое будет затем выведено после выполнения команды. Подобная взаимосвязь контроллеров наглядно показана на рис. 12.5.



**Рис. 12.5.** Шаблон Application Controller

Назначение данного шаблона, как и всех остальных шаблонов, рассматриваемых в этой главе, — упростить как можно больше задачу клиентского кода. Этим и объясняется спартанский вид класса Controller, представляющего фронтальный контроллер. Но за интерфейсом необходимо развернуть реализацию. Применяемый здесь подход демонстрирует лишь одну из возможностей сделать это. Прорабатывая материал этого раздела, не забывайте, что суть данного шаблона состоит во взаимодействии участников (контроллера приложения, команд и представлений), а не в особенностях рассматриваемой здесь реализации. Итак, начнем с того кода, в котором применяется контроллер приложения.

## Класс Controller

Ниже показано, каким образом класс Controller может взаимодействовать с классом AppController. Однако данный пример кода упрощен и не предполагает обработку ошибок.

```
// Листинг 12.19

// Класс Controller

private function __construct()
{
    $this->reg = Registry::instance();
}

public function handleRequest()
{
    $request = $this->reg->getRequest();
    $controller = new AppController();
    $cmd = $controller->getCommand($request);
    $cmd->execute($request);
    $view = $controller->getView($request);
    $view->render($request);
}
```

Принципиальное отличие от предыдущего примера состоит в том, что теперь компонент представления извлекается вместе с командой, помимо замены имени класса CommandResolver на AppController, хотя это и косметическая операция. Обратите также внимание на то, что для получения объекта типа Request в данном примере применяется объект типа Registry. Объект типа AppController можно было бы сохранить в реестре, даже если он и не применяется в других компонентах. Классы, в которых исключается непосредственное получение экземпляров, как правило, оказываются более гибкими и легче поддаются тестированию.

Так по какой же логике в классе AppController становится известно, какое именно представление следует связать с конкретной командой? Как и всегда в объектно-ориентированном коде, интерфейс важнее, чем реализация. Выберем, однако, наиболее приемлемый подход.

## Краткий обзор реализации

На различных стадиях выполнения операции в классе Command могут потребоваться разные представления. Стандартным представлением для команды типа AddVenue может быть форма ввода данных. Если пользователь вводит неверный тип данных, форма может быть выведена снова, или будет выведена страница с сообщением об ошибке. Если все пойдет нормально и культурное заведение будет создано в системе, можно перейти к другому звену в цепочке команд, представленных объектами типа Command (возможно, к команде типа AddSpace).

Объекты типа Command сообщают системе о своем текущем состоянии, устанавливая специальный код состояния. Ниже приведены коды, которые распознаются в рассматриваемой здесь минимальной реализации (они задаются в виде статических свойств в суперклассе Command).

// Листинг 12.20

```
const CMD_DEFAULT = 0;
const CMD_OK = 1;
const CMD_ERROR = 2;
const CMD_INSUFFICIENT_DATA = 3;
```

Контроллер приложения находит и получает экземпляр нужного класса типа Command, используя объект типа Request. Как только контроллер приложения начнет выполняться, с объектом типа Command будет связан соответствующий код состояния. Сочетание объекта типа Command и кода состояния можно затем сравнить с внутренней структурой данных, чтобы выяснить, какая именно команда должна быть выполнена следующей или же какое представление следует отобразить, если никаких команд выполнять больше не требуется.

## Файл конфигурации

Владелец системы может определить, каким образом команды и представления должны работать совместно, указав набор директив в файле конфигурации. Ниже приведен фрагмент такого файла.

```
<control>

<command path="/" class="\popp\ch12\batch06\DefaultCommand">
    <view name="main" />
    <status value="CMD_ERROR">
        <view name="error" />
    </status>
</command>

<command path="/listvenues" class="\popp\ch12\batch06>ListVenues">
    <view name="listvenues" />
</command>

<command path="/quickaddvenue" class="\popp\ch12\batch06>AddVenue">
    <view name="quickadd" />
</command>

<command path="/addvenue" class="\popp\ch12\batch06>AddVenue">
    <view name="addvenue" />
    <status value="CMD_OK">
        <forward path="/addspace" />
    </status>
</command>

<command path="/addspace" class="\popp\ch12\batch06>AddSpace">
    <view name="addspace" />
    <status value="CMD_OK">
```

```

<forward path="/listvenues" />
</status>
</command>

</control>

```

На примере данного упрощенного фрагмента кода XML демонстрируется одна из стратегий абстрагирования потока команд и его взаимосвязи с представлениями в классах типа Command. Все эти директивы содержатся в элементе разметки control.

В каждом элементе разметки command определяются атрибуты path и class, где описывается элементарное соответствие команд имен классов. Но логика для представлений оказывается более сложной. Так, в элементе view на верхнем уровне разметки команды определяется ее взаимосвязь со стандартным представлением. Иными словами, если ни одно из конкретных условий не совпадает, то по умолчанию для данной команды выбирается стандартное представление. Конкретные условия определяются в элементах разметки status, где значения атрибутов value должны совпадать с одним из упомянутых выше кодов состояния команд. Так, если выполнение команды приводит к коду состояния CMD\_OK, то используется соответствующий элемент разметки view, если равнозначный код состояния определен в XML-документе.

В элементе разметки view определяется атрибут name, значение которого служит для составления пути к файлу шаблона, который затем включается в проект. А элементы разметки command или status могут содержать элемент разметки forward, а не view. Рассматриваемая здесь система интерпретирует элемент разметки forward как особого рода представление, повторно вызывающее приложение по новому пути вместо воспроизведения файла шаблона.

Рассмотрим следующий фрагмент XML-разметки в свете приведенного выше пояснения:

```

<command path="/addvenue" class="\pop\ch12\batch06\AddVenue">
  <view name="addvenue" />
  <status value="CMD_OK">
    <forward path="/addspace" />
  </status>
</command>

```

Когда из запроса извлекается заданный путь /addvenue, вызывается команда типа AddVenue. Затем формируется код состояния CMD\_DEFAULT, CMD\_OK, CMD\_ERROR или CMD\_INSUFFICIENT\_DATA. Далее для любого кода состояния, кроме CMD\_OK, вызывается шаблон addvenue. Но если команда возвращает код состояния CMD\_OK, то это означает, что условие совпадает. Элемент разметки status мог бы просто содержать другое представление, которое должно быть выбрано вместо стандартного. Но в данном случае вступает в действие элемент разметки forward. Отсылая к другой команде, файл конфигурации возлагает на новый элемент разметки всю ответственность за обработку представлений.

И тогда система будет снова запущена на выполнение по новому запросу с заданным путем /addspace.

## Синтаксический анализ файла конфигурации

Благодаря расширению SimpleXML отпадает необходимость в непосредственном выполнении синтаксического анализа, поскольку это делается автоматически. Остается лишь обойти структуру данных SimpleXML и сформировать собственные данные. Ниже приведено определение класса ViewComponentCompiler, где все это реализуется на практике.

// Листинг 12.21

```
class ViewComponentCompiler
{
    private static $defaultcmd = DefaultCommand::class;

    public function parseFile($file)
    {
        $options = simplexml_load_file($file);
        return $this->parse($options);
    }

    public function parse(\SimpleXMLElement $options): Conf
    {
        $conf = new Conf();
        foreach ($options->control->command as $command) {
            $path = (string)$command['path'];
            $cmdstr = (string)$command['class'];
            $path = (empty($path)) ? "/" : $path;
            $cmdstr = (empty($cmdstr))
                ? self::$defaultcmd: $cmdstr;
            $pathobj = new ComponentDescriptor($path, $cmdstr);
            $this->processView($pathobj, 0, $command);
            if (isset($command->status)
                && isset($command->status['value'])) {
                foreach ($command->status as $statusel) {
                    $status = (string)$statusel['value'];
                    $statusval = constant(
                        Command::class . ":" . $status);
                    if (is_null($statusval)) {
                        throw new AppException(
                            "Неизвестный код состояния: {$status}");
                    }
                    $this->processView($pathobj, $statusval,
                        $statusel);
                }
            }
            $conf->set($path, $pathobj);
        }
        return $conf;
    }

    public function processView(ComponentDescriptor $pathobj,
        int $statusval, \SimpleXMLElement $el)
    {
```

Реальное действие происходит в методе `parse()`, которому передается объект типа `SimpleXMLElement` для обхода. Сначала получается объект типа `Conf` (напомним, что этот объект служит всего лишь оболочкой для массива), а затем осуществляется обход элементов команды в XML-документе. Для каждой команды извлекаются значения атрибутов `path` и `class`, а полученные данные передаются конструктору класса `ComponentDescriptor`. Объект этого класса обработает пакет информации, связанной с элементом разметки `command`. Этот класс будет представлен несколько позже.

Далее вызывается закрытый метод `processView()`, которому передается объект типа `ComponentDescriptor`, нулевое целочисленное значение, поскольку обрабатывается стандартное состояние, а также ссылка на текущий элемент XML-разметки, фактически содержащий конкретную команду. В зависимости от того, что будет обнаружено во фрагменте XML-разметки, в методе `processView()` будет создан объект типа `TemplateViewComponent` или `ForwardViewComponent`, который далее передается вызываемому методу `ComponentDescriptor::setView()`. Если же никакого совпадения не произойдет, то и ничего не будет вызвано, что, конечно, нежелательно. Поэтому в более полной реализации такое условие следовало бы трактовать как ошибочное.

Обработка атрибутов элемента разметки `status` начинается в методе `parse()`. С этой целью снова вызывается метод `processView()`, но на этот раз с целочисленным значением, соответствующим символьной строке из атрибута `value` элемента разметки `status`. Иными словами, символьная строка "CMD\_OK" преобразуется в целочисленное значение **1**, символьная строка "CMD\_ERROR" — в целочисленное значение **2** и т.д. Встроенная в PHP функция `constant()` аккуратно выполняет такое преобразование. В итоге методу `processView()` передается ненулевое целочисленное значение, а также элемент разметки `status`.

Объект типа `ComponentDescriptor` снова заполняется в методе `processView()` любыми обнаруженными объектами, реализующими компоненты представлений. И, наконец, объект типа `ComponentDescriptor` сохраняется в объекте типа `Conf` по индексу значения пути к компоненту команды. По окончании цикла возвращается объект типа `Conf`.

Возможно, чтобы разобраться в рассмотренном здесь процессе, вам придется прочитать его описание еще раз, но на самом деле он довольно прост. В классе `ViewComponentCompiler` создается массив объектов типа `ComponentDescriptor`, заключаемый, как и прежде, в оболочку объекта типа `Conf`. В каждом объекте типа `ComponentDescriptor` хранятся сведения о пути, команде, реализуемой в классе `Command`, а также о массиве объектов, реализующих компоненты представлений для отображения или вызова другой команды. Этот массив проиндексирован по коду состояния, принимающему нулевое значение для стандартного представления.

Несмотря на весь этот антураж, сам описываемый здесь процесс в общем очень прост и состоит в создании взаимосвязей между потенциальными запросами с одной стороны и командами с другой (рис. 12.6).

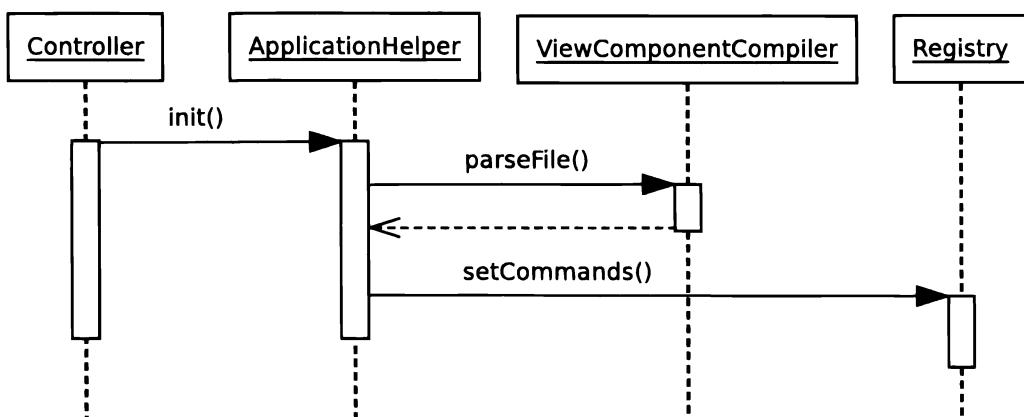


Рис. 12.6. Компиляция команд и представлений

### Управление данными компонентов

Как было показано выше, объекты типа `ComponentDescriptor` хранятся в объекте типа `Conf`, который служит оболочкой для получения и установки элементов ассоциативного массива. В качестве ключей этого массива служат пути, распознаваемые в системе (например, / или /addvenue).

Рассмотрим класс `ComponentDescriptor`, предназначенный для управления командами, представлениями и пересылки информации.

// Листинг 12.22

```

class ComponentDescriptor
{
    private $path;
    private static $refcmd;
    private $cmdstr;
  
```

```

public function __construct(string $path, string $cmdstr)
{
    self::$refcmd = new \ReflectionClass(Command::class);
    $this->path = $path;
    $this->cmdstr = $cmdstr;
}

public function getCommand(): Command
{
    return $this->resolveCommand($this->cmdstr);
}

public function setView(int $status, ViewComponent $view)
{
    $this->views[$status] = $view;
}

public function getView(Request $request): ViewComponent
{
    $status = $request->getCmdStatus();
    $status = (is_null($status)) ? 0 : $status;
    if (isset($this->views[$status])) {
        return $this->views[$status];
    }
    if (isset($this->views[0])) {
        return $this->views[0];
    }
    throw new AppException("Представление не найдено!");
}

public function resolveCommand(string $class): Command
{
    if (is_null($class)) {
        throw new AppException("Неизвестный класс '$class'!");
    }
    if (! class_exists($class)) {
        throw new AppException("Класс '$class' не найден!");
    }
    $refclass = new \ReflectionClass($class);

    if (! $refclass->isSubClassOf(self::$refcmd)) {
        throw new AppException("Команда '$class' не относится к классу
Command!");
    }

    return $refclass->newInstance();
}
}

```

Как видите, в данном классе не только организуется хранение и извлечение данных, но и делается кое-что еще. Сведения о команде (полное имя класса, реализующего команду) вводятся через конструктор и только по требованию преобразуются в объект типа Command при вызове метода getCommand(). Процедура получения экземпляра и проверки происходит в закрытом методе

`resolveCommand()`. Его исходный код выглядит знакомо, поскольку фактически он заимствован из класса `CommandResolver`, упоминавшегося ранее в этой главе, а вернее, навеян его эквивалентными функциональными возможностями.

Таким образом, этот небольшой класс обеспечивает всю логику, необходимую для обработки элементов разметки `command` из XML-файла. Сам же класс контроллера приложения оказывается относительно скромным, поскольку все операции выполняются во вспомогательных классах. Ниже приведено определение этого класса.

```
// Листинг 12.23

class AppController
{
    private static $defaultcmd = DefaultCommand::class;
    private static $defaultview = "fallback";

    public function getCommand(Request $request): Command
    {
        try {
            $descriptor = $this->getDescriptor($request);
            $cmd = $descriptor->getCommand();
        } catch (AppException $e) {
            $request->addFeedback($e->getMessage());
            return new self::$defaultcmd();
        }
        return $cmd;
    }

    public function getView(Request $request): ViewComponent
    {
        try {
            $descriptor = $this->getDescriptor($request);
            $view = $descriptor->getView($request);
        } catch (AppException $e) {
            return new TemplateViewComponent(self::$defaultview);
        }
        return $view;
    }

    private function getDescriptor(Request $request):
        ComponentDescriptor
    {
        $reg = Registry::instance();
        $commands = $reg->getCommands();
        $path = $request->getPath();
        $descriptor = $commands->get($path);
        if (is_null($descriptor)) {
            throw new AppException("Не найден дескриптор для {$path}", 404);
        }
        return $descriptor;
    }
}
```

В этом классе фактически присутствует немного логики, поскольку большая часть сложных операций вынесена в различные вспомогательные классы. В методах `getCommand()` и `getView()` вызывается метод `getDescriptor()` с целью получить объект типа `ComponentDescriptor` для текущего запроса. Текущий путь получается из объекта типа `Request` в методе `getDescriptor()` и используется далее для извлечения объекта типа `ComponentDescriptor` из объекта типа `Conf`, который также сохраняется в реестре и возвращается методом `getCommands()`. Напомним, что этот объект служит оболочкой для массива объектов типа `ComponentDescriptor` и ранее был заполнен потенциальными путями в качестве ключей с помощью объекта типа `ViewComponentCompiler`.

Как только будет получен объект типа `ComponentDescriptor`, в каждом из методов `getCommand()` и `getView()` можно вызвать соответствующий метод. Так, в методе `getCommand()` вызывается метод `ComponentDescriptor::getCommand()`, а в методе `getView()` — метод `ComponentDescriptor::getView()`.

Прежде чем продолжить обсуждение, необходимо уточнить некоторые подробности. Теперь команды, реализуемые объектами типа `Command`, сами больше не вызывают представления, и поэтому для воспроизведения шаблонов требуется какой-нибудь механизм. Для этой цели служат объекты класса `TemplateViewComponent`, реализующего приведенный ниже интерфейс `ViewComponent`.

// Листинг 12.24

```
interface ViewComponent
{
    public function render(Request $request);
}
```

А почему, собственно, интерфейс? А потому, что пересылка данных и отображение шаблонов трактуются как процессы представления. Ниже приведено определение класса `TemplateViewDisplay` для отображения представлений шаблонов.

// Листинг 12.25

```
class TemplateViewComponent implements ViewComponent
{
    private $name = null;

    public function __construct(string $name)
    {
        $this->name = $name;
    }

    public function render(Request $request)
    {
        $reg = Registry::instance();
        $conf = $reg->getConf();
        $path = $conf->get("templatepath");
```

```

if (is_null($path)) {
    throw new AppException("Не найден каталог шаблонов!");
}
$fullpath = "{$path}/{$this->name}.php";
if (! file_exists($fullpath)) {
    throw new AppException("Не найден шаблон для {$fullpath}");
}
include($fullpath);
}
}

```

Экземпляр этого класса получается по имени, которое затем используется в методе `render()` во время визуализации вместе со значением пути к шаблону из файла конфигурации. Ниже приведено определение класса `ForwardViewComponent` для пересылки компонентов представлений.

// Листинг 12.26

```

class ForwardViewComponent implements ViewComponent
{
    private $path = null;

    public function __construct($path)
    {
        $this->path = $path;
    }

    public function render(Request $request)
    {
        $request->forward($this->path);
    }
}

```

В этом классе просто вызывается метод `forward()` для объекта типа `Request`. Конкретная реализация метода `forward()` зависит от подтипа, производного от `Request`. Так, для типа `HttpRequest` в этом методе устанавливается заголовок "Location" (Местоположение), как показано ниже.

// Листинг 12.27

// Класс `HttpRequest`

```

public function forward(string $path)
{
    header("Location: {$path}");
    exit;
}

```

Что же касается типа `CliRequest`, то для пересылки нельзя полагаться на сервер, поэтому придется выбрать другой подход:

// Листинг 12.28

// Класс `CliRequest`

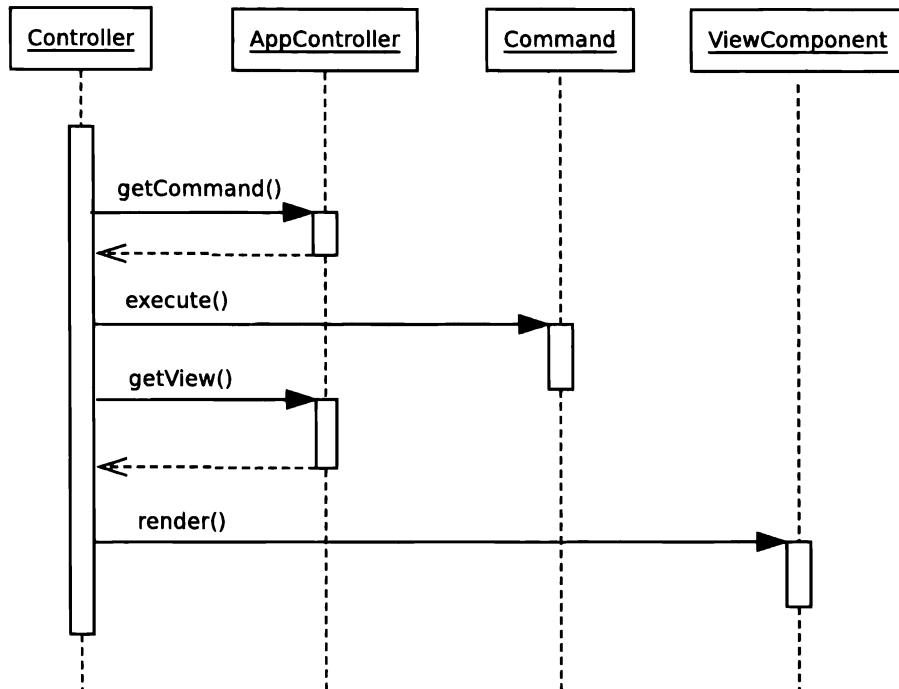
```

public function forward(string $path)
{
    // Добавить новый путь к концу списка аргументов,
    // где преимущество получает последний аргумент
    $_SERVER['argv'][] = "path:{$path}";
    Registry::reset();
    Controller::run();
}

```

Здесь выгодно используется тот факт, что во время синтаксического анализа пути в массиве аргументов последнее обнаруженное совпадение в конечном итоге сохраняется в объекте типа Request. Для этого нужно лишь ввести аргумент, задающий путь, очистить реестр и запустить контроллер на выполнение сверху. А поскольку на этом завершается полный цикл, то здесь уместно сделать краткий обзор!

Стратегии, применяемые в контроллере приложения для получения представлений и команд, могут сильно различаться, но самое главное, что они скрыты от остальной системы. На рис. 12.7 показан в общих чертах процесс, в ходе которого контроллер приложения, построенный в классе AppController, применяемый в классе Controller, созданном по шаблону Front Controller, для получения сначала первой команды, реализуемой объектом типа Command, а затем и представления.



**Рис. 12.7.** Получение команд и представлений с помощью контроллера приложения

Следует, однако, иметь в виду, что визуализируемое представление, показанное на рис. 12.7, может относиться к типу `ForwardViewComponent`, с которого весь процесс начнется по новому пути, или же к типу `TemplateViewComponent`, который включит файл шаблона. Напомним, что данные, требующиеся для получения объектов типа `Command` и `ViewComponent`, реализующих команды и компоненты представлений, как показано на рис. 12.7, были сформированы в упоминавшемся ранее классе `ApplicationHelper`. Ниже для справки приведен общий вид кода, позволяющий достичь этой цели.

// Листинг 12.29

```
private function setupOptions()
{
    //...

    $vcfile = $conf->get("viewcomponentfile");
    $cparses = new ViewComponentCompiler();

    $commandandviewdata = $cparses->parseFile($vcfile);
    $reg->setCommands($commandandviewdata);
}
```

## Класс Command

Теперь, когда команды больше не отвечают за отображение своих шаблонов, целесообразно рассмотреть вкратце их базовый класс и его реализацию. Как было показано ранее, в классе `Command` устанавливаются коды состояния, но в нем выполняются и другие служебные операции, заслуживающие упоминания.

// Листинг 12.30

```
abstract class Command
{
    const CMD_DEFAULT = 0;
    const CMD_OK = 1;
    const CMD_ERROR = 2;
    const CMD_INSUFFICIENT_DATA = 3;

    final public function __construct()
    {}

    public function execute(Request $request)
    {
        $status = $this->doExecute($request);
        $request->setCmdStatus($status);
    }
    abstract public function doExecute(Request $request): int;
}
```

В удачном примере применения шаблона `Template Method` в методе `execute()` вызывается абстрактный метод `doExecute()`, а возвращаемое

значение сохраняется в объекте типа Request. Это значение будет использовано некоторое время спустя в объекте типа ComponentDescriptor для выбора подходящего возвращаемого представления.

## Конкретная команда

Ниже показано, насколько просто может быть реализована конкретная команда типа AddVenue.

// Листинг 12.31

```
class AddVenue extends Command
{
    public function doExecute(Request $request): int
    {
        $name = $request->getProperty("venue_name");

        if (is_null($name)) {
            $request->addFeedback("Имя не указано! ");
            return self::CMD_INSUFFICIENT_DATA;
        } else {
            // сделать что-нибудь
            $request->addFeedback("{$name} ' добавлено");
            return self::CMD_OK;
        }
        return self::CMD_DEFAULT;
    }
}
```

На самом деле здесь отсутствует функциональный код, связанный с построением объекта типа Venue и его сохранением в базе данных, но мы до всего этого еще дойдем. А до тех пор важно подчеркнуть, что выполняемая команда возвращает разные коды состояния в зависимости от сложившихся обстоятельств. Как было показано ранее, разные коды состояния приведут к выбору и возврату разных представлений из контроллера приложения. Так, если воспользоваться приведенным ранее примером XML-файла конфигурации, то в результате возврата кода состояния CMD\_OK механизм пересылки запустит ее только по пути /addspace. Причем это произойдет только для пути /addvenue. А если в запросе, по которому вызывается данная команда, указан путь /quickaddvenue, то никакой пересылки не произойдет и отобразится представление quickaddvenue, хотя команде типа AddVenue об этом ничего неизвестно. Она просто придерживается своих основных обязанностей.

## Выводы

Реализовать полноценный пример шаблона Application Controller не-легко, потому что придется немало потрудиться, чтобы получить и применить метаданные, описывающие взаимосвязи команды с запросом, представлением и с другими командами.

Поэтому я стараюсь реализовать нечто подобное, когда совершенно очевидно, что это необходимо для приложения. Мне словно кто-то нашептывает это, когда я ввожу условные операторы в команды, вызывающие разные представления или другие команды в зависимости от обстоятельств. И в этот момент я понимаю, что поток команд и логика отображения начинают выходить из-под моего контроля.

Безусловно, в контроллере приложения могут применяться всевозможные механизмы для установления взаимосвязей команд с представлениями, а не только тот подход, который был применен здесь. Даже если начать в любом случае с фиксированной взаимосвязи строки запроса с наименованием команды и представлением, то все равно можно извлечь немалую выгоду из построения контроллера приложения, где все это инкапсулировано. Это обеспечит значительную степень гибкости, когда потребуется реорганизовать код, чтобы приспособиться к более высокому уровню сложности.

## Шаблон *Page Controller*

Несмотря на то что мне очень нравится шаблон *Front Controller*, применять его целесообразно далеко не всегда. Применение данного шаблона на стадии предварительного проектирования может иметь положительные последствия для крупных систем и отрицательные для простых проектов, которые требует быстро реализовать. И здесь может пригодиться шаблон *Page Controller* (Контроллер страниц), с которым вы, вероятно, уже знакомы, поскольку он часто выбирается в качестве общей стратегии проектирования. Тем не менее некоторые вопросы его применения все же стоит обсудить.

### Проблема

И в данном случае задача состоит в том, чтобы управлять взаимосвязью запроса, логики приложения и представления данных. В корпоративных проектах это практически постоянная задача, а изменяются только накладываемые ограничения.

Так, если имеется относительно простой проект, где развертывание крупной многофункциональной структуры приведет только к срыву сроков сдачи проекта, не дав практически никаких преимуществ, то шаблон *Page Controller* станет удобным инструментальным средством управления запросами и представлениями.

Допустим, требуется вывести страницу, на которой отображается список всех культурных заведений в рассматриваемой здесь системе. Даже если у нас уже имеется готовый код для извлечения такого списка из базы данных, без применения шаблона *Page Controller* перед нами все равно встанет трудная задача достижения такого простого на первый взгляд результата.

Итак, список культурных заведений должен отображаться на странице представления, и для его получения необходимо выполнить запрос. При обработке

запроса допускается возможность возникновения ошибок, поэтому в полученном результате не всегда будет отображаться новое представление, как можно было бы ожидать при решении сложной задачи. Поэтому в данном случае проще и эффективнее всего связать представление с контроллером, что зачастую делается на одной и той же странице.

## Реализация

Несмотря на то что при применении шаблона Page Controller могут возникать определенные трудности, сам шаблон довольно прост. В частности, контроллер по этому шаблону связан с отдельным представлением или рядом представлений. В простейшем случае это означает, что контроллер находится в самом представлении, хотя его можно отделить, особенно если одно представление тесно связано с другими представлениями (т.е. в том случае, если в различных ситуациях требуется отсылать браузер на разные страницы). Ниже приведен простейший пример реализации шаблона Page Controller.

```
<?php
// Листинг 12.32

namespace popp\ch12\batch07;

try {
    $venuemapper = new VenueMapper();
    $venues = $venuemapper->findAll();
} catch (\Exception $e) {
    include('error.php');
    exit(0);
}

// далее следует стандартная страница
?>
<html>
    <head>
        <title>Список заведений</title>
    </head>
    <body>
        <h1>Список заведений</h1>

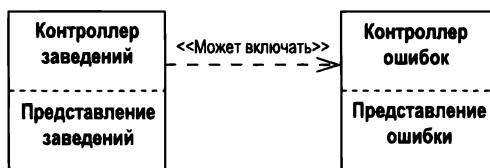
<?php foreach ($venues as $venue) { ?>
    <?php print $venue->getName(); ?><br />
<?php } ?>

    </body>
</html>
```

Этот HTML-документ состоит из двух элементов разметки. Элемент разметки представления управляет отображением, а элемент разметки контроллера управляет запросом и вызывает логику приложения. И хотя представление и контроллер находятся на одной и той же странице, они строго разделены.

К этому примеру можно мало что добавить, кроме взаимодействия с базой данных, которая выполняется подспудно, о чем подробнее речь пойдет в следующей главе. Блок кода PHP вверху страницы пытается получить список всех объектов типа *Venue*, который он сохраняет в глобальной переменной \$venues.

Если возникает ошибка, данная страница поручает ее обработку странице error.php с помощью функции include(), после вызова которой следует вызов функции exit(), чтобы прекратить любую дальнейшую обработку текущей страницы. С тем же успехом можно было бы применить механизм переадресации сетевого протокола HTTP. Если же метод include() не вызывается, то внизу страницы отображается заданное представление, размеченное в коде HTML (рис. 12.8).



**Рис. 12.8.** Контроллеры страниц, внедренные в представлениях

Как видите, мы довольно быстро реализовали шаблон Page Controller в виде контрольного примера, но при создании крупных систем, вероятно, потребуется приложить намного больше усилий, чем в данном случае. Если раньше код контроллера страниц по шаблону Page Controller был неявно отделен от представления, то теперь сделаем это разделение явным, начав с определения элементарного базового класса PageController.

// Листинг 12.33

```

abstract class PageController
{
    abstract public function process();

    public function __construct()
    {
        $this->reg = Registry::instance();
    }

    public function init()
    {
        if (isset($_SERVER['REQUEST_METHOD'])) {
            $request = new HttpRequest();
        } else {
            $request = new CliRequest();
        }
        $this->reg->setRequest($request);
    }
}
  
```

```

public function forward(string $resource)
{
    $request = $this->getRequest();
    $request->forward($resource);
}

public function render(string $resource, Request $request)
{
    include($resource);
}

public function getRequest()
{
    return $this->reg->getRequest();
}
}

```

В данном классе используются уже рассматривавшиеся ранее средства и, в частности, классы `Request` и `Registry`. Основное назначение класса `PageController` — обеспечить доступ к объекту типа `Request` и управлять включением представлений. Это назначение класса `PageController` быстро расширится в реальном проекте, по мере того как у дочерних классов будет возникать потребность в общих функциональных возможностях.

Дочерний класс может находиться в самом представлении, и поэтому оно, как и прежде, отображается по умолчанию или может находиться отдельно от представления. Второй подход кажется более подходящим, поэтому мы выбрали именно его. Приведем пример реализации класса `PageController`, в котором предпринимается попытка добавить новое культурное заведение в рассматриваемую здесь систему.

// Листинг 12.34

```

class AddVenueController extends PageController
{
    public function process()
    {
        $request = $this->getRequest();

        try {
            $name = $request->getProperty('venue_name');
            if (is_null($request->getProperty('submitted'))) {
                $request->addFeedback(
                    "Укажите название заведения");
                $this->render(
                    __DIR__ . '/view/add_venue.php', $request);
            } elseif (is_null($name)) {
                $request->addFeedback(
                    "Название заведения должно быть обязательно указано!");
                $this->render(
                    __DIR__ . '/view/add_venue.php', $request);
            }
        }
    }
}

```

```
// ввести в базу данных
    $this->forward('listvenues.php');
}
} catch (Exception $e) {
    $this->render(__DIR__.'/view/error.php', $request);
}
}
```

В классе AddVenueController реализован только метод `process()`, который отвечает за проверку данных, введенных пользователем. Если пользователь не заполнил форму или сделал это неправильно, то включается стандартное представление (`add_venue.php`), обеспечивающее реакцию на действия пользователя, выводя форму снова. Если же новое заведение введено успешно, то в данном методе вызывается метод `forward()`, который отсылает пользователя к контроллеру страниц типа `ListVenues`.

Обратите внимание на формат, использованный для представления. Файлы представлений лучше отличать от файлов классов, используя в именах первых строчные буквы, а в именах вторых — смешанное написание, где на границах слов, обозначаемых строчными буквами, употребляются прописные буквы.

Как видите, в классе AddVenueController не предусмотрено ничего для приведения его в действие. Код, приводящий этот класс в действие, можно было бы разместить в том же самом файле, но это затруднило бы тестирование, поскольку сама операция включения файла данного класса привела бы к выполнению его методов. Именно по этой причине мы создали отдельный запускающий сценарий для каждой страницы. Ниже представлен пример такого сценария из файла `addvenue.php` для приведение в действие класса `AddVenueController` и выполнения соответствующей команды.

// Листинг 12.35

```
$addvenue = new AddVenueController();
$addvenue->init();
$addvenue->process();
```

Так выглядит представление, связанное с классом AddVenueController:

<!-- Листинг 12.36 -->

```
<html>
    <head>
        <title>Добавление заведения</title>
    </head>
    <body>
        <h1>Добавление заведения</h1>

        <table>
            <tr>
                <td>
                    <?php
```

```

print $request->getFeedbackString("</td></tr><tr><td>");
?>
</td>
</tr>
</table>

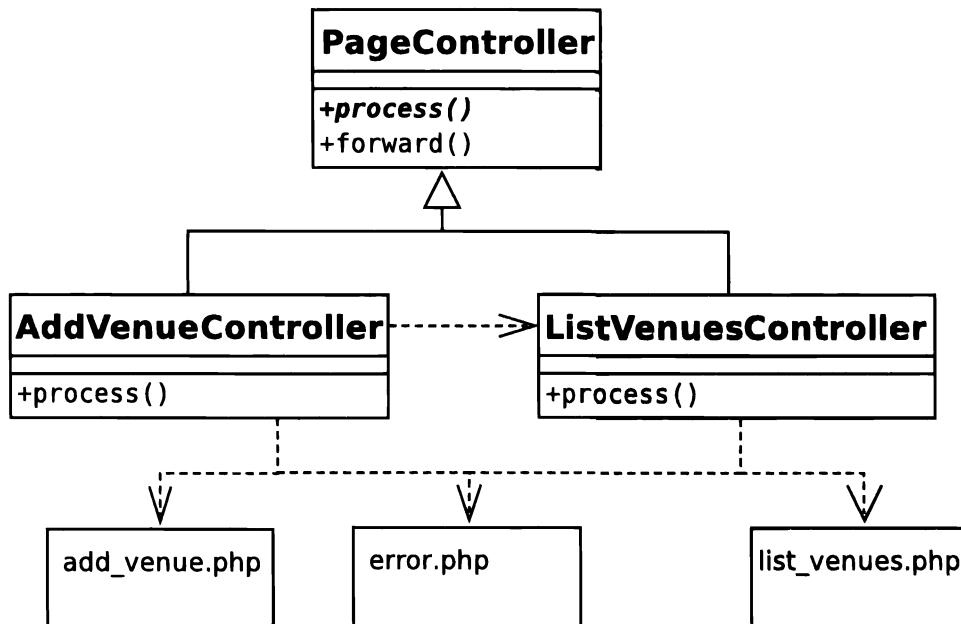
<form action="/addvenue.php" method="get">
<input type="hidden" name="submitted" value="yes"/>
<input type="text" name="venue_name" />
</form>

</body>
</html>

```

Как видите, в этом представлении не делается ничего, кроме отображения данных и обеспечения механизма формирования нового запроса. Этот запрос делается к классу `PageController` (через запускающий сценарий из файла `/addvenue.php`), а не обратно к представлению. Напомним, что именно класс `PageController` отвечает за обработку запросов.

На рис. 12.9 схематически показан более сложный вариант реализации шаблона `Page Controller`.



**Рис. 12.9.** Иерархия класса `PageController` и его включаемые взаимосвязи

## Выходы

Представленному здесь подходу присущее следующее явное преимущество: он понятен всякому, имеющему хотя бы минимальный опыт разработки

веб-приложений. Мы делаем запрос на вывод перечня культурных заведений из файла `venues.php` и получаем именно то, что нужно. Даже ошибки находятся в ожидаемых пределах, поскольку с сообщениями типа "Server error" (Ошибка на сервере) и "Page not found" (Страница не найдена) приходится постоянно иметь дело.

Но дело немножко усложнится, если отделить представление от класса контроллера страниц, хотя тесная взаимно однозначная связь между участниками останется вполне очевидной. Контроллер страниц включает свое представление по окончании обработки, хотя иногда он может отослать на другую страницу. Следовательно, когда, например, по команде типа `AddVenue` успешно вводится культурное заведение, то отображать дополнительную форму для ввода данных больше не придется, поскольку эта обязанность поручается другому контроллеру страниц типа `ListVenues`. И это делается в методе `forward()` из класса `PageController`, где, как и в упоминавшемся ранее классе `ForwardViewComponent`, метод `forward()` просто вызывается для объекта типа `Request`.

Несмотря на то что класс контроллера страниц может делегировать свои полномочия объектам типа `Command`, преимущество такого подхода не так очевидно, как при реализации шаблона `Front Controller`. В классах, создаваемых по шаблону `Front Controller`, необходимо сначала выяснить цель запроса, тогда как в классах, создаваемых по шаблону `Page Controller`, об этом уже известно. Простая проверка параметров запроса и вызовы логики приложения, которые можно было бы разместить в классе `Command`, с той же легкостью размещаются в классе контроллера страниц. И при этом можно извлечь выгоду из того факта, что для выбора объектов типа `Command` не требуется отдельный механизм.

Дублирование может причинить хлопоты, которые, впрочем, можно преодолеть, воспользовавшись общим суперклассом. Это позволит также сократить время инициализации приложения, поскольку можно исключить загрузку данных, которые не понадобятся в текущем контексте. Безусловно, это можно сделать и по шаблону `Front Controller`, но выяснить, что же действительно требуется, а что вообще не нужно, будет намного сложнее.

Настоящий недостаток шаблона `Page Controller` проявляется в тех случаях, когда пути через представления оказываются сложными, особенно когда одно и то же представление по-разному используется в разное время (характерным тому примером служат экраны для ввода и редактирования данных). В процессе проектирования можно легко запутаться в условных операторах и проверках состояния и в конечном итоге утратить общее представление о проектируемой системе.

Нельзя, однако, начать с шаблона `Page Controller` и затем перейти к шаблону `Front Controller`. И это особенно справедливо, если используется суперкласс `PageController`. Если по моим оценкам мне требуется меньше недели, чтобы завершить проектирование системы, и в дальнейшем расширять ее

не придется, то я, как правило, выбираю шаблон Page Controller, извлекая выгоду из быстрого выполнения проекта. Если же я работаю над крупным проектом со сложной логикой представлений, который со временем будет постепенно расширяться, то я обычно останавливаю свой выбор на шаблоне Front Controller.

## Шаблоны Template View и View Helper

Шаблон Template View (Представление шаблона) дает практически то же самое, чего можно по умолчанию добиться в PHP, разместив на одной странице разметку представления (в виде HTML-кода) вместе с кодом нашего веб-приложения (непосредственно на PHP). Но, как упоминалось ранее, это и хорошо, и плохо. Простота, с которой все это можно объединить, вызывает искушение разместить логику приложения и отображения в одном месте. Но последствия такого решения могут быть весьма плачевными.

К тому же программирование представления на PHP — это вопрос многих ограничений. И если ваш код выполняет не только отображение данных, то относитесь к нему с большим недоверием! С этой целью в шаблоне View Helper (Вспомогательное средство представления; согласно упоминавшейся ранее книги Дипака Алура и других авторов) предоставляется вспомогательный класс, который может быть характерным для конкретного представления или общим для нескольких представлений. В этом классе размещается весь программный код, требующийся для решения конкретной задачи.

### Проблема

Теперь все реже SQL-запросы и другая логика приложения помещаются непосредственно на страницы отображения, но иногда такое все же случается. Об этой напасти немало упоминалось в предыдущих главах, поэтому будем кратки. С веб-страницами, содержащими слишком много кода, трудно работать дизайнёрам, поскольку компоненты представления опутаны циклами и условными операторами.

Логика приложения, внедренная на уровне представления, вынуждает придерживаться именно такого интерфейса. А без переноса большого объема прикладного кода не удастся так просто перейти к новому представлению. Системы, в которых представление отделено от их логики, легко поддаются тестированию, поскольку тестированию подвергаются функциональные возможности на уровне логики и никак не связаны с перегруженным и отвлекающим внимание уровнем представления.

Кроме того, в тех системах, где логика приложения встраивается на уровне представления, часто возникают нарушения системы безопасности. В таких системах код запросов к базе данных и код обработки введенных пользователем данных нередко оказывается распределен по разным таблицам, формам и спискам, что сильно затрудняет анализ и выявление потенциальных угроз нарушения безопасности.

Многие операции повторяются от одного представления к другому, и поэтому те системы, где прикладной код встроен в шаблон, обычно становятся жертвой дублирования, потому что одни и те же структуры кода переносятся с одной страницы на другую. И когда это происходит, неизбежно возникают программные ошибки и трудности сопровождения системы.

Чтобы предотвратить описанные выше затруднения, управление работой приложения необходимо перенести в другое место, а представлениям следует дать возможность управлять только отображением данных. Как правило, этого можно достичь, сделав представления пассивными получателями данных. Но если в представлении требуется сделать запрос к системе, то объекту класса, построенного по шаблону View Helper, целесообразно предоставить возможность выполнить всю рутинную работу от имени представления.

## Реализация

Стоит создать общий каркас приложения, как программирование на уровне представления перестанет быть слишком сложным. Безусловно, остается еще большой вопрос проектирования информационной архитектуры, но рассмотрение этого вопроса выходит за рамки данной книги.

Шаблон Template View был назван так Мартином Фаулером. Это основной шаблон для большинства разработчиков корпоративных приложений. В некоторых языках программирования его реализация может включать создание системы шаблонной обработки, где дескрипторы преобразуются в значения, установленные в системе. В языке PHP также имеется подобная возможность. В частности, механизм шаблонной обработки можно использовать подобно замечательному инструментальному средству Twig. Мы же предпочитаем пользоваться встроенными средствами PHP, но делать это осторожно.

Чтобы представление смогло что-нибудь отобразить, у него должна быть возможность получать данные. С этой целью определим вспомогательный класс по шаблону View Helper, чтобы воспользоваться им в представлениях. Ниже приведен пример определения простого класса по шаблону View Helper.

```
// Листинг 12.37

class ViewHelper
{
    public function sponsorList()
    {
        // сделать что-нибудь сложное, чтобы
        // получить список спонсоров
        return "Обувной супермаркет Боба";
    }
}
```

В этом классе предоставляется лишь список спонсоров в форме символьной строки. Допустим, имеется относительно сложный процесс для получения или форматирования этих данных и последующего их встраивания в сам шаблон.

Этот процесс можно расширить, чтобы предоставить дополнительные функциональные возможности по мере дальнейшего развития разрабатываемого приложения. Если же для выполнения какой-нибудь операции в представлении потребуется больше двух строк кода, то, скорее всего, такое представление относится к шаблону View Helper. А в более крупном приложении можно предоставить несколько объектов из иерархии классов, построенных по шаблону View Helper, чтобы обеспечить тем самым разные инструментальные средства для отдельных частей проектируемой системы.

Вспомогательный объект класса, построенного по шаблону View Helper, можно получить из какой-нибудь фабрики — возможно, даже из реестра. С точки зрения шаблона проще всего сделать экземпляр вспомогательного объекта доступным в методе `render()` следующим образом:

// Листинг 12.38

```
public function render(string $resource, Request $request)
{
    $vh = new ViewHelper();
    // теперь в шаблоне будет присутствовать переменная $vh
    include($resource);
}
```

Ниже приведено простое представление, в котором используется вспомогательный объект типа `ViewHelper`.

<!-- Листинг 12.39 -->

```
<html>
    <head>
        <title>Список заведений</title>
    </head>
    <body>
        <h1>Список заведений</h1>

        <div>
            Генеральные спонсоры: <?php echo $vh->sponsorList(); ?>
        </div>

        Список заведений

    </body>
</html>
```

Это представление (из файла `list_venues.php`) создается в экземпляре класса `ViewHelper`, хранящегося в переменной `$vh`. В нем вызывается метод `sponsorList()` и выводятся соответствующие результаты.

Очевидно, что в данном примере не удастся полностью удалить код из представления, но в нем строго ограничен объем и тип кода, который требуется написать. Страница содержит простые операторы вывода на печать и несколько вызовов методов, но веб-дизайнер сможет разобраться в этом коде без малейших усилий.

Несколько большую трудность представляют условные операторы `if` и циклы. Их обязанности трудно поручить классу `ViewHelper`, потому что они обычно связаны с выводом форматированных данных. Как правило, простые условные операторы и циклы, которые зачастую используются при построении таблиц, где отображаются строки данных, лучше размещать в классе, созданном по шаблону `Template View`. Но для того чтобы сделать их как можно более простыми, обязанности по проверке условий лучше делегировать везде, где это только возможно.

## Результаты

Но в том, как данные передаются уровню представления, есть повод для беспокойства. Дело в том, что у представления на самом деле отсутствует фиксированный интерфейс, гарантирующий свое окружение. Каждое представление можно рассматривать как вступающее в контакт со всей системой в целом. Такое представление фактически сообщает приложению следующее: “Если я вызвано, значит, мне дано право получать доступ к Этому, Тому или Другому объекту”. И здесь все зависит от конкретного приложения, разрешать такой доступ или не разрешать.

Представления можно сделать более строгими, предоставив методы доступа во вспомогательных классах. Но зачастую оказывается намного проще регистрировать объекты динамически на уровне представления через объекты типа `Request`, `Response` или `Context`.

Как правило, шаблоны представлений являются пассивными элементами, в которых хранятся данные, полученные в результате выполнения последнего запроса. Но возможны и такие случаи, когда в представлении требуется сделать вспомогательный запрос. Для обеспечения именно таких функциональных возможностей вполне подходит шаблон `View Helper`. В итоге механизм доступа к данным оказывается надежно скрытым от самого представления. Но даже в этом случае класс, построенный по шаблону `View Helper`, должен выполнять как можно меньше обязанностей, делегируя их командам или связываясь с уровнем приложения через фасад (по шаблону `Facade`).

---

**НА ЗАМЕТКУ.** Шаблон `Facade` был представлен в главе 10, “Шаблоны для программирования гибких объектов”. Дипак Алур и другие авторы упоминавшейся ранее книги рассматривают только одно его применение при программировании корпоративных приложений вместе с шаблоном `Session Facade`, предназначенным для ограничения мелких сетевых транзакций. Мартин Фаулер также описывает шаблон под названием `Service Layer`, предоставляющий простую точку доступа к сложным средствам на уровне обслуживания.

---

## Уровень логики приложения

Если на уровне управления организуется взаимодействие с внешним миром и формируется реакция системы на него, то на уровне логики приложения решается, собственно, задача, *ради* которой приложение и было создано. Данный уровень должен быть как можно более избавлен от хлопот, связанных с анализом строк запросов, созданием HTML-таблиц и составлением ответных сообщений. На уровне логики приложения должны решаться только те задачи, которые диктуются истинным назначением приложения. Все остальное существует только для того, чтобы поддерживать эти задачи.

В классическом объектно-ориентированном приложении уровень логики приложения, как правило, состоит из классов, моделирующих задачи, которые призвана решать система. Как будет показано далее, это гибкое проектное решение, требующее серьезного предварительного планирования. Поэтому начнем с самого быстрого способа настройки и запуска системы на выполнение.

### Шаблон *Transaction Script*

Этот шаблон, взятый из упоминавшейся ранее книги Мартина Фаулера *Patterns of Enterprise Application Architecture*, описывает способ пущенного на самотек развития многих систем. Он прост, интуитивно понятен и эффективен, хотя все эти качества ухудшаются по мере роста системы. Шаблон *Transaction Script* (Сценарий транзакций) обрабатывает запрос внутри, а не делегирует его специализированным объектам. Это типичный способ получить быстрый результат. Данный шаблон трудно отнести к какой-нибудь категории, поскольку он сочетает элементы из разных уровней, описанных в этой главе. Он представлен здесь как часть уровня логики приложения, поскольку основное назначение данного шаблона — реализовать цели, стоящие перед системой.

#### Проблема

Каждый запрос должен каким-то образом обрабатываться. Как пояснялось ранее, во многих системах предусмотрен уровень, на котором анализируются и фильтруются входящие данные. Но в идеальном случае на этом уровне должны затем вызываться классы, предназначенные для выполнения запроса. Эти классы можно разделить по выполняемым функциям и обязанностям — возможно, с помощью интерфейса по шаблону *Facade*. Но такой подход требует серьезного и внимательного отношения к проектированию. Для некоторых проектов (обычно небольших по объему и срочных по характеру) такие издержки разработки могут оказаться неприемлемыми. В таком случае, возможно, придется встроить логику приложения в набор процедурных операций. Каждая операция будет предназначена для обработки определенного запроса. Поэтому необходимо обеспечить быстрый и эффективный механизм достижения целей системы без потенциально дорогостоящих вложений в сложный проект.

Огромное преимущество данного шаблона заключается в скорости получения результатов. В каждом сценарии для достижения нужного результата обрабатываются входные данные и выполняются операции с базой данных. Помимо организации связанных вместе методов в одном классе и сохранения классов, построенных по шаблону Transaction Script, на их собственном уровне, как можно более независимом от уровней команд, управления и представления, для этого потребуется минимальное предварительное проектирование.

В то время как классы уровня логики приложения четко отделены от уровня представления, они в большей степени внедрены на уровне данных. Дело в том, что выборка и сохранение данных — это ключ к задачам, которые обычно решают подобные классы. Далее в этой главе будут представлены механизмы разделения объектов на уровнях логики приложения и базы данных. Но в классах, построенных по шаблону Transaction Script, обычно известно все о базе данных, хотя в них могут использоваться промежуточные классы для реализации подробностей обработки реальных запросов.

## Реализация

Вернемся к примеру обработки списка событий. В данном случае в системе поддерживаются три таблицы реляционной базы данных: venue, space и event. У культурного заведения (venue) может быть несколько мест проведения культурных мероприятий (space; например, у театра может быть несколько сценических площадок, у танцевального клуба — несколько помещений и т.д.) Ниже показано, как создается схема такой базы данных на языке SQL.

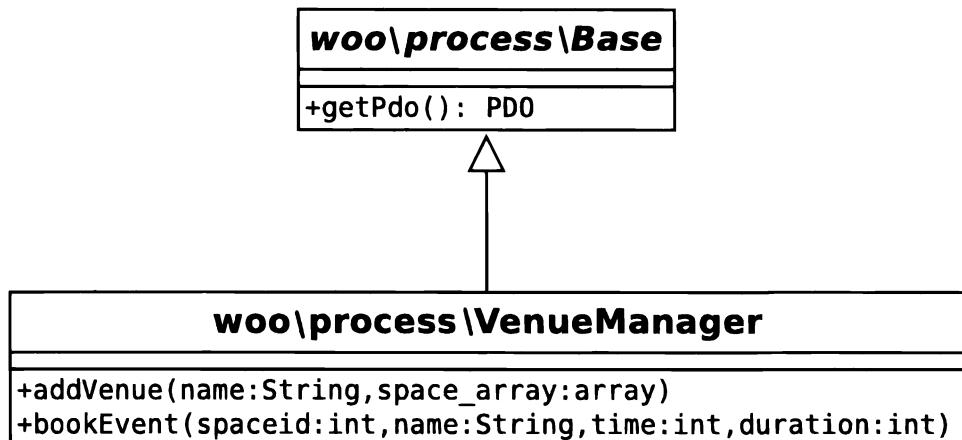
```
CREATE TABLE 'venue' (
    'id' int(11) NOT NULL auto_increment,
    'name' text,
    PRIMARY KEY ('id')
)

CREATE TABLE 'space' (
    'id' int(11) NOT NULL auto_increment,
    'venue' int(11) default NULL,
    'name' text,
    PRIMARY KEY ('id')
)

CREATE TABLE 'event' (
    'id' int(11) NOT NULL auto increment,
    'space' int(11) default NULL,
    'start' mediumtext,
    'duration' int(11) default NULL,
    'name' text,
    PRIMARY KEY ('id')
)
```

Очевидно, что в проектируемой системе требуются механизмы для ввода как культурных заведений (venue), так и культурных мероприятий (event). Каждая

из этих операций представляет собой одну транзакцию. Следовательно, для каждого метода можно назначить свой класс (и организовать такие классы по шаблону Command, описанному в главе 11, “Выполнение задач и представление результатов”). Но в данном случае мы разместим эти методы в одном классе, хотя он и является частью иерархии наследования, структура которой по шаблону Transaction Script показана на рис. 12.10.



**Рис. 12.10.** Структура класса и его суперкласса по шаблону **Transaction Script**

А зачем в данный пример включен абстрактный суперкласс? В сценарии любого размера мы, скорее всего, добавили бы больше конкретных классов к этой иерархии. Дело в том, что, по крайней мере, некоторые из базовых функциональных средств для работы с базой данных оказываются общими, поэтому их целесообразно разместить в общем родительском классе.

На самом деле это отдельный шаблон, и поэтому Мартин Фаулер назвал его Layer Supertype. Если классы имеют общие характеристики на одном уровне, то их целесообразно сгруппировать в один тип, вынеся служебные операции в базовый класс, что и будет продемонстрировано в остальной части этой главы.

В данном случае базовый класс получает ссылку на объект типа PDO, которая сохраняется в его свойстве. В этом классе предусмотрены также методы для кеширования операторов обращения к базе данных и выполнения запросов, как показано ниже.

// Листинг 12.40

```

abstract class Base
{
    private $pdo;
    private $config = __DIR__ . "/data/woo_options.ini";
    private $stmts = [];
}
  
```

```

public function __construct()
{
    $reg = Registry::instance();
    $options = parse_ini_file($this->config, true);
    $conf = new Conf($options['config']);
    $reg->setConf($conf);
    $dsn = $reg->getDSN();
    if (is_null($dsn)) {
        throw new AppException("DSN не определен!");
    }
    $this->pdo = new \PDO($dsn);
    $this->pdo->setAttribute(
        \PDO::ATTR_ERRMODE, \PDO::ERRMODE_EXCEPTION);
}

public function getPdo(): \PDO
{
    return $this->pdo;
}
}

```

Для получения символьной строки DSN (имя источника данных), которая передается конструктору класса PDO, здесь применяется класс Registry. А объект типа PDO становится доступным через метод получения getPdo(). В действительности большую часть этой рутинной работы можно поручить самому объекту типа Registry. Именно такая стратегия принята в этой и последующей главах.

Ниже приведено начало определения класса VenueManager, в котором составляются SQL-запросы к базе данных.

// Листинг 12.41

```

class VenueManager extends Base
{
    private $addvenue = "INSERT INTO venue
        (name)
        VALUES(?)";

    private $addspace = "INSERT INTO space
        (name, venue)
        VALUES(?, ?)";

    private $addevent = "INSERT INTO event
        (name, space, start, duration)
        VALUES(?, ?, ?, ?)";

    // ...
}

```

Как видите, в этом классе не так уж и много нового. Указанные в нем операторы SQL будут использоваться в сценарии транзакций. Они составлены в формате, пригодном для вызова метода prepare() из класса PDO. Знаками вопросов обозначены места для подстановки значений, которые будут переданы методу execute(). А теперь определим первый метод, предназначенный для решения одной из конкретных задач на уровне логики приложения проектируемой системы.

// Листинг 12.42

// Класс VenueManager

```
public function addVenue(string $name, array $spaces): array
{
    $pdo = $this->getPdo();
    $ret = [];
    $ret['venue'] = [$name];
    $stmt = $pdo->prepare($this->addvenue);
    $stmt->execute($ret['venue']);
    $vid = $pdo->lastInsertId();

    $ret['spaces'] = [];

    $stmt = $pdo->prepare($this->addspace);
    foreach ($spaces as $spacename) {
        $values = [$spacename, $vid];
        $stmt->execute($values);
        $sid = $pdo->lastInsertId();
        array_unshift($values, $sid);
        $ret['spaces'][] = $values;
    }
    return $ret;
}
```

Как видите, методу `addVenue()` передаются имя культурного заведения и массив наименования мест проведения культурных мероприятий. Они используются в нем для заполнения таблицы культурных заведений (`venue`) и мест проведения культурных мероприятий (`space`). В этом методе создается также структура данных, предназначенная для хранения этих сведений вместе с вновь сформированными значениями идентификаторов (ID) каждой строки в упомянутых выше таблицах базы данных.

Следует, однако, иметь в виду, что если при выполнении операций в базе данных возникнет ошибка, то будет сгенерировано соответствующее исключение. В данном случае исключения не перехватываются, и поэтому любое исключение, сгенерированное в методе `prepare()`, будет также сгенерировано и в данном методе. Именно такой результат здесь и требуется, хотя в документации на этот метод следует ясно указать, что в нем генерируются исключения.

Создав строку в таблице `venue`, мы обходим в цикле массив `$space_array`, вводя строку в таблицу `space` для каждого места проведения культурного мероприятия. Обратите внимание на то, что в каждую создаваемую строку в таблице `space` включается идентификатор культурного заведения в виде внешнего ключа. Подобным образом место проведения мероприятия связывается с конкретным культурным заведением.

Второй сценарий транзакций выглядит так же просто. Назначение этого сценария — ввести в таблицу `events` культурное мероприятие, связанное с местом его проведения.

```
// Листинг 12.43

// Класс VenueManager

public function bookEvent(int $spaceid, string $name,
                           int $time, int $duration)
{
    $pdo = $this->getPdo();
    $stmt = $pdo->prepare($this->addevent);
    $stmt->execute([$name, $spaceid, $time, $duration]);
}
```

## Результаты

Шаблон *Transaction Script* является эффективным средством для быстрого получения результатов. Он относится к числу тех шаблонов, которыми многие программисты пользуются годами, даже не подозревая, что у него есть свое название. Используя несколько удобных вспомогательных методов вроде тех, что были введены здесь в базовый класс, можно сосредоточиться на логике приложения, не отвлекаясь на особенности взаимодействия с базой данных.

Мне приходилось наблюдать применение шаблона *Transaction Script* и в менее благоприятном контексте. В частности, я полагал, что разработал намного более сложное и насыщенное объектами приложение, чем те, для которых обычно подходит данный шаблон. Но когда приблизились сроки сдачи проекта, я обнаружил, что разместил слишком много логики там, где должен быть тонкий фасад модели предметной области по шаблону *Domain Model*, рассматриваемому в следующем разделе. И хотя результат получился менее изящным, чем хотелось бы, мне пришлось признать, что разработанное приложение не особенно пострадало от этой неявной доработки.

Как правило, шаблон *Transaction Script* следует применять в небольших проектах, если есть уверенность, что они не перерастут в нечто большее. Такой подход не вполне допускает масштабирование проектируемой системы, потому что дублирование кода обычно начинает проявляться, когда сценарии неизбежно пересекаются. Безусловно, можно реорганизовать код, но полностью избавиться от его дублирования вряд ли удастся.

В данном примере мы решили вставить код взаимодействия с базой данных непосредственно в классы сценариев транзакций. Но, как было показано выше, в таком коде необходимо отделить взаимодействие с базой данных от логики приложения. Такое разделение можно сделать окончательным, полностью изъяв код взаимодействия с базой данных из класса и создав промежуточный класс, назначение которого — управлять взаимодействием с базой данных от имени системы.

## Шаблон Domain Model

Шаблон Domain Model (Модель предметной области) представляет собой чисто логический механизм, попытки создать, сформировать и защитить который предпринимаются во многих других шаблонах, описанных в этой главе. Это абстрактное представление сил, действующих в конкретном проекте. Это нечто вроде плоскости форм, на которой естественным образом разворачиваются решаемые бизнес-задачи, не обремененные такими неприятными материальными вопросами, как базы данных и веб-страницы.

Если приведенное выше описание покажется вам слишком витиеватым, обратимся к реальности. Шаблон Domain Model — это представление реальных участников проектируемой системы. Именно в шаблоне Domain Model объект практически проявляет свою истинную сущность в большей степени, чем где-либо еще. Во всех других местах объекты стремятся воплощать дополнительные обязанности, а в шаблоне Domain Model они, как правило, описывают набор свойств с дополнительными действующими силами. Здесь объект — это нечто, делающее *что-то* конкретное.

### Проблема

Если вы пользовались шаблоном Transaction Script, то, вероятно, обнаружили, что дублирование кода становится трудноразрешимой задачей, когда в различных сценариях приходится выполнять одни и те же задачи. Эту задачу можно отчасти решить, вынеся повторяющиеся операции в отдельный модуль, но со временем такое решение все равно сводится к копированию и вставке кода.

Шаблон Domain Model можно применять для извлечения и объединения участников и процессов в проектируемой системе. Вместо того чтобы использовать сценарий для ввода сведений о месте проведения культурного мероприятия в базу данных, а затем связывать с ними сведения о событии, можно создать классы Space и Event. И тогда будет очень просто заказать культурное мероприятие в определенном месте, для чего достаточно вызвать метод Space::bookEvent(). Задача проверки временного конфликта превращается в вызов метода Event::intersects() и т.д.

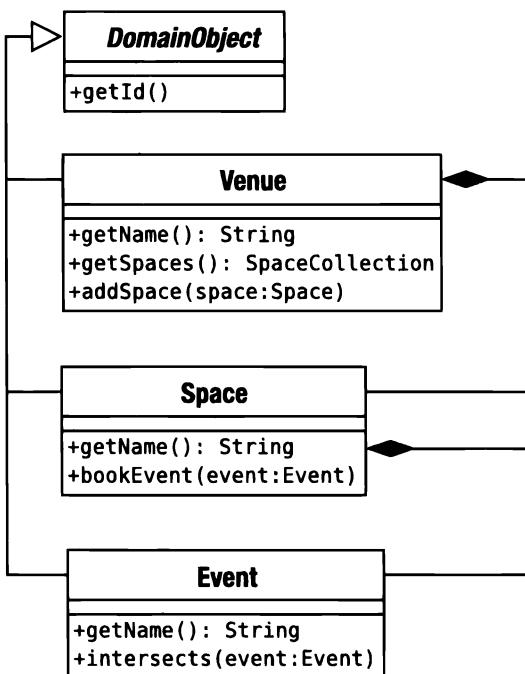
Очевидно, что для такого простого примера, как проектирование рассматриваемой здесь системы Woo, шаблон Transaction Script будет более подходящим. Но по мере усложнения логики приложения более привлекательным становится альтернативный вариант: воспользоваться шаблоном Domain Model. Если создать модель предметной области приложения, то справиться со сложной логикой будет проще, и для этого потребуется меньше кода с условными операторами.

### Реализация

Проектировать предметные области по шаблону Domain Model относительно просто. Главная сложность здесь кроется в проектных шаблонах, которые должны сохранять чистоту модели, отделяя ее от других уровней в приложении.

Отделение участников модели предметной области по шаблону Domain Model от уровня представления связано, главным образом, с тем, чтобы обеспечить полную изоляцию. Отделить участников от уровня представления данных намного сложнее. И хотя в идеальном случае шаблон Domain Model следовало бы рассматривать только с точки зрения задач, которые он представляет и решает, избежать реальных проблем, связанных с базой данных, будет очень трудно.

Как правило, классы, построенные по шаблону Domain Model, практически напрямую отображаются на таблицы реляционной базы данных, что существенно упрощает дело. В качестве примера на рис. 12.11 показана диаграмма классов, на которой отображены некоторые из участников рассматриваемой здесь системы Woo.



**Рис. 12.11.** Фрагмент реализации шаблона Domain Model

Объекты классов, приведенных на рис. 12.11, соответствуют таблицам, которые были созданы для рассмотренного ранее примера применения шаблона Transaction Script. Благодаря этой прямой связи управлять системой становится легче, хотя это не всегда возможно, особенно если приходится иметь дело со схемой базы данных, созданной еще до разработки приложения. Такая связь сама по себе может стать источником затруднений. Если вы допустите невнимательность, то все ваши усилия будут сосредоточены на моделировании базы данных, а не на решении насущных задач разработки приложения.

То, что шаблон Domain Model нередко отражает структуру базы данных, совсем не означает, что о ней должно быть хотя бы что-нибудь известно в классах, построенных по данному шаблону. Если отделить модель от базы данных, то весь уровень будет легче протестировать и менее вероятно, что его затронут изменения, вносимые в схему базы данных или даже в весь механизм хранения данных. Это дает также возможность сосредоточить обязанности каждого класса на его основных задачах.

Ниже приведено определение упрощенного класса `Venue` вместе с его родительским классом.

// Листинг 12.44

```
abstract class DomainObject
{
    private $id;

    public function __construct(int $id)
    {
        $this->id = $id;
    }

    public function getId(): int
    {
        return $this->id;
    }

    public static function getCollection(string $type):
        Collection
    {
        // фиктивная реализация
        return Collection::getCollection($type);
    }

    public function markDirty()
    {
        // реализация этого метода приведена в следующей главе!
    }
}
```

// Листинг 12.45

```
class Venue extends DomainObject
{
    private $name;
    private $spaces;

    public function __construct(int $id, string $name)
    {
        $this->name = $name;
        $this->spaces = self::getCollection(Space::class);
        parent::__construct($id);
    }
}
```

```

public function setSpaces(SpaceCollection $spaces)
{
    $this->spaces = $spaces;
}

public function getSpaces(): SpaceCollection
{
    return $this->spaces;
}

public function addSpace(Space $space)
{
    $this->spaces->add($space);
    $space->setVenue($this);
}

public function setName(string $name)
{
    $this->name = $name;
    $this->markDirty();
}

public function getName(): string
{
    return $this->name;
}
}

```

В данном классе можно выделить несколько моментов, отличающих его от класса, предназначенного для выполнения без механизма сохраняемости. Вместо массива в данном классе применяется объект типа `SpaceCollection`, чтобы сохранять любые объекты типа `Space`, которые может содержать объект типа `Venue`. (Хотя можно было бы возразить, что типизированный массив дает несомненное преимущество, независимо от того, работаете вы с базой данных или нет!) Данный класс оперирует специальным объектом коллекции, а не массивом объектов типа `Space`, и поэтому при обращении к нему в его конструкторе приходится получать экземпляры пустой коллекции. И с этой целью вызывается статический метод на уровне его супертипа:

```
$this->spaces = self::getCollection(Space::class);
```

Из этого метода в систему должны быть возвращены объекты коллекции, но о том, как получить их, речь пойдет в следующей главе. А до тех пор из суперкласса просто возвращается пустой массив.

---

**НА ЗАМЕТКУ.** В этой и следующей главах описываются изменения, которые требуется внести в объектах типа `Venue` и `Space`. Это простые объекты предметной области, разделяющие общие функциональные возможности. Если вы по ходу чтения данной книги занимаетесь программированием, вам не составит большого труда реализовать в обоих этих классах описываемые здесь принципы. Например, класс `Space` не

должен оперировать коллекцией объектов типа `Space`, но в нем могут точно таким же образом обрабатываться объекты типа `Event`.

Конструктору передается параметр `$id`, который мы передали суперклассу на хранение. Вряд ли вы будете удивлены, узнав, что параметр `$id` представляет однозначный идентификатор строки в таблице базы данных. Обратите также внимание на то, что из суперкласса вызывается метод `markDirty()`, который будет описан, когда речь пойдет о шаблоне *Unit of Work*.

## Результаты

Сложность реализации шаблона *Domain Model* зависит от тех бизнес-процессов, которые требуется симулировать. Его преимущество заключается в том, что вы можете сосредоточиться на решении конкретной задачи, проектируя модель и решая вопросы сохраняемости и представления на других уровнях, хотя это только в теории.

А на практике большинство разработчиков проектируют модели предметной области, все-таки ориентируясь на базу данных. Никто не хочет проектировать структуры, которые будут заставлять вас (или, еще хуже, ваших коллег) писать запутанный код, когда дело дойдет до ввода объектов в базу данных и их извлечения из нее.

За отделение модели предметной области от уровня представления данных приходится платить немалую цену с точки зрения проектирования и планирования. Код базы данных можно разместить непосредственно в модели предметной области, хотя вполне вероятно, что может возникнуть потребность проектировать промежуточный класс для обработки реальных SQL-запросов. Для относительно простых моделей предметных областей, особенно тех, где каждый класс явным образом отображается на таблицу базы данных, такой подход окажется очень выигрышным и позволит избежать значительного объема дополнительной работы по проектированию внешней системы для согласования объектов с базой данных.

## Резюме

В этой главе было изложено немало материала, хотя многое было опущено. Пусть вас не пугают значительные объемы кода, включенные в материал этой главы. Проектные шаблоны следует применять тогда, когда это уместно, и сочетать их вместе тогда, когда это полезно. Применяйте описанные в этой главе проектные шаблоны в том случае, если считаете, что они удовлетворяют потребностям вашего проекта, и не чувствуете, что придется создавать целый каркас еще до начала работы над проектом. С другой стороны, здесь *содержится* достаточно материала, чтобы сформировать основание каркаса или, что так же вполне вероятно, дать представление об архитектуре некоторых готовых каркасов, которые можно выбрать для развертывания.

И более того: я оставил вас в неустойчивом положении на краю сохраняемости, дав всего несколько провокационных намеков о коллекциях и преобразователях данных, чтобы немного подразнить вас. В следующей главе мы рассмотрим ряд шаблонов, предназначенных для работы с базами данных и обособления объектов от механизма хранения данных.

## ГЛАВА 13



# Шаблоны баз данных

В большинстве веб-приложений любой сложности в той или иной степени приходится иметь дело с сохраняемостью данных, или персистентностью. В интернет-магазинах должна храниться информация о продаваемых товарах и их покупателях. В играх должны запоминаться игроки и их состояние. На сайтах социальных сетей должны отслеживаться 238 друзей пользователя и бесконечное количество его любимых групп 1980–1990-х годов. Каким бы ни было конкретное веб-приложение, вполне вероятно, что в нем незаметно ведется учет чего-нибудь. В этой главе мы рассмотрим ряд шаблонов, которые можно применять для решения упомянутых выше задач.

В этой главе будут рассмотрены следующие вопросы.

- *Интерфейс уровня хранения данных.* Шаблоны, которые определяют точки соприкосновения уровня хранения данных и остальной системы.
- *Наблюдение за объектами.* Отслеживание объектов, исключение дублирования, автоматизация операций сохранения и вставки.
- *Гибкие запросы.* Позволяют программистам клиентского кода создавать запросы, не задумываясь о формате базы данных, используемой в приложении.
- *Создание списка найденных объектов.* Создание коллекций, по которым можно осуществлять итерации.
- *Управление компонентами базы данных.* Долгожданное возвращение шаблона Abstract Factory.

## Уровень хранения данных

В дискуссиях с клиентами обычно больше всего внимания уделяется уровню представления. Шрифты, цвета и простота использования — это основные темы бесед с клиентами. А самой распространенной темой в среде разработчиков является база данных, размеры которой угрожающе растут. И беспокоит их не сама база данных, поскольку они уверены, что она честно выполняет свои

функции, кроме случаев ее неграмотного использования со стороны разработчиков. Разработчиков больше интересуют применяемые механизмы, которые преобразуют строки и столбцы таблицы базы данных в структуры данных и могут стать источниками серьезных проблем. В этой главе мы рассмотрим примеры кода, которые помогут в решении подобных затруднений.

Не все, что описано далее в этой главе, относится непосредственно к самому уровню хранения данных. Здесь выделена часть шаблонов, которые помогают решать задачи сохраняемости. Все эти шаблоны описаны такими авторами, как Клифтон Нок (Clifton Nock), Мартин Фаулер (Martin Fowler), Дипак Алур (Deepak Alur) и др.

## Шаблон Data Mapper

Если вы заметили, в разделе “Шаблон Domain Model” главы 12, “Шаблоны корпоративных приложений”, мы обошли вниманием вопрос сохранения и извлечения объектов типа *Venue* из базы данных. Теперь же пришло время дать ответы на некоторые вопросы взаимодействия с базами данных. Шаблон Data Mapper (Преобразователь данных) описан Дипаком Алуром в упоминавшейся ранее книге *Core J2EE Patterns: Best Practices and Design Strategies*<sup>1</sup> и Мартином Фаулером в еще одной упоминавшейся книге *Patterns of Enterprise Application Architecture*<sup>2</sup> как *Data Access Object* (Объект доступа к данным). На самом деле наименование *Data Access Object* неточно описывает назначение шаблона Data Mapper, поскольку он служит для формирования объектов передачи данных. Но поскольку подобные объекты выполняют на практике сходные задачи, то и шаблоны оказываются довольно похожими. Как и следовало ожидать, преобразователь данных по шаблону Data Mapper — это класс, который отвечает за управление передачей данных из базы данных в отдельный объект.

## Проблема

Объекты не организованы как таблицы в реляционной базе данных. Как известно, таблицы базы данных — это сеточные структуры, состоящие из строк и столбцов. Одна строка может связываться с другой строкой в другой (или даже в той же) таблице с помощью внешнего ключа. С другой стороны, объекты обычно связаны один с другим более естественным образом. Один объект может содержать ссылку на другой, а в различных структурах данных одни и те же объекты могут быть организованы разными способами. Их можно по-разному скомбинировать и между ними можно сформировать новые связи прямо во время выполнения программы. Реляционные базы данных являются оптимальными для работы с большими объемами табличных данных, в то время как классы и объекты инкапсулируют небольшие специализированные фрагменты информации.

<sup>1</sup> Дипак Алур, Джон Крупи, Дэн Малкс. *Образцы J2EE. Лучшие решения и стратегии проектирования* (пер. с англ., изд. “Лори”, 2013).

<sup>2</sup> Мартин Фаулер. Шаблоны корпоративных приложений (пер. с англ., ИД “Вильямс”, 2009).

Такое отличие классов от реляционных баз данных нередко называется *объектно-реляционной потерей соответствия* (или просто потерей соответствия). Как же сделать такой переход, чтобы преодолеть подобное отличие? В качестве одного варианта можно создать класс (или ряд классов), отвечающий за решение только этой задачи, фактически скрыв базу данных от модели предметной области и сгладив неизбежные острые углы такого перехода.

## Реализация

Приложив усилия и применив знания в программировании можно создать один класс Mapper, предназначенный для обслуживания нескольких объектов. Но, как правило, в прикладном коде приходится наблюдать отдельный класс Mapper, созданный в качестве главного для модели предметной области по шаблону Domain Model.

На схеме, приведенной на рис. 13.1, показаны три конкретных класса Mapper и один абстрактный суперкласс.

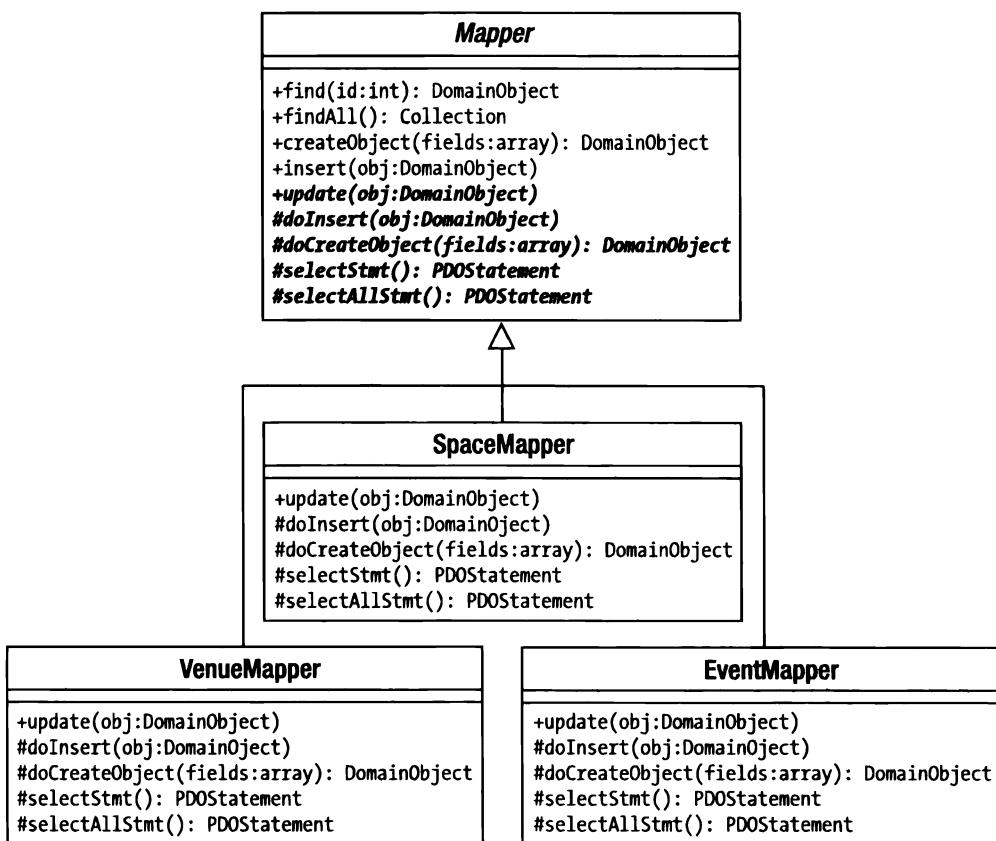


Рис. 13.1. Классы Mapper

На самом деле можно вынести исходный код из класса SpaceMapper в класс VenueMapper, поскольку объекты типа Space фактически являются подчиненными объектами типа Venue. Но ради упражнения мы будем пользоваться ими по отдельности в приведенных далее примерах кода.

Как видите, в этих классах представлены общие операции сохранения и загрузки данных. В базовом классе сосредоточены общие функциональные средства, а обязанности по выполнению операций над конкретными объектами делегируются дочерним классам. В эти операции обычно входит формирование реального объекта и составление запросов на выполнение операций в базе данных.

В базовом классе обычно выполняются вспомогательные операции до или после основной операции, поэтому шаблон Template Method применяется для явного делегирования полномочий (например, вызовов из таких конкретных методов, как `insert()` в абстрактные методы вроде `doInsert()` и т.д.). Как будет показано ниже, реализация данного шаблона определяет, какие именно методы из базового класса сделаны конкретными подобным образом.

Ниже приведена упрощенная версия базового класса Mapper.

// Листинг 13.01

```
abstract class Mapper
{
    protected $pdo;

    public function __construct()
    {
        $reg = Registry::instance();
        $this->pdo = $reg->getPdo();
    }

    public function find(int $id): DomainObject
    {
        $this->selectstmt()->execute([$id]);
        $row = $this->selectstmt()->fetch();
        $this->selectstmt()->closeCursor();

        if (! is_array($row)) {
            return null;
        }

        if (! isset($row['id'])) {
            return null;
        }

        $object = $this->createObject($row);
        return $object;
    }

    public function createObject(array $raw): DomainObject
    {
        $obj = $this->doCreateObject($raw);
        return $obj;
    }
}
```

```

}

public function insert(DomainObject $obj)
{
    $this->doInsert($obj);
}

abstract public function update(DomainObject $object);
abstract protected function doCreateObject(array $raw):
    DomainObject;
abstract protected function doInsert(
    DomainObject $object);
abstract protected function selectStmt(): \PDOStatement;
abstract protected function targetClass(): string;
}

```

В методе-конструкторе применяется класс Registry для получения объекта типа PDO. На самом деле для подобных классов применять реестр очень удобно, поскольку не всегда существует удобный путь от уровня управления к объекту типа Mapper, по которому можно передать данные. Еще один способ создать объект типа Mapper состоит в том, чтобы поручить это классу Registry. Тогда конструктору класса Mapper, реализующего преобразователь данных, придется *передать* объект типа PDO в качестве аргумента, как показано ниже.

```

abstract class Mapper
{
    protected $pdo;
    function __construct(\PDO $pdo)
    {
        $this->pdo = $pdo;
    }
}

```

В клиентском коде новый объект типа VenueMapper получается из объекта типа Registry с помощью вызова такого метода, как `getVenueMapper()`. При этом создается экземпляр объекта типа Mapper, формирующий, в свою очередь, объект типа PDO. А при последующих запросах этот метод возвратит ссылку на сохраняемый в кеше объект типа Mapper. Благодаря такому подходу преобразователи данных удаётся избавить от сложностей конфигурирования, даже если в качестве фасада используется реестр. Поэтому рекомендуется применять именно такой подход.

Обращаясь снова к классу Mapper, следует заметить, что метод `insert()` лишь делегирует свои полномочия методу `doInsert()`. В данном случае можно было бы отдать предпочтение абстрактному методу `insert()`, если бы не то обстоятельство, что применяемая здесь реализация окажется полезной в дальнейшем.

Метод `find()` отвечает за вызов подготовленного оператора, предоставляемого реализациющим дочерним классом, а также за извлечение информации из строки базы данных. Завершая свою работу, он вызывает метод `createObject()`.

Безусловно, подробности преобразования массива в объект будут меняться от случая к случаю, поэтому конкретная их реализация поручается абстрактному методу `doCreateObject()`. И в этом случае метод `createObject()`, по-видимому, лишь делегирует свои полномочия дочерней реализации. Но в дальнейшем мы введем служебные операции, благодаря которым применение шаблона *Template Method* станет оправданным.

В дочерних классах будут также реализованы специальные методы обнаружения данных по заданным критериям (нам, например, нужно будет найти объекты типа `Space`, относящиеся к объектам типа `Venue`).

Этот процесс можно рассматривать и с точки зрения дочернего класса, как показано ниже.

// Листинг 13.02

```
class VenueMapper extends Mapper
{
    private $selectStmt;
    private $updateStmt;
    private $insertStmt;

    public function __construct()
    {
        parent::__construct();
        $this->selectStmt = $this->pdo->prepare(
            "SELECT * FROM venue WHERE id=?"
        );
        $this->updateStmt = $this->pdo->prepare(
            "UPDATE venue SET name=?, id=? WHERE id=?"
        );
        $this->insertStmt = $this->pdo->prepare(
            "INSERT INTO venue ( name ) VALUES( ? )"
        );
    }

    protected function targetClass(): string
    {
        return Venue::class;
    }

    public function getCollection(array $raw): Collection
    {
        return new VenueCollection($raw, $this);
    }

    protected function doCreateObject(array $raw):
        DomainObject
    {
        $obj = new Venue(
            (int)$raw['id'],
            $raw['name']
        );
        return $obj;
    }
}
```

```

protected function doInsert(DomainObject $object)
{
    $values = [$object->getName()];
    $this->insertStmt->execute($values);
    $id = $this->pdo->lastInsertId();
    $object->setId((int)$id);
}

public function update(DomainObject $object)
{
    $values = [
        $object->getName(),
        $object->getId(),
        $object->getId()
    ];
    $this->updateStmt->execute($values);
}

public function selectStmt(): \PDOStatement
{
    return $this->selectStmt;
}
}

```

И в этом классе отсутствует ряд средств, которые могут понадобиться в дальнейшем, тем не менее, он исправно делает свое дело. В конструкторе данного класса подготавливаются некоторые операторы SQL для последующего применения.

В родительском классе Mapper реализован метод `find()`, в котором вызывается метод `selectStmt()` с целью получить подготовленный оператор SELECT языка SQL. Если предположить, что все пройдет нормально, то в классе Mapper будет вызван метод `VenueMapper::doCreateObject()`. И здесь для формирования объекта типа `Venue` используется ассоциативный массив.

С точки зрения клиента данный процесс — сама простота.

// Листинг 13.03

```

$mapper = new VenueMapper();
$venue = $mapper->find(2);
print_r($venue);

```

Вызов функции `print_r()` позволяет быстро убедиться воочию, что метод `find()` успешно выполнил свои обязанности. В рассматриваемой здесь системе, где в таблице `venue` существует символьная строка с идентификатором **2**, выполнение приведенного выше фрагмента кода приведет к следующему результату:

---

```

popp\ch13\batch01\Venue Object
(
    [name:popp\ch13\batch01\Venue:private] => The Likey Lounge
    [spaces:popp\ch13\batch01\Venue:private] =>
    [id:popp\ch13\batch01\DomainObject:private] => 2
)

```

---

Методы `doInsert()` и `update()` выполняют действия, противоположные методу `find()`. Каждому из них передается объект типа `DomainObject`, из которого извлекаются данные, которые должны быть занесены в строку таблицы базы данных, а затем вызывается метод `PDOStatement::execute()`. Обратите внимание на то, что в методе `doInsert()` запоминается идентификатор предоставленного объекта. Не следует, однако, забывать, что объекты в языке PHP передаются по ссылке, поэтому данное изменение будет обнаружено и в клиентском коде по его собственной ссылке.

Следует также заметить, что методы `doInsert()` и `update()` на самом деле не являются строго типизированными. Они примут любой подкласс, производный от класса `DomainObject`, без всяких возражений.

Рассмотрим снова операции вставки и обновления данных с точки зрения клиента.

// Листинг 13.04

```
$mapper = new VenueMapper();
$venue = new Venue(-1, "The Likey Lounge");

// Добавим объект в базу данных
$mapper->insert($venue);

// Снова найдем объект – просто для проверки, что все работает!
$venue = $mapper->find($venue->getId());
print_r($venue);

// Внесем изменение в найденный объект
$venue->setName("The Bibble Beer Likey Lounge");

// Вызовем операцию обновления измененных данных
$mapper->update($venue);

// И снова обратимся к базе данных, чтобы проверить, что все работает
$venue = $mapper->find($venue->getId());
print_r($venue);
```

## **Обработка нескольких строк**

Метод `find()` довольно прост, потому что ему необходимо возвратить только один объект. Но что делать, если из базы данных требуется извлечь много данных? В поисках ответа на этот вопрос, возможно, ваша первая мысль будет состоять в том, чтобы возвратить массив объектов. Можно, конечно, поступить и так, но у такого подхода имеется крупный недостаток.

Если возвращается массив объектов, то для каждого объекта из коллекции придется сначала получить экземпляр. Но если в итоге возвращается результатирующее множество из 1000 объектов, то его обработка окажется чрезмерно затратной. В качестве альтернативы достаточно возвратить массив объектов, предоставив вызывающему коду возможность самому решать задачу получения

экземпляров. И хотя это вполне допустимо, тем не менее, нарушает само назначение классов типа Mapper.

Впрочем, есть способ сделать так, чтобы и волки были сыты, и овцы целы: воспользоваться встроенным интерфейсом `Iterator`. Этот интерфейс требует, чтобы в реализующем его классе были определены методы для обработки списков. Удовлетворив данное требование, объект такого класса можно будет использовать в цикле `foreach` таким же образом, как и массив. В табл. 13.1 перечислены методы, определяемые в интерфейсе `Iterator`.

**Таблица 13.1. Методы, определяемые в интерфейсе `Iterator`**

Имя	Описание
<code>rewind()</code>	Перемещает указатель в начало списка
<code>current()</code>	Возвращает элемент списка, находящийся на текущей позиции указателя
<code>key()</code>	Возвращает текущий ключ (т.е. значение указателя)
<code>next()</code>	Возвращает элемент списка, находящийся на текущей позиции указателя, перемещая указатель на следующую позицию
<code>valid()</code>	Подтверждает, что на текущей позиции указателя находится элемент списка

Чтобы реализовать интерфейс `Iterator`, необходимо реализовать его методы и отслеживать местоположение в наборе данных. А порядок получения данных, их сортировки или фильтрации нужно скрыть от клиента.

Ниже приведен пример реализации интерфейса `Iterator`, где массив заключается в оболочку реализующего класса, а его конструктору передается также объект типа `Mapper` по причинам, которые станут понятными в дальнейшем.

// Листинг 13.05

```
abstract class Collection implements \Iterator
{
    protected $mapper;
    protected $total = 0;
    protected $raw = [];

    private $pointer = 0;
    private $objects = [];

    public function __construct(array $raw = [],
        Mapper $mapper = null)
    {
        $this->raw = $raw;
        $this->total = count($raw);

        if (count($raw) && is_null($mapper)) {
            throw new AppException(
                "Нужен объект типа Mapper для создания объектов");
        }
    }

    public function rewind()
    {
        $this->pointer = 0;
    }

    public function valid()
    {
        return $this->pointer < $this->total;
    }

    public function key()
    {
        return $this->pointer;
    }

    public function current()
    {
        return $this->objects[$this->pointer];
    }

    public function next()
    {
        $this->pointer++;
    }
}
```

```
$this->mapper = $mapper;
}

public function add(DomainObject $object)
{
    $class = $this->targetClass();

    if (! ($object instanceof $class)) {
        throw new AppException(
            "Это коллекция {$class}");
    }

    $this->notifyAccess();
    $this->objects[$this->total] = $object;
    $this->total++;
}

abstract public function targetClass(): string;

protected function notifyAccess()
{
    // намеренно оставлен пустым!
}

private function getRow($num)
{
    $this->notifyAccess();

    if ($num >= $this->total || $num < 0) {
        return null;
    }

    if (isset($this->objects[$num])) {
        return $this->objects[$num];
    }

    if (isset($this->raw[$num])) {
        $this->objects[$num] = $this->mapper->
            createObject($this->raw[$num]);
        return $this->objects[$num];
    }
}

public function rewind()
{
    $this->pointer = 0;
}

public function current()
{
    return $this->getRow($this->pointer);
}

public function key()
{
    return $this->pointer;
}
```

```

public function next()
{
    $row = $this->getRow($this->pointer);
    if (! is_null($row)) {
        $this->pointer++;
    }
}

public function valid()
{
    return (! is_null($this->current()));
}
}

```

В конструкторе предполагается, что он будет вызываться без аргументов или с двумя аргументами (исходными данными, которые получены из базы данных и в конечном итоге могут быть преобразованы в объекты, а также ссылкой на объект типа `Mapper`, реализующий преобразователь данных). Допустим, клиент задал аргумент `$raw` (при этом нужно также указать объект типа `Mapper`). Он сохраняется в свойстве вместе с размером предоставленного набора данных. Если же предоставлены исходные данные, то потребуется и экземпляр объекта типа `Mapper`, потому что именно он преобразовывает каждую строку из таблицы в объект. А если аргументы не были переданы конструктору данного класса, то он начнет свое функционирование с пустого массива (т.е. без исходных данных). Но обратите внимание на то, что для ввода данных в коллекцию имеется метод `add()`.

В данном классе поддерживаются два массива: `$objects` и `$raw`. Если в клиентском коде требуется конкретный элемент, то в методе `getRow()` сначала выполняется поиск в массиве `$objects`, чтобы выяснить, не получен ли уже экземпляр такого элемента. Если экземпляр уже имеется, данный метод возвратит его. В противном случае метод `getRow()` продолжит поиск исходных данных в массиве `$raw`. Эти данные присутствуют в массиве `$raw` только в том случае, если присутствует и объект типа `Mapper`. Следовательно, данные для соответствующей строки таблицы могут быть переданы упоминавшемуся ранее методу `Mapper::createObject()`. Этот метод возвращает объект типа `DomainObject`, который сохраняется в массиве `$objects` по соответствующему индексу. В конечном итоге вновь созданный объект типа `DomainObject` возвращается пользователю.

В остальной части класса выполняется простая обработка свойства `$pointer` и вызывается метод `getRow()`. Если, конечно, не считать метод `notifyAccess()`, который потребуется, если дело дойдет до применения шаблона Lazy Load. Вы, вероятно, заметили, что класс `Collection` объявлен абстрактным, а следовательно, необходимо предоставить отдельные его реализации для каждого класса предметной области.

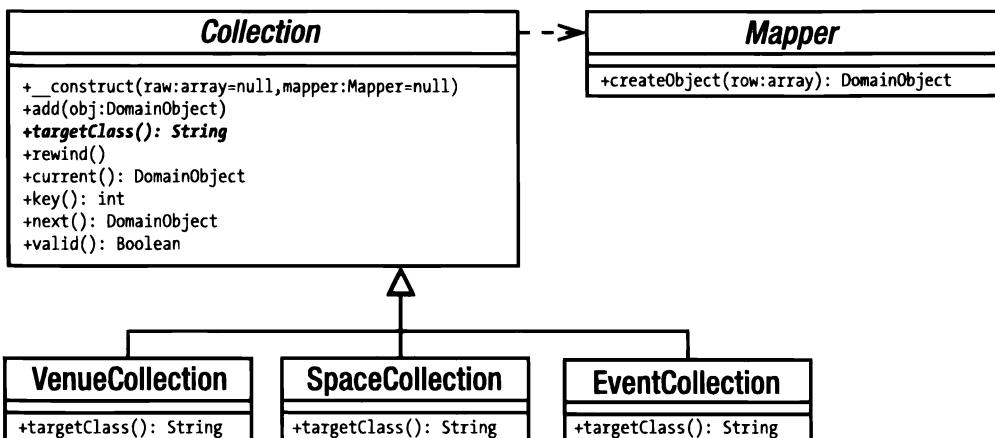
// Листинг 13.06

```
class VenueCollection extends Collection
{
    public function targetClass(): string
    {
        return Venue::class;
    }
}
```

Класс `VenueCollection` просто расширяет класс `Collection`, в нем реализован метод `targetClass()`. Благодаря этому, а также проверке типов в методе `add()` из суперкласса в коллекцию могут введены только объекты типа `Venue`. Ради еще большей безопасности можно также произвести дополнительную проверку типов в конструкторе данного класса.

Очевидно, что данный класс должен действовать только вместе с классом `VenueMapper`. Но из практических соображений он реализует умеренно типизированную коллекцию, особенно если дело касается шаблона Domain Model.

Безусловно, для объектов типа `Event` и `Space` имеются параллельные классы. Некоторые классы типа `Collection` приведены на рис. 13.2.



**Рис. 13.2.** Классы для обработки многих строк таблицы с помощью коллекций

Для получения пустых коллекций в классе `Registry` предусмотрены удобные соответствующие методы. Все дело в том, что по шаблону Domain Model необходимо получить экземпляры типа `Collection`, а в какой-то момент, возможно, потребуется сменить реализацию, особенно для целей тестирования. По мере расширения проектируемой системы эту обязанность можно поручить специально выделенной фабрике. Но на стадии разработки лучше выбрать простейший подход, применяя шаблон `Registry` для создания большинства объектов. В качестве примера ниже показано, как получить пустой объект типа `VenueCollection`.

// Листинг 13.07

```
$reg = Registry::instance();

$collection = $reg->getVenueCollection();
$collection->add(new Venue(-1, "Loud and Thumping"));
$collection->add(new Venue(-1, "Eeezy"));
$collection->add(new Venue(-1, "Duck and Badger"));

foreach ($collection as $venue) {
    print $venue->getName() . "\n";
}
```

Принимая во внимание осуществленную здесь реализацию, с такой коллекцией мало что можно еще сделать, хотя ввести методы `elementAt()`, `deleteAt()`, `count()` и аналогичные методы не составит большого труда. Предоставляем это вам в качестве упражнения. (Выполните его и получите удовольствие!)

Обратите внимание на то, что здесь был использован синтаксис `::class`, чтобы получить строку с полностью определенным именем класса. Такая возможность появилась только в версии PHP 5.5, а в предыдущих версиях приходилось вручную указывать полный путь к классу в пространстве имен и постараться при этом не ошибиться!

### **Применение генератора вместо интерфейса `Iterator`**

Реализация интерфейса `Iterator` может оказаться довольно хлопотным, хотя и нетрудным делом. В версии PHP 5.5 появилась возможность использовать более простой (и зачастую более эффективный с точки зрения использования доступной памяти) механизм, называемый *генератором (generator)*. По существу, генератор — это функция, которая может возвращать несколько значений, как правило, в цикле. В ней вместо ключевого слова `return` употребляется ключевое слово `yield`. Как только интерпретатор PHP обнаружит в коде функции оператор `yield`, он возвратит в вызывающий код итератор типа `Generator`, в котором реализован интерфейс `Iterator`. Над этим новым объектом можно выполнять те же самые действия, что и над любым другим итератором. Но хитрость состоит в том, что цикл, в котором используется оператор `yield` для возврата нового значения, продолжит свое выполнение только в том случае, если объекту класса `Generator` поступит запрос на следующее значение из вызываемого метода `next()`. По сути дела весь процесс выполнения кода выглядит следующим образом.

- В клиентском коде вызывается функция генератора, содержащая оператор `yield`.
- В функции генератора запрограммирован цикл или какой-нибудь повторяющийся процесс, благодаря которому может возвращаться несколько значений с помощью оператора `yield`. Как только интерпретатор PHP обнаружит в коде этот оператор, он создаст объект типа `Generator` и возвратит его клиентскому коду.

- На этом выполнение повторяющегося процесса в функции генератора приостанавливается.
- Полученный клиентским кодом объект типа Generator рассматривается как обычный итератор, которым можно оперировать в цикле (как правило, в цикле foreach).
- На каждом шаге цикла foreach объект типа Generator получает следующее значение из функции генератора.

Так почему бы нам не воспользоваться этой новой возможностью в упомянутом выше базовом классе Collection? Функция (точнее — метод) генератора возвращает объект типа Generator, поэтому в самом классе Collection больше не требуются поддерживать итеративную обработку. Вместо этого можно воспользоваться методом генератора как фабричным следующим образом:

// Листинг 13.08

```
abstract class GenCollection
{
    protected $mapper;
    protected $total = 0;
    protected $raw = [];

    private $result;
    private $pointer = 0;
    private $objects = [];

    public function __construct(array $raw = [],
                                Mapper $mapper = null)
    {
        $this->raw = $raw;
        $this->total = count($raw);

        if (count($raw) && is_null($mapper)) {
            throw new AppException(
                "Нужен объект типа Mapper для создания объектов");
        }

        $this->mapper = $mapper;
    }

    public function add(DomainObject $object)
    {
        $class = $this->targetClass();

        if (! ($object instanceof $class)) {
            throw new AppException(
                "Это коллекция {$class}");
        }

        $this->notifyAccess();
        $this->objects[$this->total] = $object;
        $this->total++;
    }
}
```

```

public function getGenerator()
{
    for ($x = 0; $x < $this->total; $x++) {
        yield $this->getRow($x);
    }
}

abstract public function targetClass(): string;

protected function notifyAccess()
{
    // намеренно оставлен пустым!
}

private function getRow($num)
{
    $this->notifyAccess();

    if ($num >= $this->total || $num < 0) {
        return null;
    }

    if (isset($this->objects[$num])) {
        return $this->objects[$num];
    }

    if (isset($this->raw[$num])) {
        $this->objects[$num] = $this->mapper->createObject(
            $this->raw[$num]);
        return $this->objects[$num];
    }
}
}

```

Как видите, такое решение позволило создать более компактный базовый класс. Теперь отпала необходимость в реализации методов `current()`, `reset()` и им подобных. Единственный недостаток такого решения состоит в том, что сам класс `Collection` утратил свои итеративные возможности. Поэтому в клиентском коде придется вызывать функцию генератора `getGenerator()` и итеративно обработать возвращаемый оператором `yield` объект типа `Generator`, как показано ниже.

// Листинг 13.09

```

$genvencoll = new GenVenueCollection();
$genvencoll->add(new Venue(-1, "Loud and Thumping"));
$genvencoll->add(new Venue(-1, "Eeezy"));
$genvencoll->add(new Venue(-1, "Duck and Badger"));

$gen = $genvencoll->getGenerator();

foreach ($gen as $wrapper) {
    print_r($wrapper);
}

```

Мы не собираемся внедрять эту новую возможность в рассматриваемую здесь систему, и поэтому продолжим рассмотрение данного примера, применяя реализованную ранее версию итератора, определяемого в интерфейсе `Iterator`. Следует, однако, иметь в виду, что генераторы на самом деле предоставляют все средства, необходимые для того, чтобы создавать легковесные итераторы, прилагая минимум усилий для их установки.

### **Получение объектов типа `Collection`**

Как пояснялось ранее, мы решили воспользоваться классом `Registry` как фабрикой для коллекций. Но его можно использовать и для обслуживания объектов типа `Mapper`, как показано в следующем примере кода:

// Листинг 13.10

```
public function getVenueMapper(): VenueMapper
{
    return new VenueMapper();
}

public function getSpaceMapper(): SpaceMapper
{
    return new SpaceMapper();
}

public function getEventMapper(): EventMapper
{
    return new EventMapper();
}

public function getVenueCollection(): VenueCollection
{
    return new VenueCollection();
}

public function getSpaceCollection(): SpaceCollection
{
    return new SpaceCollection();
}

public function getEventCollection(): EventCollection
{
    return new EventCollection();
}
```

Таким образом, мы перешли границы того, что изящно вписывается в класс `Registry`. Стоило ввести ряд дополнительных методов получения, как возникла потребность реорганизовать этот код, чтобы воспользоваться шаблоном `Abstract Factory`. Но оставим это вам в качестве упражнения (за справкой обращайтесь, если потребуется, к главе 9, “Формирование объектов”).

Итак, упростив доступ к классам `Mapper` и `Collection`, можно расширить класс `Venue`, чтобы организовать сохраняемость объектов типа `Space`. В этом классе предоставляются методы для ввода отдельных объектов типа `Space` в

коллекцию типа `SpaceCollection` или для создания совершенно новой коллекции того же самого типа:

```
// Листинг 13.11

// Класс Venue

public function getSpaces(): SpaceCollection
{
    if (is_null($this->spaces)) {
        $reg = Registry::instance();
        $this->spaces = $reg->getSpaceCollection();
    }

    return $this->spaces;
}

public function setSpaces(SpaceCollection $spaces)
{
    $this->spaces = $spaces;
}

public function addSpace(Space $space)
{
    $this->getSpaces()->add($space);
    $space->setVenue($this);
}
```

В данной реализации метода `setSpaces()` принимается на веру, что все объекты типа `Space` в коллекции ссылаются на текущий объект типа `Venue`. Ввести проверку в этот метод совсем не трудно, но в данной версии мы не будем этого делать ради простоты примера. Обратите внимание на то, что мы получаем экземпляр свойства `$spaces` только тогда, когда вызывается метод `getSpaces()`. В дальнейшем будет показано, как расширить это отложенное получение экземпляров, чтобы ограничить запросы к базе данных.

В классе `VenueMapper` должна создаваться коллекция типа `SpaceCollection` для каждого создаваемого объекта типа `Venue`.

// Листинг 13.12

```
// Класс VenueMapper

protected function doCreateObject(array $array):
    DomainObject
{
    $obj = new Venue(
        (int)$array['id'],
        $array['name']
    );

    $spacemapper = new SpaceMapper();
    $spacecollection = $spacemapper->
        findByVenue($array['id']);
    $obj->setSpaces($spacecollection);
    return $obj;
}
```

В методе `VenueMapper::doCreateObject()` создается объект типа `SpaceMapper`, из которого получается объект типа `SpaceCollection`. Как видите, в классе `SpaceMapper` реализован метод `findByVenue()`. Это приводит нас к запросам, по которым формируется несколько объектов. Ради краткости мы опустили метод `Mapper::findAll()` из первоначального листинга для класса `woo\mapper\Mapper`. В приведенном ниже листинге он присутствует снова.

// Листинг 13.13

```
// Класс Mapper

public function findAll(): Collection
{
    $this->selectAllStmt()->execute([]);

    return $this->getCollection(
        $this->selectAllStmt()->fetchAll()
    );
}

abstract protected function selectAllStmt():
    \PDOStatement;
abstract protected function getCollection(array $raw):
    Collection;
```

В данном методе вызывается дочерний метод `selectAllStmt()`. Как и метод `selectStmt()`, он должен содержать подготовленный оператор SQL, по которому из таблицы выбираются все строки. Ниже показано, каким образом объект типа `PDOStatement` создается в классе `SpaceMapper`.

// Листинг 13.14

```
// Конструктор SpaceMapper::__construct()

$this->selectAllStmt = $this->pdo->prepare(
    "SELECT * FROM space"
);
$this->findByVenueStmt = $this->pdo->prepare(
    "SELECT * FROM space where venue=?"
);
```

Здесь внедрен еще один оператор, `$findByVenueStmt`, предназначенный для выборки объектов типа `Space`, характерных для отдельного объекта типа `Venue`. В методе `findAll()` вызывается еще один новый метод `getCollection()`, которому передаются обнаруженные данные. Ниже приведено определение метода `SpaceMapper::getCollection()`.

// Листинг 13.15

```
public function getCollection(array $raw): Collection
{
    return new SpaceCollection($raw, $this);
}
```

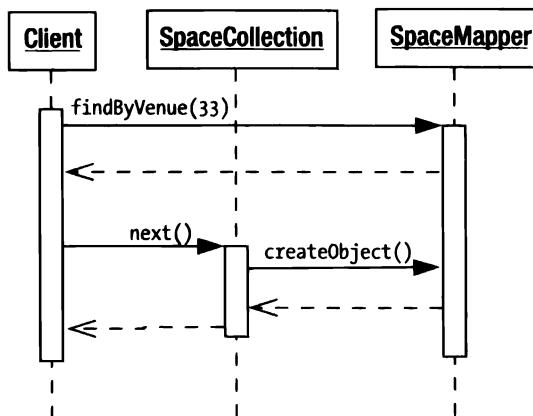
В полной версии класса Mapper следует объявить методы `getCollection()` и `selectAllStmt()` абстрактными, чтобы все объекты типа Mapper могли возвращать коллекцию, содержащую их постоянно сохраняемые объекты предметной области. Но чтобы получить объекты типа Space, которые относятся к объекту типа Venue, потребуется более ограниченная коллекция. Ранее уже демонстрировался подготовленный оператор SQL для получения данных, а ниже приведен метод `SpaceMapper::findByVenue()`, в котором формируется коллекция.

// Листинг 13.16

```
public function findByVenue($vid): Collection
{
    $this->findByVenueStmt->execute([$vid]);
    return new SpaceCollection(
        $this->findByVenueStmt->fetchAll(), $this);
}
```

Метод `findByVenue()` идентичен методу `findAll()`, за исключением применяемого оператора SQL. Если снова обратиться к классу `VenueMapper`, то полученная в итоге коллекция сохраняется в объекте типа `Venue` с помощью метода `Venue::setSpaces()`. Поэтому объекты типа `Venue` теперь поступают непосредственно из базы данных со всеми принадлежащими им объектами типа `Space` лишь в строго типизированном списке. Экземпляр ни одного объекта из этого списка не создается до того, как к нему будет сделан запрос.

На рис. 13.3 показан процесс, посредством которого клиентский класс может получить объект типа `SpaceCollection`, а также взаимодействие класса `SpaceCollection` с методом `SpaceMapper::createObject()` с целью преобразовать табличные данные в объект, возвращаемый клиенту.



**Рис. 13.3.** Получение коллекции типа `SpaceCollection`, а с ее помощью — объекта типа `Space`

## Результаты

Недостаток подхода, выбранного для ввода объектов типа Space в объект типа Venue, заключается в необходимости дважды обращаться к базе данных. Но это справедливая, на мой взгляд, цена, которую стоит заплатить. Следует также заметить, что действия, предпринимаемые в методе Venue::doCreateObject() для получения надлежащим образом заполненной коллекции типа SpaceCollection, можно перенести в метод Venue::getSpaces(), чтобы второе подключение к базе данных происходило только по требованию. Ниже показано, как определяется вариант такого метода.

// Листинг 13.17

```
// Класс Venue

public function getSpaces2()
{
    if (is_null($this->spaces)) {
        $reg = Registry::instance();
        $finder = $reg->getSpaceMapper();
        $this->spaces = $finder->findByVenue($this->getId());
    }

    return $this->spaces;
}
```

Но если встанет вопрос эффективности, то следует полностью реорганизовать исходный код класса SpaceMapper и получить все необходимые данные за один проход с помощью конструкции JOIN SQL-запроса. Безусловно, в результате такой реорганизации код может стать менее переносимым, но за оптимизацию ради эффективности всегда приходится платить!

Степень детализации классов Mapper будет, конечно, варьироваться. Если объект одного конкретного типа сохраняется только в объекте другого типа, то для контейнера можно предусмотреть только один преобразователь данных типа Mapper. Главное преимущество шаблона Data Mapper заключается в четком разделении уровня предметной области и базы данных. Объекты типа Mapper действуют подспудно и могут приспособливаться ко всем видам реляционных баз данных.

Вероятно, самым крупным недостатком данного шаблона является большой объем кропотливой работы по созданию конкретных классов Mapper. Но здесь обнаруживается немало стереотипного кода, который можно сгенерировать автоматически. Изыщным средством генерирования общих методов для классов типа Mapper служит рефлексия. В частности, можно сделать запрос объекта предметной области, исследовать его методы получения и установки (возможно, учитывая соглашение о наименовании аргументов) и сгенерировать базовые классы типа Mapper, готовые для последующей коррекции. Именно так первоначально были созданы все классы типа Mapper, приведенные в этой главе.

Имея дело с классами типа `Mapper`, следует помнить об опасности загрузки слишком большого количества объектов одновременно. Но здесь на помощь может прийти реализация интерфейса `Iterator`. Сначала коллекция типа `Collection` содержит данные только из одной строки таблицы базы данных, и поэтому второй запрос (объекта типа `Space`) делается только при обращении к конкретному объекту типа `Venue` для последующего преобразования из массива в объект. Такую форму загрузки по требованию можно усовершенствовать еще больше, как будет показано далее.

Впрочем, волннообразная загрузка требует особого внимания. Создавая преобразователь данных типа `Mapper`, имейте в виду, что используя другой преобразователь данных того же самого типа с целью получить значение свойства из объекта, вы затрагиваете лишь вершину большого айсберга. Ведь второй преобразователь данных может использоваться еще и для создания собственного объекта. И если вы проявите невнимательность, то в конечном итоге может оказаться, что простая на первый взгляд операция поиска повлечет за собой десятки других аналогичных операций.

Следует также принимать во внимание все инструкции по составлению эффективных запросов к базам данных и проявить готовность к их оптимизации для каждой базы данных, если в этом возникнет потребность. Операторы SQL, пригодные для запросов к разным базам данных, — это, конечно, хорошо, но еще лучше — быстродействующие приложения. Несмотря на то что внедрение условных операторов (или классов стратегий) для составления разных вариантов одних и тех же запросов — дело хлопотное и в первом случае дает неприглядные результаты, не следует забывать, что вся эта неприятная оптимизация скрыта от клиентского кода.

## Шаблон Identity Map

Помните тот кошмар, который был связан с ошибками при передаче параметров по значению в версии PHP 4? Полная путаница, возникавшая в том случае, когда две переменные на первый взгляд указывали на один объект, а на самом деле оказывалось, что на разные, но коварно похожие объекты? К сожалению, этот кошмар возвратился.

### Проблема

Рассмотрим код, созданный для проверки примера применения шаблона Data Mapper.

// Листинг 13.18

```
$mapper = new VenueMapper();

$venue = new Venue(-1, "The Likey Lounge");
$mapper->insert($venue);
$venue = $mapper->find($venue->getId());
print_r($venue);
```

```
$venue->setName("The Bibble Beer Likey Lounge");
$mapper->update($venue);
$venue = $mapper->find($venue->getId());
print_r($venue);
```

Назначение данного кода — продемонстрировать, что объект, введенный в базу данных, может быть также извлечен с помощью объекта типа Mapper и окажется идентичным во всех отношениях, за исключением того, что это *не тот же самый объект!* В качестве выхода из этого затруднительного положения новый объект Venue был присвоен переменной вместо прежнего. Но, к сожалению, контролировать ситуацию до такой степени можно далеко не всегда. Один и тот же объект может использоваться в разные моменты времени в пределах *одного* запроса. Если один его вариант изменяется и сохраняется в базе данных, то где гарантия, что в другом варианте этого объекта (вероятно, уже сохраненном в коллекции типа Collection) не будут перезаписаны внесенные ранее изменения?

Дубликаты объектов вызывают не только риск, но и непроизводительные издержки. Некоторые распространенные объекты могут загружаться по три-четыре раза в ходе выполнения процесса, и все эти обращения к базе данных, кроме одного, окажутся совершенно излишними. К счастью, решить эту проблему относительно просто.

## Реализация

*Карта присутствия* (Identity Map) — это просто объект, предназначенный для слежения за всеми остальными объектами в системе и помогающий исключить дублирование тех объектов, которые должны быть в единственном экземпляре. На самом деле шаблон Identity Map не предотвращает эту ситуацию каким-то активным образом. Его назначение состоит в том, чтобы управлять информацией об объектах. Ниже приведен простой пример применения шаблона Identity Map.

// Листинг 13.19

```
class ObjectWatcher
{
    private $all = [];
    private static $instance = null;

    private function __construct()
    {
    }

    public static function instance(): self
    {
        if (is_null(self::$instance)) {
            self::$instance = new ObjectWatcher();
        }

        return self::$instance;
    }
}
```

```

public function globalKey(DomainObject $obj): string
{
    $key = get_class($obj) . "." . $obj->getId();
    return $key;
}

public static function add(DomainObject $obj)
{
    $inst = self::instance();

    $inst->all[$inst->globalKey($obj)] = $obj;
}

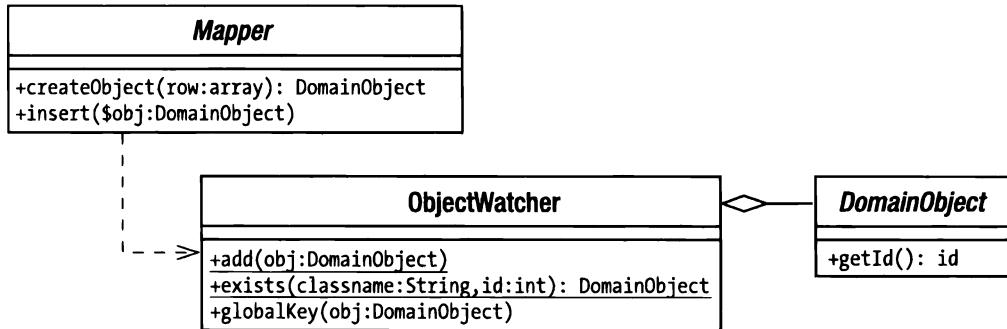
public static function exists($classname, $id)
{
    $inst = self::instance();
    $key = "{$classname}.{$id}";

    if (isset($inst->all[$key])) {
        return $inst->all[$key];
    }

    return null;
}
}

```

Как показано на рис. 13.4, класс, реализующий шаблон Identity Map, может сочетаться с другими рассмотренными ранее классами.



**Рис. 13.4.** Сочетание класса, реализующего шаблон Identity Map, с другими классами

Главная особенность шаблона Identity Map — это, естественно, идентификация объектов. Это означает, что каждый объект необходимо пометить каким-то способом. С этой целью можно воспользоваться самыми разными стратегиями. Ключ таблицы базы данных, который уже используется во всех объектах в системе, для этой цели не подходит, потому что нет никакой гарантии, что его идентификатор окажется уникальным для всех таблиц базы данных.

Можно также организовать отдельную базу данных и поддерживать в ней глобальную таблицу ключей. В таком случае, создавая всякий раз объект, следует обратиться к таблице ключей и связать глобальный ключ с объектом, находящимся в отдельной строке таблицы. Издержки в данном случае невелики и необременительны.

Как видите, здесь выбран более простой подход. В частности, имя класса дополняется его табличным идентификатором. Не может быть двух объектов типа Event с идентификатором 4, поэтому выбранный ключ Event.4 вполне подходит для наших целей.

Подробности реализации такого подхода вынесены в отдельный метод globalKey() класса ObjectWatcher. В этом классе предусмотрен также метод add() для ввода новых объектов. При этом каждый объект помечается уникальным ключом в массиве свойств \$all.

Методу exists() передаются имя класса и идентификатор \$id, а не сам объект. Чтобы узнать, существует ли объект, совсем необязательно получать его экземпляр! На основании этих данных в методе exists() создается ключ и проверяется, существует ли такой индекс в массиве свойств \$all. Если объект найден, то возвращается ссылка, как и требуется.

Имеется только один класс, где применяется класс ObjectWatcher, реализующий шаблон Identity Map. Это класс Mapper, предоставляющий функциональные возможности для формирования объектов, поэтому в него имеет смысл добавить проверку следующим образом:

// Листинг 13.20

```

// Класс Mapper

public function find(int $id): DomainObject
{
    $old = $this->getFromMap($id);

    if (! is_null($old)) {
        return $old;
    }

    // обратиться к базе данных
    return $object;
}

abstract protected function targetClass(): string;

private function getFromMap($id)
{
    return ObjectWatcher::exists(
        $this->targetClass(),
        $id
    );
}

```

```

private function addToMap(DomainObject $obj)
{
    ObjectWatcher::add($obj);
}

public function createObject($raw)
{
    $old = $this->getFromMap($raw['id']);

    if (! is_null($old)) {
        return $old;
    }

    $obj = $this->doCreateObject($raw);
    $this->addToMap($obj);

    return $obj;
}

public function insert(DomainObject $obj)
{
    $this->doInsert($obj);
    $this->addToMap($obj);
}

```

В данном классе предусмотрены два удобных метода — `addToMap()` и `getFromMap()`. Это дает возможность не запоминать полный синтаксис статического обращения к классу `ObjectWatcher`. И, что еще важнее, в этих методах происходит обращение к дочерним реализациям (`VenueMapper` и т.д.) с целью получить имя класса, который в настоящий момент ожидает получения экземпляра.

Это достигается путем вызова абстрактного метода `targetClass()`, который реализуется во всех конкретных классах типа `Mapper`. Этот метод должен возвратить имя класса, объект которого должен сформировать преобразователь данных типа `Mapper`. Ниже приведена реализация метода `targetClass()` в классе `SpaceMapper`.

// Листинг 13.21

```

// Класс SpaceMapper

protected function targetClass(): string
{
    return Space::class;
}

```

В методах `find()` и `createObject()` сначала проверяется, существует ли объект, путем передачи идентификатора таблицы методу `getFromMap()`. Если объект найден, он возвращается клиенту, и выполнение метода завершается. Но если никаких версий искомого объекта не существует, то получение его экземпляра продолжится. В методе `createObject()` этот новый объект передается методу `addToMap()`, чтобы предотвратить впоследствии любые конфликты.

Так зачем часть рассматриваемого здесь процесса приходится повторять дважды, вызывая метод `getFromMap()` в методах `find()` и `createObject()`? Ответ на этот вопрос связан с коллекциями типа `Collection`. Когда в них формируются объекты, с этой целью в них вызывается метод `createObject()`. При этом необходимо убедиться, что строка таблицы, инкапсулированная в объекте типа `Collection`, не устарела, и обеспечить возврат пользователю самой последней версии объекта.

## Результаты

До тех пор, пока шаблон Identity Map применяется во всех контекстах, где объекты формируются из базы данных или вводятся в нее, вероятность дублирования объектов в ходе процесса практически равна нулю. Разумеется, это правило действует только в самом процессе. В разных процессах будет неизбежно происходить одновременное обращение к разным версиям одного и того же объекта. И в этом случае важно учитывать возможности искажения данных в результате параллельного (т.е. одновременного) доступа к ним. Если это вызывает серьезные проблемы в вашей системе, то рекомендуется реализовать стратегию блокировки. Можно также рассмотреть возможность сохранения объектов в общей памяти или применения внешней системы кеширования объектов вроде Memcached. Подробнее о системе Memcached можно узнать по адресу <http://memcached.org/>, а об ее поддержке в PHP — по адресу <http://www.php.net/memcache>.

## Шаблон Unit of Work

В какой момент вы сохраняете объекты? До тех пор, пока я не открыл для себя шаблон `Unit of Work` (Единица работы), описанный Дэвидом Райсом в упоминавшейся ранее книге Мартина Фаулера *Patterns of Enterprise Application Architecture*, по завершении команды я посыпал запросы на сохранение из уровня представления. Но такое проектное решение оказалось довольно затратным. Шаблон `Unit of Work` помогает сохранять только те объекты, которые действительно требуется сохранить.

## Проблема

Однажды я вывел набор своих операторов SQL в окне браузера и был поражен. Я обнаружил, что сохранял одни и те же данные снова и снова в одном и том же запросе. У меня была замечательная система составных команд, т.е. одна команда могла запустить несколько других, и каждая выполняла очистку после себя. Я не только сохранял один и тот же объект дважды, но еще и объекты, которые вообще не нужно было сохранять.

В каком-то отношении данная задача аналогична той, которую решает шаблон Identity Map. Если этот шаблон позволяет решить задачу излишней загрузки объектов, то в данном случае задача находится на другом конце процесса. Обе эти задачи оказываются взаимодополняющими, как, впрочем, и их решения.

## Реализация

Чтобы выяснить, какие именно требуются операции с базой данных, придется отслеживать различные события, которые происходят в объектах. И самым лучшим местом, где это можно сделать, вероятно, являются сами объекты.

Необходимо также вести список объектов, составленный для каждой операции с базой данных (например, вставки, обновления, удаления). Рассмотрим пока что лишь операции вставки и обновления. Где лучше сохранить список объектов? У нас уже есть объект класса `ObjectWatcher`, поэтому мы можем продолжить его разработку следующим образом:

```
// Листинг 13.22

// Класс ObjectWatcher

private $all = [];
private $dirty = [];
private $new = [];
private $delete = []; // не используется в данном примере
private static $instance = null;

public static function addDelete(DomainObject $obj)
{
    $inst = self::instance();
    $inst->delete[$inst->globalKey($obj)] = $obj;
}

public static function addDirty(DomainObject $obj)
{
    $inst = self::instance();

    if (!in_array($obj, $inst->new, true)) {
        $inst->dirty[$inst->globalKey($obj)] = $obj;
    }
}

public static function addNew(DomainObject $obj)
{
    $inst = self::instance();
    // идентификатор пока еще отсутствует
    $inst->new[] = $obj;
}

public static function addClean(DomainObject $obj)
{
    $inst = self::instance();
    unset($inst->delete[$inst->globalKey($obj)]);
    unset($inst->dirty[$inst->globalKey($obj)]);

    $inst->new = array_filter(
        $inst->new,
        function ($a) use ($obj) {
            return !($a === $obj);
        }
    );
}
```

```

public function performOperations()
{
    foreach ($this->dirty as $key => $obj) {
        $obj->getFinder()->update($obj);
    }

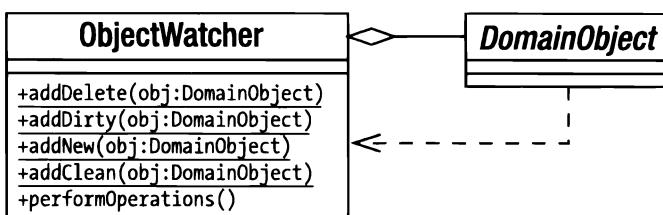
    foreach ($this->new as $key => $obj) {
        $obj->getFinder()->insert($obj);
        print "Вставка " . $obj->getName() . "\n";
    }

    $this->dirty = [];
    $this->new = [];
}

```

Класс ObjectWatcher по-прежнему соответствует шаблону Identity Map и продолжает выполнять свою функцию отслеживания всех объектов в системе с помощью свойства \$all. В данном примере мы просто внедрили в этот класс дополнительные функциональные возможности.

Отдельные аспекты реализации шаблона Unit of Work в классе ObjectWatcher показаны на рис. 13.5.



**Рис. 13.5.** Шаблон Unit of Work

Объекты помечаются как “измененные”, если они были модифицированы после извлечения из базы данных. Измененный объект сохраняется с помощью метода addDirty() в массиве свойств \$dirty, до тех пор, пока не придет время обновить базу данных. В клиентском коде может быть по собственным причинам решено, что измененный объект не должен подвергаться обновлению. С этой целью измененный объект может быть помечен в клиентском коде как “сохраненный” с помощью метода addClean(). Как и следовало ожидать, вновь созданный объект должен быть введен в массив \$new с помощью метода addNew(). Объекты вводятся из этого массива в базу данных по намеченному плану. В рассматриваемых здесь примерах функциональные средства удаления не реализуются, но общий принцип должен быть понятен.

В каждом из методов addDirty() и addNew() вводится объект в массивы, хранящиеся в соответствующих свойствах. Но в методе addClean() удаляется заданный объект из массива \$dirty, помечая его как больше не ожидающий обновления.

Когда наконец приходит время обработать все объекты, сохраненные в этих массивах, должен быть вызван метод `performOperations()` (вероятно, из класса контроллера или его вспомогательного класса). Этот метод обходит в цикле массивы `$dirty` и `$new`, обновляя или добавляя объекты.

Класс `ObjectWatcher` теперь обеспечивает механизм обновления и вставки объектов. Но его коду все еще недостает средства ввода объектов в объект типа `ObjectWatcher`. А поскольку оперировать приходится именно этими объектами, то сами они, вероятно, служат наилучшим местом для уведомления об этом. Ниже приведен ряд служебных методов, которые можно добавить в класс `DomainObject`. Обратите особое внимание на метод конструктора.

// Листинг 13.23

```
abstract class DomainObject
{
    private $id;

    public function __construct(int $id)
    {
        $this->id = $id;

        if ($id < 0) {
            $this->markNew();
        }
    }

    abstract public function getFinder(): Mapper;

    public function getId(): int
    {
        return $this->id;
    }

    public function setId(int $id)
    {
        $this->id = $id;
    }

    public function markNew()
    {
        ObjectWatcher::addNew($this);
    }

    public function markDeleted()
    {
        ObjectWatcher::addDelete($this);
    }

    public function markDirty()
    {
        ObjectWatcher::addDirty($this);
    }
}
```

```

public function markClean()
{
    ObjectWatcher::addClean($this);
}
}

```

Как видите, метод конструктора помечает текущий объект как новый, вызывая `markNew()`, если ему не было передано свойство `$id`. Это похоже на своего рода волшебство, и здесь следует проявить внимательность. В таком виде данного кода назначается новый объект для вставки в базу данных без всякого вмешательства со стороны создателя объектов. Представьте, что новый программист в вашей команде пишет сценарий для временного использования, чтобы протестировать работу программы, решающей поставленную задачу. В этом сценарии нет никаких признаков кода сохраняемости, поэтому все должно быть достаточно безопасно, не так ли? А теперь представьте эти тестовые объекты с интересными временными именами, которые попадают в постоянное хранилище! Волшебство — это, конечно, хорошо, но ясность — намного лучше. От клиентского кода, возможно, лучше потребовать, чтобы он передавал какой-нибудь флаг конструктору с целью поставить новый объект в очередь на вставку.

В класс `Mapper` необходимо также добавить следующий фрагмент кода:

```

// Листинг 13.24

// Класс Mapper

public function createObject($raw): DomainObject
{
    $old = $this->getFromMap($raw['id']);

    if (!is_null($old)) {
        return $old;
    }

    $obj = $this->doCreateObject($raw);
    $this->addToMap($obj);

    return $obj;
}

```

Остается лишь добавить вызовы `markDirty()` в методы классов, созданных по шаблону `Domain Model`. Напомним, что “измененным” считается объект, который был модифицирован после извлечения из базы данных. Именно этот аспект рассматриваемого здесь шаблона подозрительно напоминает шаблон `Domain Model`. Очевидно, важно гарантировать, чтобы все методы, которые модифицируют состояние объекта, помечали его как “измененный”. Но поскольку это придется сделать вручную, то вероятность ошибки вполне реальна. Ведь человеку свойственно ошибаться.

Ниже приведены некоторые методы из класса `Space`, в которых вызывается `markDirty()`.

```
// Листинг 13.25

// Класс Space

public function setVenue(Venue $venue)
{
    $this->venue = $venue;
    $this->markDirty();
}

public function setName(string $name)
{
    $this->name = $name;
    $this->markDirty();
}
```

Ниже приведен код для ввода новых объектов типа `Venue` и `Space` в базу данных, взятый из класса `Command`.

```
// Листинг 13.26

$venue = new Venue(-1, "The Green Trees");
$venue->addSpace(
    new Space(-1, 'The Space Upstairs')
);
$venue->addSpace(
    new Space(-1, 'The Bar Stage')
);

// Этот метод может быть вызван из контроллера
// или вспомогательного класса
ObjectWatcher::instance()->performOperations();
```

Мы ввели отладочный код в класс `ObjectWatcher`, что дает возможность увидеть, что происходит по окончании запроса.

```
Вставка The Green Trees
Вставка The Space Upstairs
Вставка The Bar Stage
```

Контроллер высокого уровня обычно вызывает метод `performOperations()`, и поэтому, как правило, достаточно создать или модифицировать объект, а класс (в данном случае — `ObjectWatcher`), созданный по шаблону `Unit of Work`, выполнит свои обязанности только один раз в конце запроса.

## Результаты

Шаблон `Unit of Work` очень полезен, но имеется ряд моментов, которые следует иметь в виду. Применяя данный шаблон, следует быть уверенным, что во всех операциях изменения на самом деле модифицированный объект помечается как “измененный”. Невыполнение этого правила приведет к появлению ошибок, обнаружить которые будет очень трудно.

Возможно, придется поискать и другие способы тестирования измененных объектов. По-видимому, для этой цели подойдет рефлексия, но тогда необходимо оценить влияние такого тестирования на производительность. Ведь шаблон должен улучшать, а не ухудшать производительность.

## Шаблон Lazy Load

Шаблон Lazy Load относится к числу основных шаблонов, которые большинство разработчиков веб-приложений самостоятельно изучают очень быстро. Причина проста и состоит в том, что это важнейший механизм, позволяющий избегать массовых обращений к базе данных, т.е. именно того, к чему мы все стремимся.

### Проблема

В примере, который рассматривается в этой главе, мы установили связь между культурными заведениями, местами проведения и культурными мероприятиями, т.е. объектами типа `Venue`, `Space` и `Event`. Когда создается объект типа `Venue`, то автоматически получается коллекция типа `SpaceCollection`. Если бы нужно было вывести все объекты типа `Space` в данном объекте типа `Venue`, такое действие автоматически вызвало бы запрос к базе данных для получения всех объектов типа `Event`, связанных с каждым объектом типа `Space`. Они сохраняются в коллекции типа `EventCollection`. Если же просматривать события не требуется, то придется сделать несколько обращений к базе данных без всякой причины. При наличии многих культурных заведений, у каждого из которых имеется два или три места проведения десятков или даже сотен культурных мероприятий, такой процесс получается слишком затратным.

Очевидно, в некоторых случаях придется прекращать подобное автоматическое включение коллекций. В качестве примера ниже приведен код, добавленный в класс `SpaceMapper` для получения данных типа `Event`.

// Листинг 13.27

```
// Класс SpaceMapper

protected function doCreateObject(array $raw):
    DomainObject
{
    $obj = new Space((int)$raw['id'], $raw['name']);
    $venmapper = new VenueMapper();
    $venue = $venmapper->find((int)$raw['venue']);
    $obj->setVenue($venue);

    $eventmapper = new EventMapper();
    $eventcollection = $eventmapper->
        findBySpaceId((int)$raw['id']);
    $obj->setEvents($eventcollection);
    return $obj;
```

}

Сначала в методе `doCreateObject()` получается объект типа `Venue`, с которым связан объект типа `Space`. Это не слишком затратная операция, потому что данный объект, вероятнее всего, уже сохранен в объекте типа `ObjectWatcher`. Затем в данном методе вызывается метод `EventMapper::findByIdSpaceId()`. Именно здесь и могут возникнуть осложнения в системе.

## Реализация

Как вам, вероятно, уже известно, применить шаблон Lazy Load — значит отложить получение значения свойства до тех пор, пока его действительно не запросит клиент. Как было показано ранее, самый простой способ добиться этой цели — сделать отсрочку явной в содержащем объекте. Ниже показано, как это можно сделать в классе `Space`.

// Листинг 13.28

```
// Класса Space

public function getEvents2()
{
    if (is_null($this->events)) {
        $this->events = $this->getFinder()->
            findByScaceId($this->getId());
    }

    return $this->events;
}
```

В данном методе проверяется, установлено ли свойство `$events`. Если оно не установлено, то запрашивается средство поиска (т.е. объект типа `Mapper`) и используется его собственное свойство `$id` для получения коллекции типа `EventCollection`, с которой оно связано. Очевидно, чтобы избавиться в этом методе от ненужных запросов к базе данных, придется внести корректиды в код класса `SpaceMapper`, чтобы он не выполнял автоматически предварительную загрузку объекта типа `EventCollection`, как этот делалось в предыдущем примере!

Это вполне работоспособный, хотя и немного беспорядочный подход. Не лучше ли избавиться от подобной беспорядочности? В конечном итоге мы возвращаемся к реализации интерфейса `Iterator`, где создается объект типа `Collection`. Мы уже скрыли за этим интерфейсом тот секретный факт, что исходные данные, извлекаемые из базы данных, могли быть еще не использованы для получения экземпляра объекта предметной области в момент обращения к нему из клиентского кода. Но мы, вероятно, можем скрыть за этим интерфейсом еще больше.

Идея состоит в том, чтобы создать объект-коллекцию типа `EventCollection`, где обращение к базе данных откладывается до тех пор, пока не будет сделан

запрос на него. Это означает, что клиентскому объекту (например, типа Space) вообще не должно быть известно, что он содержит пустую коллекцию типа Collection при своем первоначальном создании. По мере того как клиент начнет работу с данными, он будет содержать совершенно нормальную коллекцию типа EventCollection.

Ниже приведено определение класса DeferredEventCollection.

// Листинг 13.29

```
class DeferredEventCollection extends EventCollection
{
    private $stmt;
    private $valueArray;
    private $run = false;

    public function __construct(
        Mapper $mapper,
        \PDOStatement $stmt_handle,
        array $valueArray
    ) {
        parent::__construct([], $mapper);
        $this->stmt = $stmt_handle;
        $this->valueArray = $valueArray;
    }

    public function notifyAccess()
    {
        if (! $this->run) {
            $this->stmt->execute($this->valueArray);
            $this->raw = $this->stmt->fetchAll();
            $this->total = count($this->raw);
        }
        $this->run = true;
    }
}
```

Как видите, этот класс расширяет стандартный класс EventCollection. Его конструктору требуются объекты типа EventMapper и PDOStatement, а также массив элементов, который должен соответствовать подготовленному оператору SQL. В первом случае класс ничего не делает, а только сохраняет свои свойства и ждет. Никаких запросов к базе данных не делается.

Следует иметь в виду, что в базовом классе Collection определяется пустой метод notifyAccess(), о котором упоминалось ранее в разделе “Шаблон Data Mapper”. Он вызывается из любого внешне вызываемого метода.

В классе DeferredEventCollection этот метод переопределяется. Если теперь кто-нибудь попытается обратиться к коллекции типа Collection, в этом классе станет известно, что пришло время перестать притворяться, будто он делает что-то полезное, и получить наконец какие-нибудь реальные данные. С этой целью в нем вызывается метод PDOStatement::execute(). Вместе с вызовом

метода `PDOStatement::fetch()` это дает возможность получить массив полей, пригодных для передачи вызываемому методу `Mapper::createObject()`.

Ниже приведено определение метода в классе `EventMapper`, где создается экземпляр класса `DeferredEventCollection`.

// Листинг 13.30

```
// Класс EventMapper
public function findBySpaceId(int $sid)
{
    return new DeferredEventCollection(
        $this,
        $this->selectBySpaceStmt,
        [$sid]
    );
}
```

## Результаты

Загрузка по требованию — это привычка, которую стоит приобрести независимо от того, внедряете ли вы явным образом логику отложенной загрузки в классы предметной области. Помимо типовой безопасности, особое преимущество от применения для свойств не массива, а коллекции заключается в возможности откорректировать процесс загрузки по требованию, если в этом возникнет потребность.

## Шаблон Domain Object Factory

Шаблон `Data Mapper` изящен, но у него есть некоторые недостатки. В частности, класс `Mapper` берет на себя слишком много обязанностей. В нем составляются операторы SQL, массивы преобразуются в объекты, а последние — обратно в массивы, готовые для ввода в базу данных. Такая разносторонность делает класс `Mapper` удобным и эффективным, но в то же время она способна в какой-то степени уменьшить гибкость. Это особенно справедливо в том случае, если преобразователь данных типа `Mapper` должен обрабатывать самые разные виды запросов или если другие классы должны совместно использовать общие функциональные средства вместе с классом `Mapper`.

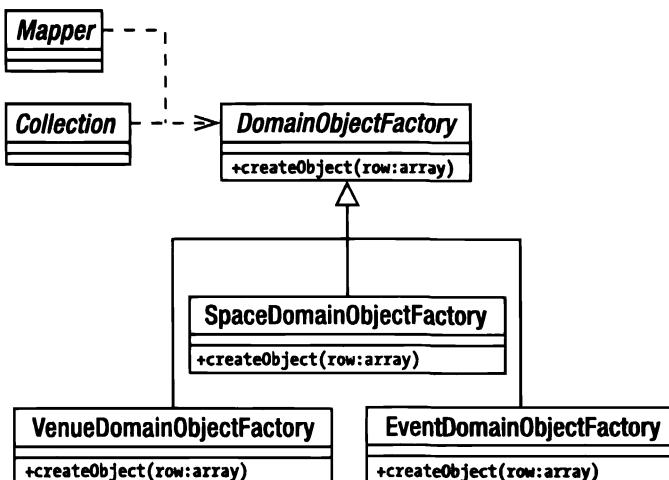
В оставшейся части главы будет показано, как разделить шаблон `Data Mapper` на ряд более специализированных шаблонов. При объединении этих мелкоструктурных шаблонов воспроизводятся все обязанности, которые выполнялись в шаблоне `Data Mapper`, причем некоторые из них (если не все!) можно использовать вместе с этим шаблоном. Эти шаблоны хорошо описаны Клифтоном Ноком (Clifton Nok) в книге *Data Access Patterns* (издательство Addison Wesley, 2003 г.), откуда взяты их названия там, где имеются разнотечения. Итак, начнем с основной задачи — формирования объектов предметной области.

## Проблема

Мы уже сталкивались с ситуацией, когда в классе Mapper проявляется естественное ограничение. Безусловно, метод `createObject()` используется внутренним образом в классе Mapper, но он требуется и коллекции типа Collection для создания объектов предметной области по запросу. Для этого необходимо передать ссылку на объект типа Mapper при создании коллекции типа Collection. И хотя нет ничего дурного в том, чтобы разрешить обратные вызовы (как это делалось в шаблонах Visitor и Observer), тем не менее, обязанность создавать объект предметной области лучше поручить его собственному типу. И тогда он может совместно использоваться в таких классах, как Mapper и Collection, и им подобных. Шаблон Domain Object Factory (Фабрика объектов предметной области) описан в упоминавшейся выше книге *Data Access Patterns*.

## Реализация

Допустим, имеется ряд классов типа Mapper, организованный в общем таким образом, чтобы каждый из них был нацелен на свой объект предметной области. Шаблон Domain Object Factory просто требует извлечь метод `createObject()` из каждого класса типа Mapper и разместить его в отдельном классе из параллельной иерархии. Эти новые классы показаны на рис. 13.6.



**Рис. 13.6.** Классы, созданные по шаблону Domain Object Factory

У классов, созданных по шаблону Domain Object Factory, имеется лишь одна основная обязанность, поэтому они, как правило, очень просты, как показано в следующем примере абстрактного класса:

// Листинг 13.31

```
abstract class DomainObjectFactory
{
    abstract public function createObject(array $row): DomainObject;
}
```

Так выглядит конкретная реализация этого абстрактного класса:

// Листинг 13.32

```
class VenueObjectFactory extends DomainObjectFactory
{
    public function createObject(array $row): DomainObject
    {
        $obj = new Venue((int)$row['id'], $row['name']);
        return $obj;
    }
}
```

Безусловно, чтобы не допустить дублирование кода и предотвратить излишне обращения к базе данных, необходимо кешировать объекты, как это было сделано с классом Mapper. В приведенный выше класс можно также переместить методы addToMap() и getFromMap() или установить взаимосвязь класса ObjectWatcher с методами createObject() по типу наблюдателя. Подробности оставляются вам в качестве упражнения, но не допускайте создание клонов объектов предметной области, чтобы система не стала неуправляемой!

## Результаты

Шаблон Domain Object Factory отделяет исходные данные, полученные из базы данных, от данных из полей объектов. В теле метода createObject() можно произвести любое количество правок. Этот процесс прозрачен для клиента, обязанность которого — предоставлять исходные данные. Если убрать эти функциональные возможности из класса Mapper, они станут доступными для других компонентов. В качестве примера ниже приведена измененная реализация класса Collection.

// Листинг 13.33

```
abstract class Collection implements \Iterator
{
    protected $dofact = null;
    protected $total = 0;
    protected $raw = [];

    private $result;
    private $pointer = 0;
    private $objects = [];
}
```

```
// Класс Collection
public function __construct(array $raw = [],
    DomainObjectFactory $dofact = null)
{
    if (count($raw) && ! is_null($dofact)) {
        $this->raw = $raw;
        $this->total = count($raw);
    }

    $this->dofact = $dofact;
}
// ...
}
```

Объект типа `DomainObjectFactory` можно использовать для генерирования объектов по запросу, как показано ниже.

// Листинг 13.34

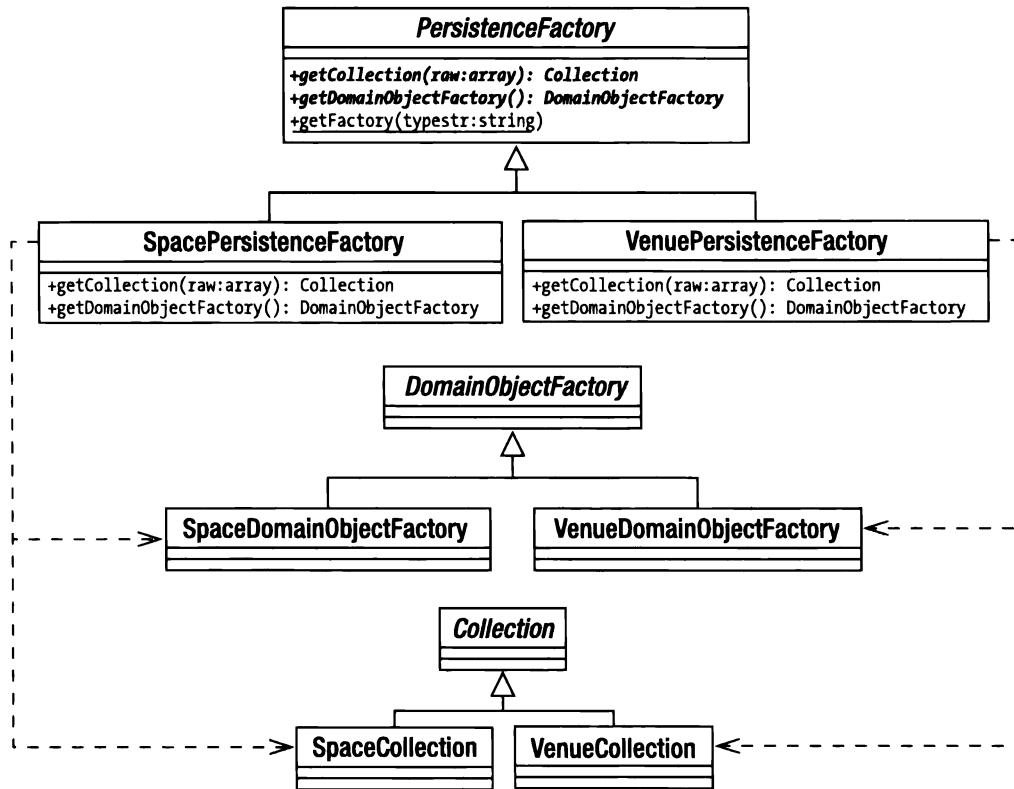
```
private function getRow(int $num)
{
    // ...
    if (isset($this->raw[$num])) {
        $this->objects[$num] = $this->dofact->createObject(
            $this->raw[$num]);
        return $this->objects[$num];
    }
}
```

Объекты типа `DomainObjectFactory` отделены от базы данных, поэтому их можно более эффективно использовать для тестирования. Например, можно создать имитирующий объект типа `DomainObjectFactory`, чтобы протестировать исходный код класса `Collection`. Сделать это намного проще, чем имитировать целый объект типа `Mapper` (подробнее о заглушках и имитирующих объектах речь пойдет в главе 18, “Тестирование средствами `PHPUnit`”).

Одним из общих результатов разбиения единого компонента на составные части оказывается неизбежное размножение классов. Поэтому нельзя недооценивать вероятность путаницы. Даже если каждый компонент и его связи с другими равноправными компонентами логичны и явно определены, нередко бывает трудно составлять пакеты, содержащие десятки компонентов со сходными наименованиями.

Следует, однако, иметь в виду, что сначала будет хуже, но затем лучше. Уже теперь можно заметить еще одно ограничение, присущее шаблону `Data Mapper`. Так, метод `Mapper::getCollection()` был удобным, но ведь и в других классах может возникнуть потребность в получении коллекции типа `Collection` для определенного типа предметной области, не обращаясь к классу, нацеленному на операции с базой данных. Итак, у нас имеются два связанных вместе абстрактных компонента типа `Collection` и `DomainObjectFactory`. Исходя из типа используемого объекта предметной области нам потребуются разные конкретные

реализации, например `VenueCollection` и `VenueDomainObjectFactory` или `SpaceCollection` и `SpaceDomainObjectFactory`. И это затруднение, безусловно, приводит нас непосредственно к шаблону `Abstract Factory`. На рис. 13.7 приведен класс `PersistenceFactory`, реализующий этот шаблон. Мы воспользуемся им для организации различных компонентов, из которых можно составить ряд следующих шаблонов.



**Рис. 13.7.** Применение шаблона `Abstract Factory` для организации связанных вместе компонентов

## Шаблон `Identity Object`

Представленная выше реализация преобразователя данных отличается недостаточной гибкостью, когда речь идет о выявлении объектов предметной области. Найти отдельный объект совсем не трудно, как, впрочем, и все подходящие объекты предметной области. Но если требуется сделать нечто среднее между этими операциями, то придется ввести специальный метод для подготовки запроса. В данном случае это метод `EventMapper::findBySpaceId()`.

Шаблон *Identity Object* (Объект идентичности), который у Алура и других называется *Data Transfer Object* (Объект передачи данных), инкапсулирует критерии запроса, развязывая тем самым систему от синтаксиса базы данных.

## Проблема

Ни вам, ни другим программистам клиентского кода трудно знать заранее, что именно понадобится искать в базе данных. Чем сложнее объект предметной области, тем больше фильтров может потребоваться в запросе. Эту задачу можно в какой-то степени решить, вводя от случая к случаю дополнительные методы в классы типа *Mapper*. Но это, конечно, не очень удобно и может привести к дублированию кода, когда потребуется подготовить много похожих, но все же отличающихся запросов как в одном классе *Mapper*, так и во всех преобразователях данных, применяемых в системе.

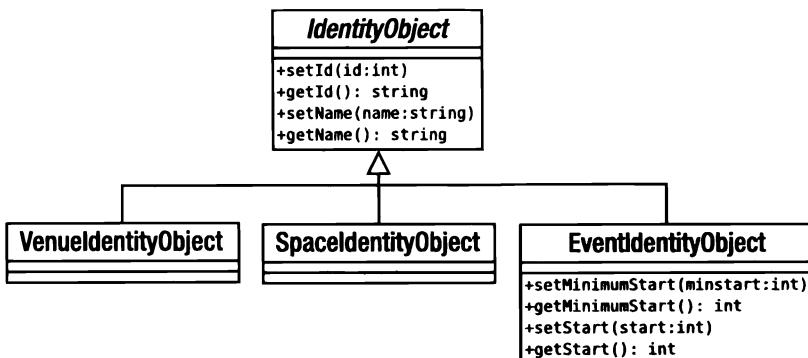
Шаблон *Identity Object* инкапсулирует условные составляющие запроса к базе данных таким образом, чтобы их можно было сочетать в различных комбинациях во время выполнения. Так, если объект предметной области называется *Person*, то клиент может вызывать методы для объекта идентичности, класс которого создан по шаблону *Identity Object*, чтобы обозначить мужчину в возрасте от 30 до 40 лет ростом до 180 см. Класс должен быть спроектирован по шаблону *Identity Object* для удобства объединения условий в запросе, когда, например, не имеет значения рост человека или требуется исключить из условия нижнюю границу возраста. В какой-то степени шаблон *Identity Object* ограничивает возможности программиста клиентского кода. Так, если вы не написали код, в котором предусмотрено поле *income*, то его нельзя будет ввести в запрос, не внеся соответствующие изменения. Тем не менее возможность задавать условия в различных комбинациях — это шаг вперед в направлении гибкости. А теперь выясним, как этого добиться.

## Реализация

Шаблон *Identity Object* обычно состоит из ряда методов, которые можно вызывать для составления критериев запроса. Установив состояние объекта, его можно передать методу, который отвечает за подготовку оператора SQL в запросе.

На рис. 13.8 показана типичная иерархия классов, созданных по шаблону *Identity Object*.

Чтобы управлять общими операциями и обеспечить совместное использование какого-нибудь общего типа в объектах критериев, можно определить базовый класс. Ниже приведена более простая реализация, чем иерархия классов, приведенная на рис. 13.8.



**Рис. 13.8.** Иерархия классов, созданных по шаблону **Identity Object** для составления критериев запроса

// Листинг 13.35

```

class IdentityObject
{
    private $name = null;

    public function setName(string $name)
    {
        $this->name = $name;
    }

    public function getName(): string
    {
        return $this->name;
    }
}
  
```

// Листинг 13.36

```

class EventIdentityObject extends IdentityObject
{
    private $start = null;
    private $minstart = null;

    public function setMinimumStart(int $minstart)
    {
        $this->minstart = $minstart;
    }

    public function getMinimumStart()
    {
        return $this->minstart;
    }

    public function setStart(int $start)
    {
        $this->start = $start;
    }
}
  
```

```
public function getStart()
{
    return $this->start;
}
```

Здесь нет ничего слишком обременительного. В приведенных выше классах просто сохраняются предоставленные данные, которые отдаются по запросу. Ниже приведен код, который может быть использован в классе SpaceIdentityObject для составления предложения WHERE языка SQL.

```
// Листинг 13.36а
$idobj = new EventIdentityObject();
$idobj->setMinimumStart(time());
$idobj->setName("A Fine Show");
$comps = [];
$name = $idobj->getName();

if (! is_null($name)) {
    $comps[] = "name = '{$name}'";
}

$minstart = $idobj->getMinimumStart();

if (! is_null($minstart)) {
    $comps[] = "start > {$minstart}";
}

$start = $idobj->getStart();

if (! is_null($start)) {
    $comps[] = "start = '{$start}'";
}

$clause = " WHERE " . implode(" and ", $comps);
print "{$clause}\n";
```

Такая модель окажется вполне работоспособной, но она вряд ли устроит ленивую натуру разработчика, поскольку для крупного объекта предметной области ему придется сначала создать изрядное количество методов получения и установки, а затем, следуя этой модели, написать код для вывода каждого условия, заданного в предложении WHERE. Трудно себя заставить учсть все возможные варианты в коде данного примера, где отсутствует метод setMaximumStart(). Поэтому представьте удовольствие, которое испытает разработчик, создавая объект идентичности по шаблону Identity Object с целью решить конкретную практическую задачу.

К счастью, существуют различные стратегии, которые можно применять для автоматизации сбора данных и генерирования кода SQL. Раньше, например, в базовом классе я заносил в ассоциативные массивы имена полей базы данных. Они сами индексировались в разнотипных операциях сравнения: больше, равно, меньше или равно. А в дочерних классах предусматривались удобные методы

для ввода этих данных в базовую структуру. Построитель SQL-запросов мог затем обойти эту структуру в цикле, чтобы составить свой запрос динамически. Можно с уверенностью сказать, что реализация подобной системы — дело техники, поэтому мы рассмотрим здесь один из вариантов.

Итак, воспользуемся текущим интерфейсом (*fluent interface*). Это класс, где методы установки возвращают экземпляры объектов, давая пользователям возможность свободно составлять объекты в цепочку, как в естественном языке. И хотя такой подход повторяет лени, тем не менее, можно надеяться, что он даст программисту клиентского кода удобную возможность составлять критерии запроса.

Начнем, пожалуй, с создания класса `\woo\mapper\Field`, предназначенного для хранения данных сравнения для каждого поля, которое в конечном итоге окажется в предложении `WHERE`.

// Листинг 13.37

```
class Field
{
    protected $name = null;
    protected $operator = null;
    protected $comps = [];
    protected $incomplete = false;

    // Задать имя поля (например, age)
    public function __construct(string $name)
    {
        $this->name = $name;
    }

    // Ввести операцию и значение для тестирования
    // (например, больше 40), а также свойство $comps
    public function addTest(string $operator, $value)
    {
        $this->comps[] = [
            'name' => $this->name,
            'operator' => $operator,
            'value' => $value
        ];
    }

    // $comps - это массив, поэтому проверить одно поле
    // можно не одним, а несколькими способами

    public function getComps(): array
    {
        return $this->comps;
    }

    // Если массив $comps не содержит элементы,
    // это означает, что данные сравнения с полем и
    // само поле не готовы для применения в запросе
```

```
public function isIncomplete(): bool
{
    return empty($this->comps);
}
}
```

Этому простому классу передается имя поля, которое он сохраняет внутри. С помощью метода addTest() в данном классе создается массив, содержащий элементы \$operator и \$value. Это позволяет поддерживать несколько операторов сравнения для одного поля. А теперь рассмотрим новый класс IdentityObject.

// Листинг 13.38

```
class IdentityObject
{
    protected $currentfield = null;
    protected $fields = [];
    private $enforce = [];

    // Объект идентичности может быть создан пустым
    // или же с отдельным полем
    public function __construct(string $field = null,
                                array $enforce = null)
    {
        if (! is_null($enforce)) {
            $this->enforce = $enforce;
        }

        if (! is_null($field)) {
            $this->field($field);
        }
    }

    // Имена полей, на которые наложено данное ограничение
    public function getObjectFields()
    {
        return $this->enforce;
    }

    // Вводит новое поле.
    // Генерирует ошибку, если текущее поле неполное
    // (т.е. age, а не age > 40).
    // Этот метод возвращает ссылку на текущий объект
    // и тем самым разрешает текущий синтаксис
    public function field(string $fieldname): self
    {
        if (! $this->isVoid() && $this->currentfield->
            isIncomplete()) {
            throw new \Exception("Неполное поле");
        }

        $this->enforceField($fieldname);

        if (isset($this->fields[$fieldname])) {
            $this->currentfield=$this->fields[$fieldname];
        } else {
    }}
```

```

    $this->currentfield = new Field($fieldname);
    $this->fields[$fieldname] = $this->currentfield;
}

return $this;
}

// Имеются ли уже какие-нибудь поля
// у объекта идентичности?
public function isVoid(): bool
{
    return empty($this->fields);
}

// Допустимо ли заданное имя поля?
public function enforceField(string $fieldname)
{
    if (!in_array($fieldname, $this->enforce)
        && !empty($this->enforce) ) {
        $forcelist = implode(', ', $this->enforce);
        throw new \Exception(
            "{$fieldname} не является корректным полем (" . $forcelist . ")");
    }
}

// Вводит операцию равенства в текущее поле,
// например, значение 'age' превращается
// в значение 'age=40'. Возвращает ссылку на
// текущий объект через метод operator()
public function eq($value): self
{
    return $this->operator("=", $value);
}

// Операция сравнения "меньше"
public function lt($value): self
{
    return $this->operator("<", $value);
}

// Операция сравнения "больше"
public function gt($value): self
{
    return $this->operator(">", $value);
}

// Выполняет подготовку к операциям с полями.
// Получает текущее поле и вводит операцию
// и проверяемое значение
private function operator(string $symbol, $value): self
{
    if ($this->isVoid()) {
        throw new \Exception("Поле не определено");
    }

    $this->currentfield->addTest($symbol, $value);

    return $this;
}

```

```
// Возвращает все полученные до сих пор результаты
// сравнения из ассоциативного массива
public function getComps(): array
{
    $ret = [];

    foreach ($this->fields as $field) {
        $ret = array_merge($ret, $field->getComps());
    }

    return $ret;
}
}
```

Чтобы разобраться, что же происходит в данном коде, проще всего начать с клиентского кода, постепенно продвигаясь в обратном направлении.

// Листинг 13.39

```
$idobj = new IdentityObject();
$idobj->field("name")
    ->eq("The Good Show")
    ->field("start")
    ->gt(time())
    ->lt(time() + (24 * 60 * 60));
```

Сначала в приведенном выше фрагменте кода создается объект типа `IdentityObject`. Вызов метода `field()` приводит к созданию объекта типа `Field` и присвоению ссылки на него свойству `$currentfield`. Обратите внимание на то, что метод `field()` возвращает ссылку на объект идентичности типа `IdentityObject`. Это позволяет ввести в цепочку вызовы других методов после вызова метода `field()`. В каждом методе сравнения `eq()`, `gt()` и так далее вызывается метод `operator()`, где проверяется, существует ли текущий объект типа `Field`, которым требуется оперировать. И если он существует, то передается знак операции и предоставленное значение. Метод `eq()` также возвращает ссылку на объект идентичности, что дает возможность ввести новые проверки или снова вызвать метод `field()`, чтобы приступить к обработке нового поля.

Обратите внимание на то, что клиентский код почти всегда похож на следующее предложение: значения в полях "name" и "The Good Show" равны, а значение в поле "start" больше, чем текущее время, но меньше, чем целый день. Безусловно, теряя жестко закодированные методы, мы в то же время теряем в какой-то степени в безопасности. Именно для этой цели и предназначен массив `$enforce`. Базовый класс может вызываться из подклассов, хотя и с некоторыми ограничениями, как показано ниже.

// Листинг 13.40

```
class EventIdentityObject extends IdentityObject
{
```

```

public function __construct(string $field = null)
{
    parent::__construct(
        $field,
        ['name', 'id', 'start', 'duration', 'space']
    );
}
}

```

Теперь в классе `EventIdentityObject` введен в действие ряд полей. Ниже показано, что произойдет, если попытаться обработать случайное имя поля.

---

`PHP Fatal error: Uncaught exception 'Exception' with message 'banana не является корректным полем (name, id, start, duration, space)'...3`

---

## Результаты

Шаблон `Identity Object` дает программистам клиентского кода возможность определять критерии поиска без ссылки на запрос к базе данных. Он также избавляет от необходимости создавать специальные методы запросов для различных видов операций поиска, которые могут понадобиться пользователю.

Одна из целей шаблона `Identity Object` — оградить пользователей от подробностей реализации базы данных. Так, если вырабатывается автоматическое решение вроде текущего интерфейса из предыдущего примера, то очень важно, чтобы используемые метки ясно обозначали объекты предметной области, а не исходные имена столбцов в таблице базы данных. И если они не соответствуют друг другу, то придется создать механизм для их сопоставления.

Если же применяются специализированные объекты-сущности (по одному на каждый объект предметной области), в таком случае рекомендуется воспользоваться абстрактной фабрикой, построенной по шаблону `Abstract Factory` (например, классом `PersistenceFactory`, описанным в предыдущем разделе), чтобы обслуживать их вместе с другими объектами, связанными с текущим объектом предметной области. А теперь, когда мы можем представить критерии поиска, воспользуемся ими для составления самого запроса.

## Шаблоны `Selection Factory` И `Update Factory`

Итак, мы уже забрали некоторые обязанности у классов типа `Mapper`. Имея в своем распоряжении рассматриваемые здесь шаблоны, в классе `Mapper` не нужно создавать объекты или коллекции. Если критерии запросов обрабатываются в объектах идентичности, создаваемых по шаблону `Identity Object`, то отпадает необходимость обрабатывать многие варианты в методе `find()`. А на следующей стадии предстоит исключить обязанности по составлению запроса.

---

<sup>3</sup> Неисправимая ошибка в PHP: неперехваченное исключение 'Exception' с сообщением "banana не является корректным полем (name, id, start, duration, space)".

## Проблема

Любая система, которая обращается к базе данных, должна формировать запросы, но сама система организована вокруг объектов предметной области и логики приложения, а не базы данных. Можно сказать, что многие шаблоны, описанные в этой главе, наводят мосты между табличной базой данных и более естественными древовидными структурами предметной области. Но существует момент преобразования, т.е. точка, в которой данные предметной области преобразуются в форму, приемлемую для базы данных. Именно в этой точке и происходит настоящая связь.

## Реализация

Безусловно, многие из подобных функциональных возможностей можно обнаружить в рассматривавшемся ранее шаблоне Data Mapper. Но такая специализация дает возможность выгодно воспользоваться дополнительными функциональными возможностями, предоставляемыми шаблоном Identity Object. Следовательно, составление запросов может стать более динамичным просто потому, что очень велико возможное количество вариантов.

На рис. 13.9 показаны простые фабрики выбора и обновления, построенные по шаблонам Selection Factory и Update Factory.

Следует еще раз подчеркнуть, что шаблоны Selection Factory и Update Factory обычно организованы так, что они соответствуют объектам предметной области в системе, посредниками которых, возможно, являются объекты идентичности. Именно по этой причине они также подходят для создания класса PersistenceFactory, тогда как шаблон Abstract Factory служит в качестве арсенала для инструментальных средств сохраняности объектов предметной области. Ниже приведена реализация базового класса по шаблону Update Factory.

// листинг 13.41

```
abstract class UpdateFactory
{
    abstract public function newUpdate(DomainObject $obj):
        array;

    protected function buildStatement(string $table,
        array $fields, array $conditions = null): array
    {
        $terms = array();

        if (!is_null($conditions)) {
            $query = "UPDATE {$table} SET ";
            $query .= implode(" = ?,", array_keys($fields))
                . " = ?";
            $terms = array_values($fields);
            $cond = [];
            $query .= " WHERE ";

            foreach ($conditions as $key => $val) {
                $cond[] = "{$key} = ?";
                $terms[] = $val;
            }
        }
    }
}
```

```

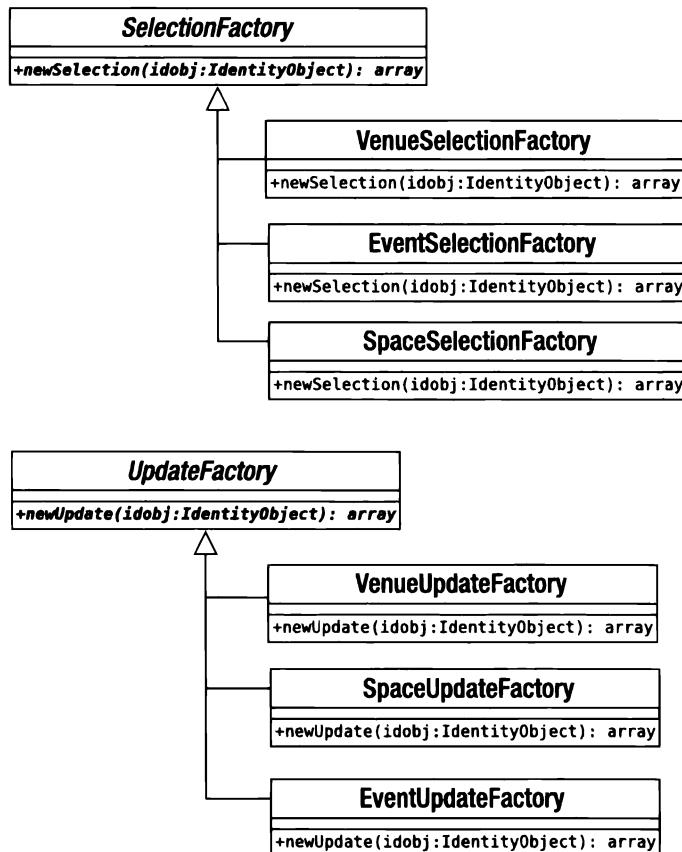
$query .= implode(" AND ", $cond);
} else {
$query = "INSERT INTO {$table} (";
$query .= implode(", ", array_keys($fields));
$query .= ") VALUES (";

foreach ($fields as $name => $value) {
    $terms[] = $value;
    $qs[] = '?';
}

$query .= implode(", ", $qs);
$query .= ")";
}

return array($query, $terms);
}
}

```



**Рис. 13.9.** Фабрики выбора и обновления, построенные по шаблонам **Selection Factory** и **Update Factory**

С точки зрения интерфейса в этом классе определяется лишь метод `newUpdate()`, возвращающий массив, содержащий строку запроса, а также

список условий, которые требуется применить в ней. Метод `buildStatement()` выполняет общую работу по составлению запроса на обновление, а всю работу, а не конкретные действия над отдельными объектами предметной области, выполняют дочерние классы. Методу `buildStatement()` передаются имя таблицы, ассоциативный массив полей и их значений и аналогичный ассоциативный массив условий. Все это объединяется в данном методе для составления запроса. Ниже приведено определение конкретного класса `UpdateFactory`.

// Листинг 13.42

```
class VenueUpdateFactory extends UpdateFactory
{
    public function newUpdate(DomainObject $obj): array
    {
        // Обратите внимание на то, что здесь была
        // исключена проверка типов
        $id = $obj->getId();
        $cond = null;
        $values['name'] = $obj->getName();

        if ($id > -1) {
            $cond['id'] = $id;
        }

        return $this->buildStatement("venue", $values, $cond);
    }
}
```

В данной реализации происходит непосредственное оперирование объектом типа `DomainObject`. В тех системах, где одновременно может обновляться много объектов, можно воспользоваться объектом идентичности для определения совокупности объектов, которыми требуется оперировать. Тем самым формируется основание для массива `$cond`, который содержит только данные `$id`.

В методе `newUpdate()` извлекаются данные, необходимые для формирования запроса. Это процесс, посредством которого данные объекта преобразуются в информацию для базы данных.

Обратите внимание на то, что методу `newUpdate()` можно передать любой объект типа `DomainObject`. Дело в том, что все классы типа `UpdateFactory` могут совместно использовать общий интерфейс. К этому было бы неплохо добавить дополнительную проверку типов, чтобы гарантировать, что неверный объект не будет передан.

Ниже представлен небольшой фрагмент кода, в котором проверяется работа класса `VenueUpdateFactory`.

// Листинг 13.43

```
$vuf = new VenueUpdateFactory();
print_r($vuf->newUpdate(new Venue(
    334, "The Happy Hairband")));
```

```

Array
(
    [0] => UPDATE venue SET name = ? WHERE id = ?
    [1] => Array
        (
            [0] => The Happy Hairband
            [1] => 334
        )
)

```

Рассмотрим аналогичную иерархию классов типа SelectionFactory. Ниже приведено определение базового класса.

// Листинг 13.44

```

abstract class SelectionFactory
{
    abstract public function newSelection(
        IdentityObject $obj): array;

    public function buildWhere(IdentityObject $obj): array
    {
        if ($obj->isVoid()) {
            return ["", []];
        }

        $compstrings = [];
        $values = [];

        foreach ($obj->getComps() as $comp) {
            $compstrings[] = "{$comp['name']} {$comp['operator']} ?";
            $values[] = $comp['value'];
        }

        $where = "WHERE " . implode(" AND ", $compstrings);
        return [$where, $values];
    }
}

```

И снова в классе определен общедоступный интерфейс в форме абстрактного класса. В методе newSelection() ожидается объект типа IdentityObject, который требуется также во вспомогательном методе buildWhere(), но он должен быть локальным по отношению к текущему типу. В самом методе buildWhere() вызывается метод IdentityObject::getComps() с целью получить сведения, требующиеся для создания предложения WHERE, а также составить список значений, причем и то и другое возвращается в двухэлементном массиве.

Ниже приведено определение конкретного класса SelectionFactory.

// Листинг 13.45

```
class VenueSelectionFactory extends SelectionFactory
{
    public function newSelection(IdentityObject $obj): array
    {
        $fields = implode(',', $obj->getObjectFields());
        $core = "SELECT $fields FROM venue";
        list($where, $values) = $this->buildWhere($obj);

        return [$core . " " . $where, $values];
    }
}
```

В этом классе создается основа оператора SQL, а затем вызывается метод `buildWhere()`, чтобы ввести в этот оператор условное предложение. На самом деле единственное, что отличает один конкретный класс `SelectionFactory` от другого в тестовом коде, — это имя таблицы. Если же в ближайшее время не понадобится какая-то особая специализация, эти подклассы можно убрать и пользоваться дальше одним конкретным классом `SelectionFactory`, где будет запрашиваться имя таблицы из объекта типа `PersistenceFactory`.

Приведем снова небольшой фрагмент клиентского кода.

// Листинг 13.46

```
$vio = new VenueIdentityObject();
$vio->field("name")->eq("The Happy Hairband");

$vsf = new VenueSelectionFactory();
print_r($vsf->newSelection($vio));
```

Выполнение данного фрагмента кода приведет к следующему результату:

---

```
Array
(
    [0] => SELECT name,id FROM venue WHERE name = ?
    [1] => Array
        (
            [0] => The Happy Hairband
        )
)
```

---

## Результаты

Благодаря обобщенной реализации шаблона `Identity Object` упрощается применение единственного параметризованного класса `SelectionFactory`. Если вы предпочитаете создавать по шаблону `Identity Object` жестко закодированные объекты идентичности, состоящие из списка методов получения и установки, вам, скорее всего, придется создавать по одному классу `SelectionFactory` на каждый объект предметной области.

К числу самых крупных преимуществ фабрик запросов, строящихся по шаблону Query Factory, вместе с объектами идентичности, создаваемыми по шаблону Identity Object, относится целый ряд запросов, которые можно формировать. Но это может также вызвать трудности при кешировании. Фабричные методы формируют запросы динамически, и поэтому трудно сказать, не приведет ли это к дублированию. Возможно, имеет смысл создать средство сравнения объектов идентичности, чтобы возвратить кешированную символьную строку, избежав всех этих хлопот. Аналогичный вид объединения операторов в запросах базы данных можно рассмотреть и на более высоком уровне.

Еще один вопрос сочетания рассматривавшихся здесь шаблонов связан с тем, что они не *настолько* гибкие, насколько хотелось бы. Это означает, что они в высшей степени должны обладать способностью приспосабливаться, но в определенных пределах. И остается мало возможностей для исключительных случаев. Классы типа Mapper, которые труднее создавать и поддерживать, очень легко приспосабливаются к любым ошибкам в работе программы или операциям с данными, которые, возможно, потребуется выполнять, скрывая за их аккуратно построенным интерфейсами API. Эти более изящные шаблоны страдают тем недостатком, что их конкретные обязанности и акцент на совместное применение могут сильно затруднить попытки сделать что-нибудь нелепое, но эффективное вопреки здравому смыслу.

К счастью, мы не потеряли интерфейс более высокого уровня. У нас еще есть уровень контроллера, на котором мы можем разумно продемонстрировать свою предусмотрительность, если потребуется.

## Что теперь осталось от шаблона Data Mapper?

Мы убрали из преобразователя данных, созданного по шаблону Data Mapper, функции формирования объектов, запросов и коллекций, не говоря уже об организации условных конструкций. Что же от него осталось? То, что требуется от преобразователя данных в зачаточной форме. Но нам по-прежнему требуется объект, который находится над другими созданными объектами и координирует их действия. Это поможет выполнять задачи кеширования и управлять подключением к базе данных, хотя обязанности по взаимодействию с базой данных могут быть делегированы еще выше. Клифтон Нок называет контроллеры, действующие на уровне представления данных, сборщиками объектов предметной области.

Обратим к конкретному примеру.

// Листинг 13.47

```
class DomainObjectAssembler
{
    protected $pdo = null;

    public function __construct(PersistenceFactory $factory)
    {
```

```

    $this->factory = $factory;
    $reg = Registry::instance();
    $this->pdo = $reg->getPdo();
}

public function getStatement(string $str): \PDOStatement
{
    if (! isset($this->statements[$str])) {
        $this->statements[$str] = $this->pdo->prepare($str);
    }
    return $this->statements[$str];
}

public function findOne(IdentityObject $idobj):
    DomainObject
{
    $collection = $this->find($idobj);
    return $collection->next();
}

public function find(IdentityObject $idobj): Collection
{
    $selfact = $this->factory->getSelectionFactory();
    list ($selection, $values) =
        $selfact->newSelection($idobj);
    $stmt = $this->getStatement($selection);
    $stmt->execute($values);
    $raw = $stmt->fetchAll();
    return $this->factory->getCollection($raw);
}

public function insert(DomainObject $obj)
{
    $upfact = $this->factory->getUpdateFactory();
    list($update, $values) = $upfact->newUpdate($obj);
    $stmt = $this->getStatement($update);
    $stmt->execute($values);

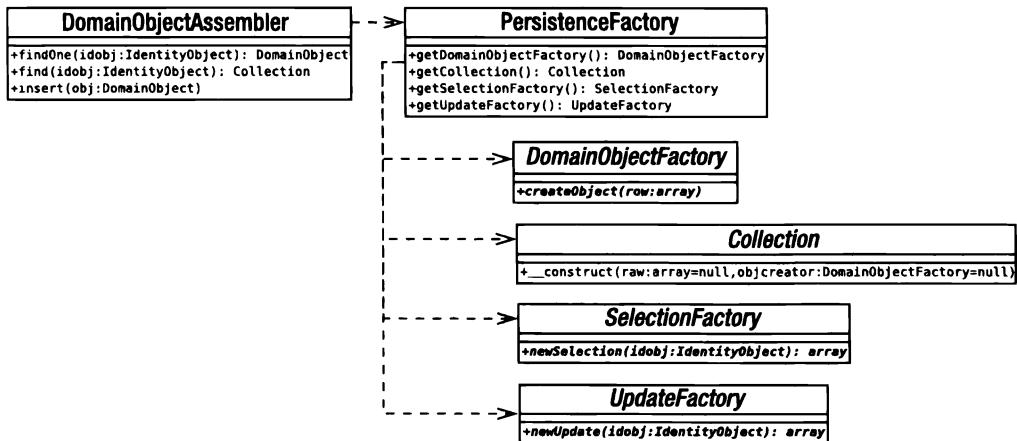
    if ($obj->getId() < 0) {
        $obj->setId((int)$this->pdo->lastInsertId());
    }

    $obj->markClean();
}
}

```

Как видите, это не абстрактный класс. Вместо его разделения по разным специализациям в нем применяется класс PersistenceFactory, чтобы гарантировать получение подходящих компонентов для текущего объекта предметной области.

На рис. 13.10 приведены участники, вынесенные на высокий уровень из преобразователя данных типа Mapper.



**Рис. 13.10.** Некоторые постоянно сохраняемые классы, созданные в этой главе

Помимо установления связи с базой данных и выполнения запросов, упомянутый выше класс управляет объектами типа `SelectionFactory` и `UpdateFactory`. Если требуется выбрать коллекцию, в этом классе происходит обращение к соответствующему классу `Collection`, чтобы сформировать возвращаемые значения.

С точки зрения клиента создать объект типа `DomainObjectFactory` совсем не трудно. Для этого достаточно получить подходящий объект конкретного типа `PersistenceFactory` и передать его конструктору, как показано ниже.

// Листинг 13.48

```
$factory = PersistenceFactory::getFactory(Venue::class);
$finder = new DomainObjectAssembler($factory);
```

Разумеется, в качестве “клиента” здесь вряд ли подразумевается конечный клиент. Классы более высокого уровня можно обособить даже от такой сложности, введя метод `getFinder()` непосредственно в класс `PersistenceFactory` и превратив приведенный выше пример в единственную строку кода:

```
$finder = PersistenceFactory::getFinder(Venue::class);
```

Но оставим это вам в качестве упражнения. Программист клиентского кода может затем перейти к получению коллекции объектов типа `Venue`.

// Листинг 13.49

```
$idobj = $factory->getIdentityObject()
    ->field('name')
    ->eq('The Eyeball Inn');

$collection = $finder->find($idobj);

foreach ($collection as $venue) {
    print $venue->getName()."\\n";
}
```

## Резюме

Как всегда, выбор шаблонов зависит от характера решаемой задачи. Я лично предпочитаю выбрать шаблон Data Mapper для работы с объектом идентичности, создаваемым по шаблону Identity Object. Мне нравятся аккуратные автоматизированные решения, но мне также нужно знать, что я могу выйти за рамки системы и работать вручную, когда мне это понадобится, поддерживая в то же время ясный интерфейс и связанный уровень базы данных. Например, у меня может возникнуть потребность оптимизировать SQL-запрос или воспользоваться соединением (`JOIN`), чтобы получить данные из нескольких таблиц базы данных. Даже применяя сложный сторонний каркас, основанный на шаблонах, вы можете обнаружить, что такое замысловатое объектно-реляционное преобразование дает не совсем то, что нужно. Одним из критериев качества каркаса и системы собственной разработки служит простота, с которой в нее можно внедрить новый модуль, не нарушая общей целостности всей системы. Мне нравятся изящные, красиво составленные решения, но я все же прагматик!

В этой главе был изложен довольно объемный материал. В частности, были представлены следующие шаблоны баз данных.

- **Data Mapper.** Создает специализированные классы для взаимного преобразования объектов, созданных по шаблону Domain Model, и данных, извлекаемых из реляционной базы данных.
- **Identity Map.** Отслеживает все объекты в системе, чтобы предотвратить повторное получение экземпляров и лишние обращения к базе данных.
- **Unit of Work.** Автоматизирует процесс, посредством которого объекты сохраняются в базе данных, а также гарантирует обновление только измененных объектов и ввод в нее только вновь созданных объектов.
- **Lazy Load.** Откладывает создание объектов и даже запросы базы данных до тех пор, пока они действительно не понадобятся.
- **Domain Object Factory.** Инкапсулирует функции создания объектов.
- **Identity Object.** Позволяет клиентам составлять критерии запросов, не обращаясь к основной базе данных.
- **Query Selection Factory** и **Update Factory.** Инкапсулируют логику создания SQL-запросов.
- **Domain Object Assembler.** Создает контроллер, который управляет на высоком уровне процессом сохранения и извлечения данных.

В следующей главе мы сделаем долгожданную передышку, чтобы немного отвлечься от написания конкретного кода и обсудить более общие нормы практики, способствующие успешному выполнению проектов.

**ЧАСТЬ IV**



# **Практика**



## ГЛАВА 14



# Нормы надлежащей и порочной практики

До сих пор мы уделяли основное внимание программированию, делая акцент на роли проектирования в построении гибких и повторно используемых инструментальных средств и приложений. Но разработка не заканчивается написанным кодом. Прочитав книги и пройдя курсы, можно получить прочные знания и навыки программирования на конкретном языке, но, как только дело дойдет до ввода в эксплуатацию и развертывания готового проекта, все еще могут возникнуть затруднения.

В этой главе мы отойдем от написания кода, чтобы представить ряд инструментальных средств и методик, служащих основанием для успешного процесса разработки. Итак, в главе будут рассмотрены следующие вопросы.

- *Пакеты сторонних разработчиков.* Где их найти и когда применять.
- *Построение.* Создание и развертывание пакетов.
- *Контроль версий.* Гармонизация процесса разработки.
- *Документация.* Написание кода, который легко понять, использовать и расширить.
- *Модульное тестирование.* Инструментальное средство для автоматического обнаружения и предотвращения ошибок.
- *Стандарты.* Причины, по которым иногда полезно следовать принятым нормам.
- *Технология Vagrant.* Инструментальное средство, в котором виртуализация применяется для того, чтобы все разработчики могли работать с системой, похожей на производственную среду независимо от применяемого оборудования или операционной системы.
- *Модульное тестирование:* инструмент для автоматического обнаружения и предотвращения ошибок.

■ **Непрерывная интеграция.** Применение данной нормы практики и набора инструментальных средств для автоматизации процесса создания и тестирования проекта, которые способны предупредить разработчика о возникших осложнениях.

## Не кодом единым

Когда я впервые начал работать в команде разработчиков по окончании периода самостоятельной практики, я был поражен тем, как много знают мои коллеги по работе. Мы бесконечно спорили по вопросам, казалось бы, жизненной важности: какой текстовый редактор наилучший, должна ли команда стандартизировать интегрированную среду разработки, должны ли мы устанавливать стандарт для кодирования, как следует тестировать код, необходимо ли документировать процесс разработки? Иногда эти вопросы казались более важными, чем сам код, и, по-видимому, мои коллеги приобрели свои энциклопедические знания в этой области в ходе какого-то странного процесса осмоса.

В книгах по языкам программирования PHP, Perl и Java, которые мне приходилось читать, рассматривался в основном код. Как упоминалось ранее, в большинстве книг по платформам программирования, как правило, приводятся только описания функций и синтаксиса и не рассматриваются вопросы проектирования. Если проектирование оказывается не по теме, то можно быть уверенным, что такие вопросы, как контроль версий и тестирование, обсуждаются в подобных книгах не будут. Но это не означает, что я критикую такие книги. Если цель книги — осветить основные функции языка программирования, то и не удивительно, если это все, что она дает читателю.

Но, изучая вопросы программирования, я понял, что пренебрегал многими механизмами ежедневного существования проекта, и обнаружил, что от некоторых из этих подробностей зависит успешный или неудачный исход проектов, в разработке которых я участвовал. В этой и последующих главах мы отойдем от рассмотрения исключительно кода и исследуем некоторые инструментальные средства и методики, от которых может зависеть успешное завершение проектов.

## Снова изобретаем колесо

Столкнувшись в проекте с трудным, но конкретным требованием (например, с необходимостью сделать синтаксический анализатор определенного формата или использовать новый протокол при обращении к удаленному серверу), многие разработчики предпочтут создать компонент для решения данной задачи. Возможно, таким способом лучше всего обучиться своему ремеслу. Создавая пакет, вы проникаете в суть проблемы и отшлифовываете новые методики, которым можно найти более широкое применение. Тем самым вы вкладываете средства одновременно в проект и в свои знания и навыки. Внедрив функциональные

средства в свою систему, вы избавляете пользователей от необходимости загружать сторонние пакеты, хотя иногда вам придется решать непростые вопросы лицензирования. И вы испытаете огромное чувство удовлетворения, когда, протестирував компонент, который спроектировали сами, обнаружите, что — о, чудо из чудес! — он работает, причем именно так, как вы и задумали, когд а его писали.

Но у всего этого, конечно, есть и обратная сторона. Многие пакеты представляют собой инвестиции в виде тысяч человеко-часов: ресурс, которого у вас, возможно, нет. В качестве выхода из столь затруднительного положения можно разработать только те функции, которые требуются непосредственно для проекта, в то время как сторонний продукт, как правило, может выполнять много других дополнительных функций. Но тогда остается вопрос: если уже имеется свободно доступное инструментальное средство, то зачем тратить свой талант на его воспроизведение? Есть ли у вас время и ресурсы, чтобы разрабатывать, тестировать и отлаживать пакет? Не лучше ли потратить время и силы с большей пользой?

Я очень категоричен в вопросе изобретения колеса. Анализировать задачи и придумывать их решения — это именно то, чем в основном занимаются программисты. Но серьезно заняться архитектурой намного полезнее и перспективнее, чем писать какое-то средство, связующее вместе три-четыре имеющихся компонента. Когда мною овладевает подобное искушение, я напоминаю себе о прошлых проектах. И хотя в моей практике решение начать все снова никогда не было роковым для проекта, мне все же приходилось наблюдать, как подобное решение срывает все планы и съедает прибыль. И вот я сижу с маниакальным блеском в глазах, вынашивая схемы и разрабатывая диаграммы классов, и не замечаю, что я настолько погряз в деталях компонента, что уже не представляю в уме общую картину.

После составления плана проекта мне нужно понять, какие именно функции должны находиться в кодовой базе, а какие из них следует позаимствовать со стороны. Допустим, что веб-приложение может формировать (или читать) RSS-канал, где необходимо проверять правильность адресов электронной почты и автоматически отправлять ответные почтовые сообщения, аутентифицировать пользователей или читать файл конфигурации стандартного формата. Все эти задачи можно выполнить с помощью внешних пакетов.

В предыдущих изданиях данной книги было сделано предположение, что PEAR (PHP Extension and Application Repository — хранилище расширений и приложений на PHP) — это самое подходящее средство для перехода к пакетам. Но времена с тех пор изменились и разработка приложений на PHP определенно перешла на применение диспетчера зависимостей Composer и его стандартного хранилища Packagist (<https://packagist.org>). А поскольку диспетчер зависимостей Composer управляет пакетами по отдельным проектам, то он в меньшей степени подвержен зловещему синдрому зависимостей, когда для разных

пакетов требуется несовместимые версии одной и той же библиотеки. Кроме того, переход к диспетчеру зависимостей Composer и хранилищу Packagist означает, что у разработчиков веб-приложений на PHP оказалось больше шансов найти именно то, что они искали. Более того, пакеты PEAR доступны через хранилище Packagist (см. <https://packagist.org/packages/pear/>).

Итак, определив свои потребности, посетите сначала веб-сайт Packagist по указанному выше адресу, а затем воспользуйтесь диспетчером зависимостей Composer, чтобы установить свой пакет и управлять его зависимостями. Более подробно о диспетчере зависимостей Composer речь пойдет в следующей главе.

Чтобы дать некоторое представление о возможностях диспетчера Composer и хранилища Packagist, ниже приведены некоторые операции, которые можно выполнять с помощью имеющихся там пакетов.

- Кеширование вывода средствами пакета `pear/cache_lite`.
- Тестирование эффективности кода средствами библиотеки эталонного тестирования `athletic/athletic`.
- Абстрагирование от подробностей доступа к базе данных средствами пакета `doctrine/dbal`.
- Выделение RSS-каналов средствами пакета `simplepie/simplepie`.
- Отправка почты с вложениями средствами пакета `pear/mail`.
- Синтаксический анализ форматов файлов конфигурации с помощью пакета `symfony/config`.
- Синтаксический анализ URL и манипулирование ими с помощью пакета `jwage/purl`.

На веб-сайте Packagist по указанному выше адресу предоставляется эффективный поисковый механизм, позволяющий найти пакеты по своим потребностям или закинуть сеть пошире, чтобы получить более богатый улов с помощью этого поискового механизма. Но в любом случае придется уделить время оценке существующих пакетов, прежде чем решаться снова изобретать колесо.

Наличие задачи и пакета для ее решения еще не означает соответственно начало и конец проводимого анализа. И хотя желательно воспользоваться пакетом, чтобы сэкономить на излишней разработке, иногда такое решение может означать дополнительные издержки без реальных выгод. Так, если клиенту требуется приложение для отправки почты, это еще не означает, что следует автоматически воспользоваться пакетом `pear/mail`. В языке PHP для этой цели предусмотрена очень хорошая функция `mail()`, поэтому начать разработку лучше всего именно с нее. Но как только станет ясно, что придется проверять правильность всех адресов электронной почты по стандарту RFC822 и отправлять по электронной почте вложенные изображения, можно приступить к анализу других вариантов. Оказывается, в пакете `pear/mail` поддерживаются обе эти операции электронной почты (последняя с помощью функции `mail_mime()`).

Многие программисты, включая и меня самого, зачастую уделяют слишком много внимания созданию оригинального кода — иногда даже в ущерб своим проектам. В основе такого стремления к авторскому коду нередко лежит желание создавать код, а не использовать его многократно.

---

**НА ЗАМЕТКУ.** Нежелание пользоваться сторонними инструментальными средствами и решениями нередко укоренено на организационном уровне. Подобная тенденция относиться с подозрением к сторонним программным продуктам иногда еще называется синдромом *неприятия чужой разработки*.

---

Грамотные программисты смотрят на оригинальный код как на одно из инструментальных средств, способствующих успешному завершению проекта. Такие программисты анализируют имеющиеся в наличии ресурсы и умело пользуются ими. Если существует пакет, который может взять на себя выполнение некоторой задачи, значит, это именно то, что нужно. Перефразируя известный афоризм из среды Perl, можно сказать, что хорошие программисты ленивы.

## Ведите себя хорошо

Истинность знаменитого изречения Сартра “Ад — это другие люди” ежедневно доказывают некоторые программные проекты. Это изречение может служить описанием отношений между клиентами и разработчиками, когда отсутствие нормального общения ведет к утраченным возможностям и искаженным приоритетам. Но данное изречение подходит и для описания общительных и сотрудничающих членов команд, когда речь заходит о совместно используемом коде.

Как только над проектом начинают работать несколько разработчиков, встает вопрос контроля версий. Один программист может работать над кодом, сохранив копии в рабочем каталоге в ключевые моменты разработки. Но стоит только подключить к работе над проектом второго программиста, как такая стратегия сразу же терпит неудачу. Если второй программист работает в том же самом каталоге, то существует вероятность, что при сохранении он затрет работу первого, если оба не проявят особую внимательность и не будут всегда работать с разными версиями файлов.

Возможен и другой вариант. Оба программиста получают версию кодовой базы, чтобы работать отдельно. И все идет нормально до тех пор, пока не настанет время согласовать эти две версии. Если программисты не работали над совершенно разными наборами файлов, то окажется, что задача объединения двух или более веток разработки превратится в серьезное затруднение.

Именно здесь и пригодятся системы контроля версий Git, Subversion и аналогичные инструментальные средства, предназначенные для управления командной работой программистов. С помощью системы контроля версий вы можете получить собственную версию кодовой базы и работать над ней до тех пор, пока не будет получен удовлетворительный результат. Затем вы можете

обновить свою версию в соответствии со всеми изменениями, которые внесли ваши коллеги. Система контроля версий автоматически встроит эти изменения в ваши файлы, уведомляя вас о любых противоречиях, которые она не сможет разрешить. Протестирував этот новый гибридный вариант кода, вы можете сохранить его в центральном хранилище, тем самым сделав его доступным для других разработчиков.

Системы контроля версий предоставляют и другие преимущества. Они ведут полную запись всех этапов проекта, чтобы можно было всегда вернуться к любому моменту развития проекта или получить соответствующую копию исходного кода. В такой системе можно также создавать разные ветки и поддерживать общедоступную версию одновременно с разрабатываемой.

Испытав возможности контроля версий в своем проекте, вы вряд ли захотите разрабатывать без него другой проект. Одновременно работать с несколькими ветками проекта нелегко, особенно поначалу, но преимущества быстро станут очевидными. Контроль версий слишком полезен, чтобы обходиться без него. Подробнее о системе контроля версий Git речь пойдет в главе 17, “Контроль версий средствами Git”.

## Дайте коду крылья

Возникала ли вас когда-нибудь ситуация, когда ваш код не находил применения, потому что его трудно было инсталлировать? Это особенно справедливо для проектов, которые разрабатываются на месте. Такие проекты устанавливаются в своем контексте, где пароли, каталоги, базы данных и вызовы вспомогательных приложений программируются непосредственно в коде. Внедрить такой проект нелегко. Командам программистов придется всякий раз прочесывать исходный код и корректировать параметры настройки, чтобы они соответствовали новой рабочей среде.

Это затруднение можно отчасти разрешить, предусмотрев централизованный файл конфигурации или класс, чтобы все настройки можно было изменить в одном месте. Но даже в этом случае инсталляция окажется непростым делом. От сложности или простоты установки будет в значительной степени зависеть популярность любого распространяемого приложения. Это обстоятельство также будет мешать или же способствовать многократному и частому развертыванию приложения во время разработки.

Как и любую повторяющуюся или отнимающую время задачу, установку программного обеспечения следует автоматизировать. Помимо выполнения прочих задач, программа установки должна определить стандартные значения для мест установки, проверить и изменить права доступа, создать базы данных и инициализировать переменные. В действительности программа установки может сделать практически все необходимое для полного развертывания устанавливаемого приложения, скопировав его из исходного каталога в дистрибутиве. И хотя это не освобождает пользователя от обязанности ввести в устанавливаемое

приложение информацию о своей среде, тем не менее, упрощает процесс развертывания настолько, что он сводится к ответу на несколько вопросов или указанию ряда параметров в командной строке.

Облачные программные продукты вроде EC2 компании Amazon позволяют по мере необходимости создавать тестовые и рабочие среды. Удачные решения для построения и установки проектов очень важны, поскольку они позволяют извлечь наибольшую выгоду из этих ресурсов. Не имеет никакого смысла создавать специальный сервер для автоматизации задач построения, если вы не в состоянии динамически развернуть свою систему.

Для разработчиков имеются различные средства построения. Например, средства PEAR и Composer служат для управления установкой (PEAR — централизованно, а Composer — в локальном каталоге разработчика). Для любого из этих средств можно создать отдельные пакеты, которые могут быть затем без особого труда загружены и установлены пользователями. Но построение — это нечто большее, чем процесс размещения файла A в каталоге B. На примере проекта с открытым исходным кодом мы рассмотрим в главе 19, “Автоматическое построение средствами Phing”, Phing — перенесенный с платформы Java вариант распространенного инструментального средства Ant для создания приложений на этой платформе. Инструментальное средство Phing написано на PHP и предназначено для написания приложений на PHP, но его архитектура подобна Ant, и в ней применяется тот же формат XML для файлов построения.

Диспетчер зависимостей Composer очень хорошо выполняет ограниченный ряд задач, предлагая самую простую конфигурацию. На первый взгляд Phing обескураживает, хотя и с уступкой в пользу изрядной гибкости. Его можно применять не только для автоматизации всего, что угодно: от копирования файлов до преобразования XSLT, но и легко решать и внедрять собственные задачи, если потребуется расширить данное инструментальное средство. Инструментальное средство Phing написано с применением объектно-ориентированных средств языка PHP, и в его архитектуре основной акцент делается на модульности и простоте расширения.

Инструментальные средства построения и те, что предназначены для управления пакетами или зависимостями, совсем не исключают друг друга. Как правило, такое инструментальное средство применяется на стадии разработки для выполнения тестов, упорядочения проектов и подготовки пакетов, которые в конечном итоге развертываются средствами PEAR, Composer или даже дистрибутива, основанного на таких системах управления пакетами, как RPM и Apt.

## Стандарты

Как упоминалось ранее, в настоящем издании книги акцент смешен с PEAR на Composer. Означает ли это, что Composer намного лучше, чем PEAR? Мне лично многое нравится в Composer, и только этого было бы достаточно, чтобы сместить в данной книге акцент на Composer. Но главная причина заключается

в том, что к применению Composer перешли все разработчики веб-приложений на PHP. Диспетчер Composer стал стандартным средством для управления зависимостями, а это означает, что когда я обнаруживаю пакет в хранилище Packagist, то вместе с ним, вероятнее всего, обнаружатся и все его зависимости от связанных с ним пакетов. В этом хранилище можно даже найти многие пакеты PEAR.

Таким образом, выбор стандартного средства для управления зависимостями гарантирует доступность и взаимозаменяемость. Но стандарты распространяются не только на пакеты и зависимости, но и на порядок работы систем и написания кода. Если протоколы согласованы, то системы и команды разработчиков могут гармонично взаимодействовать друг с другом. И по мере того, как все больше систем составляется из отдельных компонентов, подобное взаимодействие приобретает все большее значение.

А там, где требуется особый порядок обработки данных, (например, протоколирование), было бы идеально принять наиболее подходящий протокол. Но качество рекомендации, диктующее выбор форматов, уровней протоколирования и т.д., вероятно, имеет меньшее значение, чем то обстоятельство, что все разработчики придерживаются ее. Вряд ли стоит внедрять самый лучший стандарт, если его соблюдает только кто-нибудь один.

Более подробно мы обсудим стандарты в главе 15, “Стандарты PHP”, уделив особое внимание некоторым рекомендациям, составленным группой разработчиков PHP-FIG. Эти рекомендации сокращенно называются PSR (PHP Standards Recommendations — рекомендованные стандарты PHP) и охватывают все вопросы разработки: от кеширования до безопасности. В этой главе основное внимание будет уделено рекомендациям стандартов PSR-1 и PSR-2, направленным на решение трудного вопроса выбора стиля программирования, включая размещение фигурных скобок и реагирование на чью-нибудь просьбу сменить выбранный порядок оформления исходного кода. После этого будет рассмотрено главное преимущество рекомендаций стандарта PSR-4, которое заключается в автозагрузке. Между прочим, поддержка рекомендаций стандарта PSR-4 является еще одной стороной, которая выгодно отличает Composer.

## Технология Vagrant

Какой операционной системой пользуется ваша команда разработчиков? В некоторых организациях специально предписывается применять определенное сочетание аппаратных и программных средств. Но зачастую применяются как обязательные, так и необязательные средства. Так, один разработчик может работать на настольном компьютере под управлением ОС Fedora, другой — на переносном компьютере MacBook, а третий — на ПК под управлением Windows, возможно, потому, что он любит играть в компьютерные игры.

Вполне возможно, рабочая система будет работать совсем в другой операционной системе — например, CentOS. Обеспечить работоспособность системы

на разных платформах будет нелегко, ведь существует риск, что ни одна из этих платформ не похожа на рабочую систему. После запуска системы в эксплуатацию нежелательно решать вопросы, связанные с операционной системой, применяемой в рабочей среде. На практике рабочая система сначала развертывается в среде обкатки. Но даже в этом случае не лучше ли выяснить подобные вопросы заранее?

Vagrant — это технология, в которой виртуализация применяется с целью предоставить всем членам команды среду разработки, в как можно большей степени похожую на рабочую среду, где предполагается эксплуатировать разрабатываемый программный продукт. В этом случае для запуска этого продукта в эксплуатацию достаточно выполнить одну или две команды, а самое главное, что все члены команды разработчиков будут пользоваться своими излюбленными аппаратными и программными средствами (я лично большой поклонник ОС Fedora). Более подробно о Vagrant речь пойдет в главе 20, “Виртуальная машина Vagrant”.

## Тестирование

Когда вы создаете класс или компонент, то совершенно уверены, что он работает. Ведь в конечном итоге вы проверите его в процессе разработки, запустите систему с этим компонентом и проверите, насколько хорошо он интегрирован, доступны ли новые функциональные возможности и работает ли все так, как нужно.

Но можно ли быть уверенным в том, что классы будут и далее работать именно так, как и предполагалось изначально? На первый взгляд, такой вопрос может показаться нелепым. Ведь прикладной код был тщательно проверен; почему же он должен вдруг перестать нормально работать? Безусловно, ничего не происходит случайно, и если не вводить ни одной строки в прикладной код, то можно спать спокойно. Но если проект активно развивается, то контекст отдельного компонента будет неизбежно меняться, и вполне возможно, что и сам компонент будет изменен, причем самыми разными способами.

Рассмотрим все эти вопросы по очереди, и, прежде всего, как изменение контекста компонента может привести к ошибкам? Даже в системе, где компоненты аккуратно развязаны, они все равно остаются взаимозависимыми. Объекты, применяемые в классе, возвращают значения, выполняют действия и принимают данные. Если любой из этих типов поведения меняется, то результат работы класса может привести к тому виду ошибки, который легко обнаружить, когда происходит отказ системы с выдачей сообщения об ошибке, в котором указаны имя файла и номер строки. Но намного более коварен такой тип изменений, который не приводит к ошибке на уровне интерпретатора, но, тем не менее, затрудняет нормальную работу компонента. Если в классе делается предположение на основании данных из другого класса, то изменение этих данных может привести к принятию неправильного решения. Таким образом, в классе возникают ошибки, несмотря на то, что в нем не было изменено ни одной строки кода.

И вполне возможно, что в только что созданный вами и готовый к применению класс будут и далее вноситься изменения. Как правило, эти изменения будут настолько незначительными и очевидными, что вы даже не почувствуете потребность проводить такое же тщательное тестирование, как и на стадии разработки. Вы, скорее всего, вообще забудете о внесенных изменениях, если только не введете соответствующие комментарии в конце файла класса, как я иногда поступаю. Но даже незначительные изменения могут привести к серьезным непредвиденным последствиям, которые можно предвидеть, если умело пользоваться средствами тестирования.

Средства тестирования — это набор автоматических тестов, которые можно применить к системе в целом или к отдельным ее классам. Правильно примененные, средства тестирования помогают не допустить появления и *повторения* ошибок. Единственное изменение может привести к целому каскаду ошибок, и средства тестирования позволяют обнаружить и устраниить этот недостаток. Это означает, что изменения можно вносить с некоторой уверенностью ничего не нарушить. Возможность внести изменения в систему и увидеть список неудачно завершившихся тестов приносит удовлетворение. Ведь все обнаруженные в итоге ошибки могли распространиться по системе, но теперь она не пострадает.

## Непрерывная интеграция

Приходилось ли вам когда-нибудь планировать свою работу, которая была успешно и своевременно выполнена? Вы начинали с задания — это мог быть программный проект или домашнее задание в школе. Поначалу оно казалось большим и ужасным, обреченным на провал. Но вы брали лист бумаги и делили задание на поддающиеся выполнению части, определяя литературу, которую нужно прочитать, или компоненты, которые следует написать. Возможно, вы выделяли отдельные задания разным цветом. Взятые по отдельности они уже не казались такими ужасными, и вы чувствовали, что в состоянии их выполнить. Итак, постепенно выполняя запланированную работу, вы продвигались к сроку ее сдачи. Если вы делали что-нибудь хотя бы понемногу каждый день, то все шло замечательно и в конце вы могли немного расслабиться.

Но иногда составленный план работ приобретает силу талисмана. Вы придерживаетесь его как защиты от сомнений и страха, что в какой-то момент все может неожиданно пойти прахом. И только по прошествии нескольких недель вы осознаете, что в самом плане нет ничего чудесного. Вы просто должны выполнить свою работу. К тому времени под влиянием внушающей силы составленного плана работ вы допускали, чтобы все шло своим чередом. И тогда вам не оставалось ничего другого, как составить новый план, но уже меньше веря в его всемогущую силу.

По существу, тестирование и построение проекта очень похоже на планирование работ. В частности, необходимо выполнять тесты, строить проекты, а

затем снова и снова перестраивать их в новых условиях, иначе ничего не получится как волшебству.

И если писать тесты хлопотно, то выполнять их не менее хлопотно, особенно тогда, когда они усложняются, а их непрохождение нарушает планы. Безусловно, если выполнять тесты чаще, то их непрохождение, вероятнее всего, будет происходить реже и иметь отношение только к недавно написанному коду.

Достичь определенных удобств в своей “песочнице” нетрудно, когда под рукой у вас оказываются все необходимые “игрушки” вроде мелких и облегчающих жизнь сценариев, средств разработки и полезных библиотек. Но беда в том, что вашему проекту может быть слишком уютно в “песочнице”. В нем могут использоваться незавершенные фрагменты кода или зависимости, которые вы забыли включить в файл построения. Это означает, что построение проекта завершится неудачей в любой другой среде, кроме той, в которой вы работаете. Единственный выход состоит в том, чтобы тщательно и многократно строить проект и проверять его, причем каждый раз это нужно делать в относительно “первозданной” среде.

Но одно дело — посоветовать, а совсем другое дело — взять и сделать! Программистам исконно нравится сам процесс написания кода. Они всегда стремятся свести все организационные вопросы к минимуму. И здесь им на помощь приходит *непрерывная интеграция*. Это одновременно методика и набор инструментальных средств, облегчающих, насколько это возможно, внедрение в жизнь этой методики. В идеальном случае процессы построения и тестирования должны быть полностью автоматизированы или хотя бы должны запускаться после ввода одной команды или щелчка кнопкой мыши. При этом любые затруднения будут зафиксированы и сообщены, прежде чем произойдет что-нибудь серьезное. Подробнее о непрерывной интеграции речь пойдет в главе 21, “Непрерывная интеграция”.

## Резюме

У разработчика всегда одна и та же цель — выпустить работоспособную систему. Написание качественного кода — необходимое, но недостаточное условие для достижения этой цели.

В этой главе было дано краткое введение в управление зависимостями средствами Composer и Packagist. В ней также были рассмотрены два замечательных вспомогательных средства для коллективной разработки программного обеспечения: система контроля версий и технология Vagrant. Кроме того, здесь пояснялось, что для контроля версий требуется автоматическое средство построения вроде Phing — реализаций на PHP средства построения Ant, исходно написанного на языке Java. И в конце главы обсуждались вопросы тестирования программ, а также было введено новое понятие непрерывной интеграции как средства, автоматизирующего процесс написания и тестирования программ.



## ГЛАВА 15



# Стандарты PHP

Если вы не юрист и не санитарный инспектор, то обсуждение стандартов вряд ли заставит ваше сердце сильно биться. Тем не менее стандарты помогают добиться впечатляющих результатов, способствуют взаимозаменяемости, а это дает доступ к обширному ряду совместимых компонентов инструментальных средств и каркасов.

В этой главе будут рассмотрены следующие вопросы, касающиеся стандартов.

- *Зачем нужны стандарты.* Что такое стандарты и зачем они требуются.
- *Рекомендованные стандарты PHP.* Их происхождение и назначение.
- *PSR-1.* Основной стандарт программирования.
- *PSR-2.* Руководство по стилю программирования.
- *PSR-4.* Автозагрузка.

## Зачем нужны стандарты

Проектные шаблоны совместимы, и это заложено в их основу. Задача, описанная в проектном шаблоне, предполагает конкретное решение, которое, в свою очередь, приводит к определенным архитектурным последствиям, вполне разрешимым в других шаблонах. Кроме того, шаблоны помогают разработчикам эффективно взаимодействовать, поскольку они предоставляют для этой цели общий словарь. Объектно-ориентированные системы обладают привилегией вести себя хорошо.

Но по мере того, как разработчики все чаще обмениваются компонентами, такого неформального стремления к взаимодействию не всегда оказывается достаточно. Как пояснялось ранее, Composer (или другая система управления пакетами) позволяет применять разные инструментальные средства в разрабатываемых проектах. Ведь компоненты могут быть разработаны как самостоятельные библиотеки или входить в состав более обширных каркасов. Но в любом случае как только система будет развернута, ее компоненты должны быть в состоянии работать как отдельно, так и вместе с любым количеством других компонентов.

Придерживаясь основных стандартов, мы можем уменьшить риск возникновения трудноразрешимых вопросов совместимости.

В каком-то смысле характер стандарта менее важен, чем его соблюдение. Мне лично нравятся далеко не все, что указано в рекомендациях стандарта PSR-2 по стилю программирования, хотя я принимаю их как стандарт в большинстве случаев, включая и данную книгу. При этом я надеюсь, что другим разработчикам из моей команды будет легче работать с моим кодом, поскольку он оформлен в привычном для них стиле. Что же касается других стандартов, включая автозагрузку, то несоблюдение общего стандарта способно привести к тому, что компоненты вообще не смогут работать вместе без дополнительного промежуточного программного обеспечения, служащего в качестве связующего звена.

Стандарты вряд ли можно считать самым привлекательным аспектом программирования. Но в их основе лежит любопытное противоречие. На первый взгляд, стандарт сдерживает стремление к творчеству. Ведь стандарты предписывают, что можно и чего нельзя делать. А поскольку их приходится соблюдать, то может показаться, что они едва ли способствуют новшествам. И тем не менее, заметный расцвет творчества, благодаря которому Интернет вошел в нашу жизнь, обязан тому обстоятельству, что каждый узел сети действует в строгом соответствии с открытыми стандартами. Оригинальные системы вынуждены оставаться в пределах ограниченной области действия, а зачастую и продолжительности существования, каким бы совершенным ни был их исходный код или искусными их интерфейсы. Благодаря общепринятым сетевым протоколам Интернет гарантирует, что любой сайт может связаться с другим сайтом. В большинстве браузеров поддерживаются стандарты на HTML, CSS и JavaScript. Интерфейсы, которые могут быть построены по этим стандартам, не всегда впечатляют, хотя накладываемые на них ограничения не столько значительны, как прежде. Тем не менее соблюдение стандартов делает результаты трудов разработчиков максимально доступными.

Если умело пользоваться стандартами, они будут способствовать открытости, сотрудничеству, а в конечном итоге — творчеству. И это справедливо, даже если сам стандарт действует с некоторыми ограничениями.

## Рекомендованные стандарты PHP

На конференции PHP Tek в 2009 году группа разработчиков каркасов учредила организацию под названием PHP-Fig (PHP Framework Interop Group — Группа по взаимодействию каркасов на PHP). С тех пор в эту организацию вступили разработчики компонентов из других ключевых областей. Их целью стало составление таких стандартов, которые могли обеспечить лучшее существование их систем. Группа PHP-Fig ставит на голосование предлагаемые стандарты, которые проходят стадии проекта, рассмотрения и, наконец, принятия. Перечень стандартов, принятых группой PHP-Fig на момент написания данной книги, приведен в табл. 15.1.

**Таблица 15.1. Принятые рекомендованные стандарты PHP**

Номер PSR	Наименование	Описание
1	Basic Coding Standard (Основной стандарт программирования)	Основные положения, касающиеся, например, дескрипторов PHP и основных соглашений по наименованию
2	Coding Style Guide (Руководство по стилю программирования)	Форматирование исходного кода, включая правила размещения фигурных скобок, списков аргументов и т.д.
3	Logger Interface (Интерфейс регистраторов)	Правила определения уровней протоколирования и режимов работы регистраторов
4	Autoloading Standard (Стандарт автозагрузки)	Соглашения по наименованию имен классов и пространств имен, а также их отображение на файловую систему
6	Caching Interface (Интерфейс кеширования)	Правила управления кешированием, включая типы данных, срок действия элементов в кеше, обработку ошибок и т.д.
7	HTTP Message Interfaces (Интерфейсы HTTP-сообщений)	Соглашения для HTTP-запросов и ответов

Но это еще не все. В работе находятся предложения проектов стандартов, в том числе для встраиваемой документации (PSR-5), очередное руководство по стилю программирования (PSR-12), а также стандарт для гипермейдийных ссылок (PSR-13).

## Особенности рекомендованных стандартов PSR

Так как же выбрать тот или иной стандарт? Оказывается, что организация PHP Framework Interop Group, являющаяся инициатором рекомендованных стандартов PSR, имеет довольно солидный послужной список, а следовательно, в ее стандартах есть свой смысл. Но имеются и такие стандарты, которые приняты в большинстве каркасов и компонентов. Если вы пользуетесь диспетчером зависимостей Composer для внедрения функциональных средств в свои проекты, то уже применяете код, соответствующий рекомендациям стандарта PSR. Используя соглашения по автозагрузке и рекомендации по стилевому оформлению, принятые в Composer, вы, вероятнее всего, строите код, готовый для сотрудничества с другими разработчиками и взаимодействия с другими компонентами.

**НА ЗАМЕТКУ.** Одному ряду стандартов не свойственно превосходить другой их ряд. Когда приходится решать, стоит ли принимать стандарт, конкретный выбор может основываться на оценке достоинств рекомендаций стандартов. С другой стороны, можно сделать прагматичный выбор, исходя из того контекста, в котором приходится работать. Так, если вы работаете на платформе WordPress, то можете принять стиль оформления кода, определенный в документе *Core Contributor Handbook* (Справочник основного участника проекта; см. <https://make.wordpress.org/core/handbook/best-practices/coding-standards/php/>). Такой выбор отчасти объясняется назначением стандартов, призванных способствовать сотрудничеству разработчиков и взаимодействию программного обеспечения.

Рекомендации стандартов PSR являются удачным выбором потому, что они поддерживаются в ключевых проектах каркасов и компонентов, включая Phing, Composer, PEAR, Symfony и Zend 2. Как и проектные шаблоны, стандарты заразительны, а следовательно, вы, вероятно, уже извлекаете из них выгоду.

## На кого рассчитаны рекомендации стандартов PSR

На первый взгляд, рекомендации стандартов PSR рассчитаны на создателей каркасов. Но вследствие того, что группа PHP-Fig быстро расширила свой круг участников, включая создателей инструментальных средств, а не только каркасов, ее стандартам нашлось более широкое применение. Так, если вы создаете регистратор, вас могут и не интересовать подробности рекомендаций стандарта PSR-3, помимо совместимости с ней любого инструментального средства, применяемого вами для протоколирования. Но если вы собираетесь прочитать остальную часть данной книги, то, скорее всего, не только создаете инструментальные средства, но и используете их. Следовательно, в действующих или грядущих стандартах вы можете найти нечто подходящее для себя.

Кроме того, существуют стандарты, имеющие значение для всех разработчиков. И хотя они не столь привлекательны, как, например, рекомендации по стилю программирования, тем не менее, касаются каждого программиста. Несмотря на то что правила автозагрузки действительно касаются лишь тех, кто создает автозагрузчики, а главная роль в этом, вероятно, принадлежит диспетчеру зависимостей Composer, они, по существу, оказывают также влияние на порядок организации классов, пакетов и файлов. Именно по этим причинам мы уделим основное внимание стилю программирования и автозагрузке в остальной части этой главы.

## Программирование в избранном стиле

Когда я обнаруживаю в запросе на включение исходного кода комментарии вроде “фигурные скобки в вашем коде находятся не на том месте”, то нахожу их непомерно раздражительными. Такие комментарии кажутся придирчивыми и опасливо похожими на волокитство, создающее *метафору закона трибуналов* (*bike-shedding*).

---

**НА ЗАМЕТКУ.** Если вас интересует происхождение термина *метафора закона тривидальности*, то он обозначает стремление некоторых экспертов критиковать неважные элементы обсуждаемого проекта. Дело в том, что такие элементы специально выбираются исходя из уровня компетентности комментаторов. Если такому эксперту предоставят для оценивания проект небоскреба, он может уделить свое внимание не сложной конструкции башни из стекла, стали и бетона, а намного более простому сооружению вроде *укрытия для велосипедов* (*bike shed*) на задворках этого здания. Любопытное описание данного термина можно найти в Википедии по адресу [https://ru.wikipedia.org/wiki/Закон\\_тривидальности](https://ru.wikipedia.org/wiki/Закон_тривидальности).

---

И мне еще нужно убедиться, что соблюдение общего стиля может оказать помощь в повышении качества исходного кода. Это, главным образом, относится к удобочитаемости исходного кода независимо от обоснования отдельного правила. Если команда разработчиков подчиняется одним и тем же правилам оформления отступов, размещения фигурных скобок, списков аргументов и т.д., то любой из разработчиков может очень быстро оценить исходный код своего коллеги и поучаствовать в его написании.

Таким образом, при подготовке настоящего издания книги я решил отредактировать все примеры исходного кода, чтобы привести их в соответствие с рекомендациями стандартов PSR-1 и PSR-2. И я попросил моего коллегу и технического рецензента Пола Трегоинга поддержать меня в этом намерении. Когда я только планировал свое намерение, оно казалось мне нетрудным для реализации, но в действительности оно потребовало намного больших усилий, чем предполагалось изначально. И тогда я получил свой первый урок стилевого оформления исходного кода: стандарт следует принять на как можно более ранней стадии разработки проекта. Реорганизация исходного кода в соответствии с выбранным стилем его оформления, вероятнее всего, приведет к связыванию ресурсов и затруднит анализ отличий в коде, которые могут восходить к временным Великой Реформации. Так какие же изменения следует внести в исходный код? Начнем рассмотрение этого вопроса с самых основ.

## Основные рекомендации стандарта PSR-1 по стилю программирования

В рекомендациях стандарта PSR-1 содержатся основные положения для стилевого оформления исходного кода на PHP. Подробнее с ними можно ознакомиться по адресу <http://www.php-fig.org/psr/psr-1/>. В последующих подразделах приведено краткое описание рекомендаций стандарта PSR-1.

### Открывающие и закрывающие дескрипторы

Прежде всего, раздел PHP включаемого файла должен начинаться с открывающего дескриптора `<?php` или `<?=`. Иными словами, в начале этого раздела нельзя употреблять ни более краткий открывающий дескриптор `<?`, ни какую-нибудь другую его разновидность. А завершаться раздел PHP должен только закрывающим дескриптором `?>` (или вообще без дескриптора), как будет показано в следующем разделе.

## Побочные эффекты

В исходном файле PHP должны быть объявлены классы, интерфейсы, функции и прочие элементы исходного кода либо выполнено конкретное действие (например, чтение или запись в файл или же отправка выводимого результата в браузер), но ни то и не другое вместе. Если вы привыкли пользоваться функцией `require_once()` для включения других файлов, это сбьет вас с верного пути, поскольку включение другого файла имеет побочный эффект. Подобно тому как одни проектные шаблоны порождают другие шаблоны, для одних стандартов требуются другие стандарты. Поэтому для правильного обращения с зависимостями классов следует применять автозагрузчик, соответствующий рекомендациям стандарта PSR-4.

Насколько допустимо для объявляемого вами класса выполнять запись в файл в одном из его методов? Это вполне допустимо, поскольку включение файла не даст никакого отрицательного эффекта. Иными словами, его выполнение не приведет к побочным эффектам.

В какого же рода файле можно выполнять действия, а не объявлять классы? К такого рода файлу следует отнести сценарий, запускающий веб-приложение. Ниже приведен пример кода, в котором действия выполняются как прямое следствие включения файла.

```
// Листинг 15.01

// Файл index.php

namespace popp\ch15\batch01;

require_once(__DIR__ . "/../../../../vendor/autoload.php");

$tree = new Tree();
print "Загружено " . get_class($tree) . "\n";
```

В следующем примере приведен исходный файл PHP, где класс объявляется без побочных эффектов:

```
// Листинг 15.02

// Файл Tree.php

namespace popp\ch15\batch01;

class Tree
{}
```

**НА ЗАМЕТКУ.** В примерах кода из остальных глав данной книги объявления пространств имен в операторах `namespace` опускаются ради сосредоточения внимания на самом коде. Но поскольку в этой главе рассматривается механизм форматирования файлов классов, то в приведенные в ней примеры кода включены операторы `namespace` и `use` там, где это уместно.

## Соглашение по наименованию

Имена классов должны быть заданы в смешанном написании, иначе называемым верблюжьей или венгерской записью. При таком написании имя класса должно начинаться с прописной буквы, а остальная его часть должна быть обозначена строчными буквами, если только оно не состоит из нескольких слов. В последнем случае каждое слово в имени класса должно начинаться с прописной буквы:

```
class MyClassName
```

Для имен свойств можно выбрать любой стиль, хотя после этого его нужно будет неукоснительно придерживаться. Я предпожитаю использовать венгерскую форму записи, также как и для имен классов, но первую букву оставляю строчной:

```
private $myPropertyName
```

Методы должны быть объявлены в смешанном написании следующим образом:

```
public function myMethodName()
```

Константы следует объявлять в классе прописными буквами, разделяя слова знаками подчеркивания, как показано ниже.

```
const MY_NAME_IS = 'matt';
```

## Дополнительные правила и примеры

Классы, имена пространств и файлов должны объявляться в соответствии с рекомендациями стандарта PSR-4 для автозагрузки, к которым мы еще вернемся в этой главе. Документы PHP должны сохраняться в файлах в кодировке UTF-8. Наконец, следуя рекомендациям стандарта PSR-1, сделаем сначала все неправильно, а затем правильно. В качестве примера ниже приведен файл класса, нарушающий все правила.

```
<?
// Листинг 15.03

class conf_reader {
    const ModeFile = 1;
    const Mode_DB = 2;
    private $conf_file;
    private $confValues= [];
    function read_conf() {
        // реализация
    }
}
?>
```

Обратите внимание на ошибки в объявлении данного класса. Прежде всего, в его объявлении употребляется краткий открывающий дескриптор. Кроме

того, здесь не объявлено пространство имен, хотя мы еще не рассматривали это требование подробно. В именовании данного класса употребляются знаки подчеркивания вместо прописных букв и смешанного написания, а также две формы обозначения имен констант, ни одна из которых не соответствует требованию объявлять их прописными буквами, разделяя слова знаками подчеркивания. И хотя имена обоих объявленных здесь свойств вполне допустимы, они обозначены несогласованно. В частности, в имени свойства `$conf_file` используется знак подчеркивания, а в имени свойства `$confValues` — смешанное написание. Наконец, в имени метода `read_conf()` употребляется знак подчеркивания вместо смешанного написания.

Теперь устраним описанные выше недостатки в объявлении данного класса:

```
<?php
// Листинг 15.04

namespace popp\ch15\batch01;

class ConfReader {
    const MODE_FILE = 1;
    const MODE_DB = 2;
    private $confFile;
    private $confValues = [];

    function readConf() {
        // реализация
    }
}
```

## Рекомендации стандарта PSR-2 по стилю программирования

Рекомендации стандарта PSR-2 по стилю программирования основываются на рекомендациях стандарта PSR-1. В последующих подразделах вкратце описаны некоторые правила из этих рекомендаций.

### Начало и окончание документа PHP

Как было показано выше, в рекомендациях стандарта PSR-1 требуется, чтобы блоки кода PHP начинались открывающим дескриптором `<?php`. А в рекомендациях стандарта PSR-2 оговаривается, что файлы, содержащие только исходный код PHP, должны завершаться не закрывающим дескриптором `?>`, а одиночной пустой строкой. Ведь такой файл очень легко завершить закрывающим дескриптором, а затем добавить в него лишние символы новой строки. И это может привести к ошибкам форматирования, а также к ошибкам, которые возникают при определении HTTP-заголовков (это нельзя делать после того, как содержимое уже было отправлено браузеру).

После объявлений пространств имен в операторах `namespace`, а также блока объявлений в операторах `use` должна следовать пустая строка. В одной строке кода должно присутствовать лишь одно объявление в операторе `use`, как показано ниже.

```
// Листинг 15.05

namespace popp\ch15\batch01;

use popp\ch10\batch06\DiamondDecorator;
use popp\ch10\batch06\DiamondPlains;

// Начало объявления класса
```

### **Начало и окончание объявления класса**

Ключевое слово `class`, имя класса и ключевые слова `extends` и `implements` должны быть размещены в одной и той же строке кода. Если в классе реализуется несколько интерфейсов, имя каждого интерфейса может быть указано в той же строке кода, где и объявление класса, или же с отступом в отдельной строке кода. Если же выбрать размещение имен интерфейсов в нескольких строках кода, то первый элемент должен располагаться в отдельной строке, а не сразу после ключевого слова `implements`. Открывающие фигурные скобки должны быть указаны с новой строки *после* объявления класса, а закрывающие фигурные скобки также с новой строки, но сразу же после содержимого класса. Таким образом, объявление класса может выглядеть следующим образом:

```
// Листинг 15.06

class EarthGame extends Game implements
    Playable,
    Savable
{
    // тело класса
}
```

Но в равной степени имена интерфейсов могут быть указаны в одной строке следующим образом:

```
class EarthGame extends Game implements Playable, Savable
{
    // тело класса
}
```

### **Объявление свойств**

Свойства должны иметь объявленную область видимости, обозначаемую ключевым словом `public`, `private` или `protected`, тогда как употребление ключевого слова `var` не допускается. Формы обозначения имен свойств уже рассматривались выше как часть рекомендаций стандарта PSR-1. В объявлениях свойств можно использовать знаки подчеркивания, смешанное написание или венгерскую запись, но делать это необходимо согласованно.

## Начало и окончание объявлений методов

Все методы должны иметь объявленную область видимости, обозначаемую ключевым словом `public`, `private` или `protected`. Ключевое слово, обозначающее область видимости, должно следовать *после* ключевого слова `abstract` или `final`, но *перед* ключевым словом `static`. Аргументы методов со стандартными значениями должны быть указаны в конце списка аргументов.

## Объявления методов в одной строке кода

Открывающие фигурные скобки должны быть указаны с новой строки *после* объявления метода, а закрывающие фигурные скобки также с новой строки, но сразу же после тела метода. Список аргументов не должен начинаться или оканчиваться пробелом (т.е. они должны указываться вплотную к открывающим или закрывающим круглым скобкам). При указании каждого аргумента запятая должна следовать сразу после имени аргумента (или стандартного значения), но после нее должен быть указан пробел. Проясним дело конкретным примером:

// Листинг 15.07

```
final public static function generateTile(
    int $diamondCount, bool $polluted = false)
{
    // реализация
}
```

## Объявления методов в нескольких строках кода

Объявлять методы в одной строке кода непрактично в тех случаях, когда у метода имеется много аргументов. В таком случае список аргументов можно разделить таким образом, чтобы каждый аргумент, включая тип, имя аргумента, стандартное значение и запятую, располагался в отдельной строке кода, а закрывающая круглая скобка — в отдельной строке кода после списка аргументов, причем вплотную к началу объявления метода. Открывающая фигурная скобка должна быть указана после закрывающей круглой скобки в той же строке кода и отделена от нее пробелом. Тело метода должно начинаться с новой строки. Поскольку это описание может показаться сложным, приведем ради ясности конкретный пример объявления метода в нескольких строках кода:

// Листинг 15.08

```
public function __construct(
    int $size,
    string $name,
    bool $wraparound = false,
    bool $aliens = false
) {
    // реализация
}
```

## Строки кода и отступы

Для обозначения отступа следует употреблять четыре пробела вместо знака табуляции. С этой целью следует проверить установки в применяемом текстовым редакторе, настроив его на ввод пробелов вместо знака табуляции при нажатии клавиши <Tab>. Кроме того, длина строки текста не должна превышать 120 символов. В противном случае текст должен автоматически переноситься на новую строку.

## Вызов методов и функций

Между именем метода и открывающей круглой скобкой нельзя вводить пробел. Правила указания списка аргументов в объявлении метода распространяются и на список аргументов в вызове метода. Иными словами, если вызов указывается в одной строке кода, то после открывающей круглой скобки или прежде закрывающей круглой скобки не следует оставлять пробел. Запятая должна быть указана сразу же после каждого аргумента, а перед следующим аргументом — один пробел. Если же вызов метода требуется разместить в нескольких строках кода, каждый аргумент следует указать с отступом в отдельной строке, а закрывающую круглую скобку — с новой строки, как показано ниже.

// Листинг 15.09

```
$earthgame = new EarthGame(
    5,
    "earth",
    true,
    true
);
$earthgame::generateTile(5, true);
```

## Управление потоком выполнения программы

После ключевых слов, используемых для управления потоком выполнения команд (*if*, *for*, *while* и т.д.), должен следовать один пробел, но только не после открывающей круглой скобки. Аналогично пробела не должно быть перед закрывающей круглой скобкой. Тело управляющего оператора должно быть заключено в фигурные скобки. В отличие от объявлений классов и функций (в одной строке кода), фигурная скобка, открывающая тело управляющего оператора, должна быть указана в той же строке кода, где и закрывающая круглая скобка. А фигурная скобка, закрывающая тело управляющего оператора, должна быть указана с новой строки. Ниже приведен краткий пример обозначения управляющего оператора.

// Листинг 15.10

```
$tile = [];
for ($x = 0; $x < $diamondcount; $x++) {
    if ($polluted) {
```

```
$tile[] = new PollutionDecorator(
    new DiamondDecorator(new Plains()));
} else {
    $tile[] = new DiamondDecorator(new Plains());
}
}
```

Обратите внимание на пробел после управляющих операторов `for` и `if` и непосредственно перед открывающими круглыми скобками. В обоих случаях после закрывающей круглой скобки следует сначала пробел, а затем фигурная скобка, открывающая тело управляющего оператора.

## Проверка и исправление исходного кода

Несмотря на то что в этой главе описываются по отдельности рекомендации стандарта PSR-2, держать их полностью в уме очень трудно. Ведь разработчикам приходится больше думать о проектировании и реализации разрабатываемых систем. Но если согласиться, что стандарты на стиль программирования действительно ценные, то как в таком случае соблюдать их, не уделяя им достаточно времени и внимания? Разумеется, для этого можно воспользоваться подходящим инструментальным средством.

В частности, инструментальное средство `PHP_CodeSniffer` позволяет обнаруживать и даже исправлять нарушения принятых стандартов на стиль программирования, и не только рекомендаций стандартов PSR. Его можно загрузить, следуя инструкциям, приведенным по адресу [https://github.com/squizlabs/PHP\\_CodeSniffer](https://github.com/squizlabs/PHP_CodeSniffer). Другие возможности предоставляются в Composer и PEAR, но в данном случае можно загрузить архивные файлы PHP следующим образом:

```
curl -OL https://squizlabs.github.io/PHP_CodeSniffer/phpcs.phar
curl -OL https://squizlabs.github.io/PHP_CodeSniffer/phpcbf.phar
```

А зачем загружать два архивных файла? Первый архив (`phpcs`) служит для диагностики и сообщения об обнаруженных нарушениях, а второй архив (`phpcbf`) — для устранения большинства из них. Проверим возможности инструментального средства `PHP_CodeSniffer` на следующем примере неверно отформатированного фрагмента кода:

// Листинг 15.11

```
namespace popp\ch15\batch01;

class ebookParser {
    function __construct(string $path , $format=0 ) {
        if ($format>1)
            $this->setFormat( 1 );
    }
    function setformat(int $format) {
        // обработать параметр $format
    }
}
```

Вместо того чтобы устранять недостатки в стилевом оформлении приведенного выше фрагменте кода, поручим эту обязанность инструментальному средству `PHP_CodeSniffer`, выполнив следующую команду:

```
$ php phpcs.phar --standard=PSR2 src/ch15/batch01/phpcsBroken.php
```

В итоге будет получен следующий результат:

---

```
FOUND 14 ERRORS AFFECTING 6 LINES
-----
3 | ERROR | [x] There must be one blank line after
|       |     the namespace declaration
4 | ERROR | [ ] Class name "ebookParser" is not in
|       |     camel caps format
4 | ERROR | [x] Opening brace of a class must be on the
|       |     line after the definition
6 | ERROR | [ ] Visibility must be declared on
|       |     method "__construct"
6 | ERROR | [x] Expected 0 spaces between argument
|       |     "$path" and comma; 1 found
6 | ERROR | [x] Incorrect spacing between argument "$format"
|       |     and equals sign; expected 1 but found 0
6 | ERROR | [x] Incorrect spacing between default value and
|       |     equals sign for argument "$format";
|       |     expected 1 but found 0
6 | ERROR | [x] Expected 0 spaces between argument "$format"
|       |     and closing bracket; 1 found
6 | ERROR | [x] Opening brace should be on a new line
7 | ERROR | [x] Inline control structures are not allowed
8 | ERROR | [x] Space after opening parenthesis of function
|       |     call prohibited
8 | ERROR | [x] Expected 0 spaces before closing bracket;
|       |     1 found
11 | ERROR | [ ] Visibility must be declared on
|       |     method "setformat"
11 | ERROR | [x] Opening brace should be on a new line
-----
PHPCBF CAN FIX THE 11 MARKED SNIFF VIOLATIONS AUTOMATICALLY
-----
```

ОБНАРУЖЕНО 14 ОШИБОК В 6 СТРОКАХ КОДА

---

```
3 | ОШИБКА | [x] После объявления namespace должна быть указана
|       |     одна пустая строка.
4 | ОШИБКА | [ ] Имя класса "ebookParser" указано не в форме
|       |     смешанного написания.
4 | ОШИБКА | [x] Открывающая фигурная скобка в объявлении
|       |     класса должна быть в той же самой строке,
|       |     где и определение этого класса.
6 | ОШИБКА | [ ] Для метода "__construct" должна быть объявлена
|       |     область видимости.
6 | ОШИБКА | [x] Между аргументом "$path" и запятой
|       |     предполагалось отсутствие пробела,
|       |     но обнаружен один пробел.
```

6   ОШИБКА   [x]	Неверный пробельный промежуток между аргументом "\$format" и знаком равенства; предполагался один пробел, но не обнаружено ни одного пробела.
6   ОШИБКА   [x]	Неверный пробельный промежуток между стандартным значением и знаком равенства в аргументе "\$format"; предполагался один пробел, но не обнаружено ни одного пробела.
6   ОШИБКА   [x]	Между аргументом "\$format" и закрывающей круглой скобкой предполагалось отсутствие пробела, но обнаружен один пробел.
6   ОШИБКА   [x]	Открывающая фигурная скобка должна быть указана с новой строки.
7   ОШИБКА   [x]	Встраиваемые управляющие структуры не допускаются.
8   ОШИБКА   [x]	Пробел после открывающей круглой скобки в вызове функции запрещен.
8   ОШИБКА   [x]	Перед закрывающей круглой скобкой предполагалось отсутствие пробелов, но обнаружен один пробел.
11   ОШИБКА   [x]	Для метода "setformat" должна быть объявлена область видимости.
11   ОШИБКА   [x]	Открывающая фигурная скобка должна быть указана с новой строки.

PHPCBF МОЖЕТ АВТОМАТИЧЕСКИ УСТРАНИТЬ 11 ОТМЕЧЕННЫХ НАРУШЕНИЙ.

Обратите внимание, сколько нарушений стандартного стиля программирования обнаружено лишь в нескольких строках кода. Правда, большую их часть можно устранить автоматически, как следует из приведенного выше результата диагностики данного фрагмента кода. С этой целью достаточно выполнить следующую команду:

```
$ php phpcbf.phar --standard=PSR2 src/ch15/batch01/EbookParser.php
```

В итоге будет получен такой результат:

```
Processing EbookParser.php [PHP => 83 tokens in 15 lines]...
    DONE in 11ms (11 fixable violations)
        => Fixing file: 0/11 violations remaining
            [made 4 passes]... DONE in 17ms Patched 1 file
```

Обработка исходного файла EbookParser.php [PHP => 83 лексемы в 15 строках кода]...

Выполнено за 11 мс (11 устраниенных нарушений)  
=> Исправление файла: 0 оставшихся нарушений из 11 обнаруженных [сделано 4 прохода].... Выполнено за 17 мс и вставлено в 1 файл.

Если теперь выполнить файл phpcs снова, то можно обнаружить, что ситуация намного улучшилась.

```
$ php phpcs.phar --standard=PSR2 src/ch15/batch01/EbookParser.php
```

```
-----  
FOUND 3 ERRORS AFFECTING 3 LINES  
-----
```

```
5 | ERROR | Class name "ebookParser" is not
|       | in camel caps format
8 | ERROR | Visibility must be declared on
|       | method "__construct"
15 | ERROR | Visibility must be declared on
|       | method "setformat"
```

```
-----  
ОБНАРУЖЕНЫ 3 ОШИБКИ В 3 СТРОКАХ КОДА.  
-----
```

```
5 | ОШИБКА | Имя класса "ebookParser" не указано в форме
|       | смешанного написания.
8 | ОШИБКА | Для метода "__construct" должна быть объявлена
|       | область видимости.
15 | ОШИБКА | Для метода "setformat" должна быть объявлена
|       | область видимости.
```

Теперь осталось лишь ввести объявления областей видимости для двух методов и правильно обозначить имя класса. В итоге мы получим файл класса, объявление которого совместимо с принятыми нормами стилевого оформления исходного кода.

```
// Листинг 15.12

namespace popp\ch15\batch01;

class EbookParser
{
    public function __construct(string $path, $format = 0)
    {
        if ($format > 1) {
            $this->setFormat(1);
        }
    }

    private function setformat(int $format)
    {
        // обработать параметр $format
    }
}
```

## Рекомендации стандарта PSR-4 по автозагрузке

О поддержке автозагрузки в языке PHP речь шла в главе 5, “Средства для работы с объектами”, где было показано, как пользоваться функцией `spl_autoload_register()` для автоматического включения файлов по имени еще незагруженного класса. Несмотря на всю эффективность механизма автозагрузки, его магия действует невидимо для программы. И если это допустимо в одном проекте, то в другом может вызвать немало недоразумений, если в нем

применяются многие компоненты, в которых используются разные соглашения по включению файлов классов.

В соответствии с рекомендациями стандарта PSR-4 по автозагрузке требуется, чтобы каркасы отвечали общим правилам, а следовательно, в волшебный механизм автозагрузки должна быть внедрена определенная дисциплина, что вполне устроило бы разработчиков. Это означает, что механизмом автоматического включения файлов можно в той или иной степени пренебречь, уделив основное внимание зависимостям классов.

## Самые важные правила

Основное назначение рекомендаций стандарта PSR-4 — установить правила для разработчиков автозагрузчиков. Но эти правила неизбежно определяют порядок объявления пространств имен и классов. Рассмотрим их основные положения.

Полностью определенное имя класса (т.е. имя самого класса, а также наименования его пространств имен) должно включать в себя пространство имен разработчика. Таким образом, у класса должно быть хотя бы одно пространство имен.

Допустим, у класса имеется пространство имен разработчика `popp`. В таком случае этот класс можно объявить следующим образом:

// Листинг 15.13

```
namespace popp;

class Services
{
}
```

Полностью определенное имя этого класса будет выглядеть так: `popp\Services`. Начальные пространства имен в указанном пути должны соответствовать одному или нескольким базовым каталогам. Мы можем также отобразить ряд вложенных пространств имен в начальный каталог. Так, если требуется работать в пространстве имен `popp\library` и больше ни в каких вложенных пространствах имен `popp`, то его можно отобразить на каталог верхнего уровня, чтобы обойтись без создания пустых каталогов в каталоге `popp/`.

Создадим приведенный ниже файл `composer.json`, чтобы выполнить подобное отображение.

```
{
    "autoload": {
        "psr-4": {
            "popp\\library\\": "mylib"
        }
    }
}
```

Обратите внимание на то, что в данном случае не указан базовый каталог library. Это результат произвольного отображения пути popp\library на каталог mylib. Теперь в каталоге mylib можно создать файл приведенного ниже класса. Чтобы класс LibraryCatalogue был найден, он должен быть размещен в файле под точно таким же именем, которое, очевидно, следует дополнить расширением .php.

```
// Листинг 15.14

// Исходный файл mylib/LibraryCatalogue.php

namespace popp\library;

use popp\library\inventory\Book;

class LibraryCatalogue
{
    private $books = [];

    public function addBook(Book $book)
    {
        $this->books[] = $book;
    }
}
```

После того как базовый каталог (mylib) будет связан с начальным пространством имен popp\library, у нас появится прямая взаимосвязь между последующими каталогами и вложенными пространствами имен. Но ведь мы уже обращались к классу popp\library\inventory\Book в классе LibraryCatalogue. Следовательно, файл данного класса должен быть размещен в каталоге mylib/inventory, как показано ниже.

```
// Листинг 15.15

// Исходный файл mylib/library/inventory/Book.php

namespace popp\library\inventory;

class Book
{
    // реализация
}
```

Напомним правило, гласящее, что начальные пространства имен, указанные в пути, должны соответствовать одному или *нескольким* базовым каталогам. До сих пор мы установили взаимно-однозначное соответствие пространства имен popp\library и каталога mylib. На самом деле не существует никаких причин, по которым нельзя отобразить пространство имен popp\library на более чем один базовый каталог. Поэтому добавим каталог additional в отображение. Ниже приведен исправленный вариант файла composer.json.

```
{
    "autoload": {
        "psr-4": {
            "popp\\library\\": ["mylib", "additional"]
        }
    }
}
```

А теперь можно создать каталоги additional/inventory для размещения в них класса:

```
// Листинг 15.16

// Исходный файл additional/inventory/Ebook.php

namespace popp\library\inventory;

class Ebook extends Book
{
    // реализация
}
```

Далее создадим исполняющий сценарий верхнего уровня в файле index.php, чтобы получить экземпляры созданных выше классов:

```
// Листинг 15.17

// Исходный файл index.php

require_once("vendor/autoload.php");

use popp\library\LibraryCatalogue;

// будет найден в каталоге mylib/
use popp\library\inventory\Book;

// будет найден в каталоге additional/
use popp\library\inventory\Ebook;

$catalogue = new LibraryCatalogue();
$catalogue->addBook(new Book());
$catalogue->addBook(new Ebook());
```

---

**НА ЗАМЕТКУ.** Чтобы создать файл автозагрузки vendor/autoload.php, следует воспользоваться диспетчером зависимостей Composer. Кроме того этот файл нужно каким-то образом явно включить в сценарий, чтобы получить доступ к логике, объявленной в файле composer.json. С этой целью можно выполнить команду composer install. Подробнее о диспетчере зависимостей Composer речь пойдет в главе 16, “Создание и использование компонентов PHP средствами Composer”.

---

Напомним правило о побочных эффектах. В исходном файле PHP следует либо объявлять классы, интерфейсы, функции и прочие элементы кода либо выполнить действие, но ни то и другое вместе. Приведенный выше сценарий относится к категории выполнения действий. Очень важно, что в нем вызывается функция `require_once()` для включения кода автозагрузки, сгенерированного на основе файла конфигурации `composer.json`. Благодаря этому все указанные классы будут найдены, несмотря на то, что класс `Ebook` был размещен в отдельном от остальных каталоге.

Зачем же поддерживать два отдельных каталога для одного и того же базового пространства имен? К возможным причинам этого, в частности, относится потребность хранить модульные тесты отдельно от рабочего кода. Это позволяет также подключать дополнительные модули и расширения, не поставляемые вместе с каждой версией проектируемой системы.

---

**НА ЗАМЕТКУ.** Внимательно следите за развитием всех рекомендованных стандартов по адресу <http://www.php-fig.org/psr/>. Эта область бурно развивается, и вы, вероятно, обнаружите, что подходящие вам стандарты еще не устоялись окончательно и по-прежнему находятся на стадии разработки.

---

## Резюме

В этой главе была предпринята скромная попытка показать, что соблюдать стандарты полезно, несмотря на всю их непривлекательность, и продемонстрированы их основные возможности. Стандарты разрешают вопросы интеграции, поэтому их можно взять на вооружение и пойти дальше, чтобы творить замечательные вещи. В главе были, в частности, вкратце описаны рекомендации стандартов PSR-1 и PSR-2 по основам и стилю программирования, и PSR-4 — по правилам автозагрузки. И в конце главы был рассмотрен пример, построенный с помощью Composer и продемонстрировавший организацию автозагрузки по стандарту PSR-4 на практике.



## ГЛАВА 16



# Создание и использование компонентов PHP средствами Composer

Программисты стремятся создавать повторно используемый код. И в этом состоит одна из главных целей ООП. Им нравится абстрагировать полезные функциональные возможности от неразберихи конкретного контекста, превращая конкретное решение в инструментальное средство, которое может использоваться неоднократно. Если посмотреть на это под другим углом зрения, то программисты любят повторно используемый код и ненавидят дублирующийся. Создавая библиотеки, которые можно применять повторно, программисты стараются избегать необходимости реализовывать сходные решения в разных проектах.

Но даже если удастся избежать дублирования кода, то возникнет более обширный вопрос. Насколько часто другие программисты реализовывали одно и то же проектное решение в каждом создаваемом инструментальном средстве? По большому счету, это напрасная трата усилий. Не лучше ли программистам сотрудничать вместе, направив коллективную энергию на то, чтобы сделать лучше одно инструментальное средство, чем производить сотни вариаций на одну и ту же тему?

Чтобы сделать это, придется обратиться к услугам существующих библиотек. Но тогда в требующихся нам пакетах, вероятнее всего, потребуются другие библиотеки, чтобы они могли выполнить свои функции. Следовательно, нам понадобится инструментальное средство, способное управлять загрузкой и установкой пакетов, а также зависимостями. Именно здесь и пригодится диспетчер зависимостей Composer, поскольку он выполняет все эти и многие другие функции.

В этой главе рассматриваются следующие основные вопросы.

- **Установка.** Загрузка и установка Composer.
- **Требования.** Применение файла `composer.json` для получения пакетов.
- **Версии.** Указание версий, чтобы получить самый последний вариант исходного кода, не нарушая работы системы.
- **Сайт Packagist.** Конфигурирование исходного кода, чтобы сделать его общедоступным.
- **Частные хранилища.** Выгодное использование частного хранилища в Composer.

## Назначение Composer

Строго говоря, Composer выполняет функции диспетчера зависимостей, а не пакетов. И это, по-видимому, объясняется тем, что он оперирует взаимосвязями компонентов локально, а не централизованно, как, например, Yum или Apt. И если вы считаете такое отличие слишком тонким, то можете оказаться правы. Тем не менее мы его проводим, принимая во внимание и то обстоятельство, что в Composer допускается указывать пакеты. Этот диспетчер загружает пакеты в локальный каталог (`vendor`), обнаруживает и загружает все зависимости, а затем делает весь полученный в итоге код доступным в проекте через автозагрузчик. Чтобы воспользоваться Composer, как и любым другим инструментальным средством, его необходимо сначала получить, а затем установить.

## Установка Composer

Загрузить диспетчера зависимостей Composer можно по адресу <https://getcomposer.org/download/>, где находится инсталляционный файл. Но многоцелевой архивный файл `phar` можно загрузить из командной строки, как показано ниже.

```
$ wget https://getcomposer.org/download/1.8.4/composer.phar
$ chmod 755 composer.phar
$ sudo mv composer.phar /usr/bin/composer
```

После загрузки архивного файла `phar` выполняется команда `chmod`, чтобы сделать его исполняемым. Затем он копируется в общий каталог, чтобы его можно было легко запускать на выполнение из любого места в системе. А далее можно выполнить команду проверки версии Composer следующим образом:

```
$ composer --version
```

Выполнение этой команды приведет к следующему результату:

## Установка пакетов

Почему здесь речь идет не об одном, а о целом ряде пакетов? А потому, что для работы одних пакетов неизбежно требуются другие пакеты, а иногда и их огромное количество.

Но мы начнем с автономной библиотеки. Допустим, требуется написать приложение, которое должно взаимодействовать с Twitter. Несложный поиск проводит к пакету `abraham/twitteroath`. Чтобы установить его, придется сформировать файл формата JSON под именем `composer.json`, а затем определить в нем элемент `require` для данного пакета, как показано ниже.

```
{
    "require": {
        "abraham/twitteroauth": "1.0.*"
    }
}
```

Начнем с каталога, в котором не должно быть ничего, кроме файла `composer.json`. Но если выполнить следующую команду Composer, то обнаружится приведенное ниже изменение.

```
$ composer install
```

---

```
Loading composer repositories with package information
Updating dependencies (including require-dev)
Package operations: 1 install, 0 updates, 0 removals
- Installing abraham/twitteroauth (1.0.1)
  Downloading: 100%
```

---

```
Writing lock file
Generating autoload files
```

---

```
Загрузка хранилищ Composer со сведениями о пакетах.
Обновление зависимостей, включая require-dev.
```

- Установка пакета abraham/twitteroauth (1.0.1)
- Загрузка: 100%

---

```
Запись файла блокировки.
Формирование автоматически загружаемых файлов.
```

---

Так что же было сформировано в конечном итоге? Попробуем выяснить это, выполнив следующую команду.

```
$ ls
```

В итоге будет получен следующий результат:

---

```
composer.json composer.lock vendor
```

---

Диспетчер зависимостей Composer устанавливает пакеты в каталоге `vendor/`. Он также формирует файл блокировки `composer.lock`, в котором указаны

конкретные версии всех установленных пакетов. Если применяется система контроля версий, этот файл следует зафиксировать в центральном хранилище. Если другой разработчик выполнит команду **composer install** при наличии файла блокировки `composer.lock`, версии пакета будут установлены в его системе именно так, как было указано. Таким образом, члены команды разработчиков могут синхронизировать свои действия, а рабочая среда будет точно соответствовать средам разработки и тестирования. Файл блокировки можно перезаписать, выполнив следующую команду.

#### **composer update**

Выполнение этой команды приведет к формированию нового файла блокировки. Как правило, эта команда выполняется с целью поддерживать актуальность текущих версий пакетов, если указать в ней метасимволы подстановки (как сделано указано выше) или заданные диапазоны версий.

## Установка пакетов из командной строки

Как было показано выше, в текстовом редакторе можно вручную создать файл `composer.json`. Но в то же время можно дать Composer команду сделать это автоматически. Это особенно удобно, если требуется запустить приложение на выполнение с единственным пакетом. Когда команда **composer require** вызывается из командной строки, диспетчер зависимостей Composer загрузит указанный в ней файл и автоматически установит его в каталоге `vendor/`, как показано ниже. Кроме того, он автоматически сформирует файл `composer.json`, который можно будет затем отредактировать и дополнить.

```
$ composer require abraham/twitteroauth
```

Выполнение данной команды приведет к следующему результату:

---

```
Using version ^1.0 for abraham/twitteroauth
./composer.json has been created
Loading composer repositories with package information
Updating dependencies (including require-dev)
Package operations: 1 install, 0 updates, 0 removals
 - Installing abraham/twitteroauth (1.0.1): Loading from cache
Writing lock file
Generating autoload files
```

---

Используется версия ^1.0 пакета abraham/twitteroauth

Создан файл ./composer.json

Загрузка хранилищ Composer со сведениями о пакетах.

Обновление зависимостей, включая require-dev.

Операции с пакетами: 1 установить, 0 обновить, 0 удалить.

- Установка пакета abraham/twitteroauth (1.0.1): Загрузка из кеша.

Запись файла блокировки.

Формирование автоматически загружаемых файлов.

---

## Версии пакетов

Диспетчер зависимостей Composer предназначен для поддержки семантического контроля версий. Это, по существу, означает, что версии пакета обозначаются тремя разделяемыми точками номерами: **основным**, **дополнительным** и номером *исправления* (в виде так называемой “заплаты”). Так, если исправляется программная ошибка, но никаких дополнительных функциональных средств не внедряется и обратная совместимость не нарушается, номер *исправления* следует увеличить на единицу. Если же внедряются новые функциональные средства, но обратная совместимость не нарушается, то на единицу следует увеличить указанный средним **дополнительный** номер версии. А если в новой версии нарушается обратная совместимость (иными словами, если внезапный переход на новую версию нарушит нормальное функционирование клиентского кода), то на единицу следует увеличить указанный **первым** основной номер версии.

---

**НА ЗАМЕТКУ.** Подробнее об условных обозначениях, принятых при семантическом контроле версий, можно узнать по адресу <https://semver.org>.

---

Описанные выше правила следует непременно иметь в виду, указывая версии в файле `composer.json`. Так, если слишком вольно употреблять метасимволы подстановки или диапазоны при указании версий пакетов, нормальная работа системы может нарушиться в результате обновления. Некоторые способы обозначения версий пакетов в Composer перечислены в табл. 16.1.

**Таблица 16.1. Обозначение версий пакетов в Composer**

Тип	Пример	Примечания
Точный	<code>1.2.2</code>	Установить только указанную версию пакета
Метасимвол подстановки	<code>1.2.*</code>	Установить указанные номера версий, но в то же время найти последнюю доступную версию пакета, совпадающую с метасимволом подстановки
Диапазоны	<code>1.0.0 - 1.1.7</code>	Установить версию пакета не ниже первого номера и не выше последнего
Сравнение	<code>&gt;1.2.0&lt;=1.2.2</code>	Знаки <code>&lt;</code> , <code>&lt;=</code> , <code>&gt;</code> и <code>=</code> используются для указания сложных критериев диапазонов. Эти знаки можно сочетать с пробелами, что равнозначно логической операции И, или со знаками <code>  </code> , обозначающими логическую операцию ИЛИ
Тильда (основная версия)	<code>~1.3</code>	Задан минимальный номер версии, а указанный номер последней версии может увеличиться. Таким образом, обозначение <code>~1.3</code> означает минимальный номер 1.3, а совпадение с версией 1.4.0 и выше невозможно
Символ вставки	<code>^1.3</code>	Обозначить совпадение вплоть, но не включая следующее нарушающее изменение. Так, если обозначение <code>~1.3.1</code> означает несовпадение с версией 1.4 и выше, то обозначение <code>^1.3.1</code> — совпадение, начиная с версии 1.3.1 и вплоть до версии 2.0.0, но исключая последнюю. Как правило, это самое удобное обозначение версий пакета

## Поле require-dev

Зачастую на стадии разработки требуются пакеты, которые обычно не нужны на стадии эксплуатации. Допустим, требуется выполнить тесты локально, но на общедоступном веб-сайте, пакет PHPUnit, предназначенный для модульного тестирования, вероятнее всего, не нужен. В диспетчере зависимостей Composer эта задача решается благодаря поддержке отдельного элемента require-dev, где можно указать пакеты таким же образом, как и в директиве require:

```
{
    "require-dev": {
        "phpunit/phpunit": "*"
    },
    "require": {
        "abraham/twitteroauth": "1.0.*",
        "ext-xml": "*"
    }
}
```

Если теперь выполнить приведенную ниже команду **composer install**, пакет PHPUnit и все пакеты подобного рода будут загружены и установлены.

```
$ composer install
```

Выполнение этой команды приведет к следующему результату:

---

```
Loading composer repositories with package information
Updating dependencies (including require-dev)
Package operations: 29 installs, 0 updates, 0 removals
- Installing abraham/twitteroauth (1.0.1): Loading from cache
- Installing sebastian/version (2.0.1): Downloading (100%)
...
- Installing phar-io/manifest (1.0.3): Downloading (100%)
- Installing myclabs深深-copy (1.8.1): Downloading (100%)
- Installing phpunit/phpunit (8.0.5): Downloading (100%)
sebastian/global-state suggests installing ext-uopz (*)
phpunit/php-code-coverage suggests installing ext-xdebug (^2.6.1)
phpunit/phpunit suggests installing phpunit/php-invoker (^2.0)
phpunit/phpunit suggests installing ext-xdebug (*)
Writing lock file
Generating autoload files
```

---

Загрузка хранилищ Composer со сведениями о пакетах.

Обновление зависимостей, включая require-dev.

Операции с пакетами: 29 установить, 0 обновить, 0 удалить.

- Установка пакета abraham/twitteroauth (1.0.1): Загрузка из кеша.
- Установка sebastian/version (2.0.1): Загрузка: 100%.

....

- Установка пакета phar-io/manifest (1.0.3): Загрузка: 100%
- Установка пакета myclabs深深-copy (1.8.1): Загрузка: 100%.
- Установка пакета phpunit/phpunit (8.0.5): Загрузка: 100%.

В пакете sebastian/global-state предполагается, что установлен пакет ext-uopz (\*).

В пакете phpunit/php-code-coverage предполагается, что установлен пакет ext-xdebug (^2.6.1).

В пакете `phpunit/phpunit` предполагается, что установлен пакет `phpunit/php-invoker (^2.0)`.

В пакете `phpunit/phpunit` предполагается, что установлен пакет `ext-xdebug (*)`.

Запись файла блокировки.

Формирование автоматически загружаемых файлов.

Но если пакеты устанавливаются в рабочей среде, то в команде `composer install` можно указать параметр `--no-dev`, и тогда Composer загрузит только те пакеты, которые заданы в поле `require`, как показано ниже.

```
$ composer install --no-dev
```

Выполнение этой команды приведет к следующему результату:

```
Loading composer repositories with package information
Updating dependencies
Package operations: 1 install, 0 updates, 0 removals
- Installing abraham/twitteroauth (1.0.1): Loading from cache
Writing lock file
Generating autoload files
```

Загрузка хранилищ Composer со сведениями о пакетах.

Обновление зависимостей.

Операции с пакетами: 1 установить, 0 обновить, 0 удалить.

- Установка пакета `abraham/twitteroauth (1.0.1)`: Загрузка из кеша.

Запись файла блокировки.

Формирование автоматически загружаемых файлов.

**НА ЗАМЕТКУ.** Когда выполняется команда `composer install`, в текущем каталоге программы Composer создает файл `composer.lock`, где записывается конкретная версия каждого файла, установленного в каталоге `vendor/`. Если же выполнить команду `composer install` при наличии файла `composer.lock`, Composer установит версии пакетов, указанные в этом файле, если они отсутствуют. Это удобно, поскольку вы можете зафиксировать файл `composer.lock` в глобальном хранилище системы контроля версий в полной уверенности, что ваши коллеги загрузят те же самые версии всех установленных вами пакетов. Если же файл блокировки `composer.lock` требуется переопределить, чтобы получить последние версии пакетов или в связи с изменениями в файле `composer.json`, то придется выполнить команду `composer update`.

## Composer и автозагрузка

Подробно автозагрузка обсуждалась в главе 15, “Стандарты PHP”. Но ради полноты изложения ее стоит еще раз рассмотреть вкратце. Composer формирует файл `autoload.php`, организующий загрузку классов для пакетов, загружаемых этим диспетчером зависимостей. Вы можете этим выгодно воспользоваться, включив в свой код файл автозагрузки `autoload.php` — обычно с помощью оператора `require_once()`. Как только это будет сделано, любой класс, объявленный в проектируемой системе, будет автоматически найден и загружен в момент первого к нему обращения из вашего кода. Единственное условие — имена используемых вами каталогов и файлов должны соответствовать

именам пространств имен и классов. Иными словами, класс popp5/megaquiz/command/CommandContext должен быть размещен в файле CommandContext.php, находящемся в каталоге popp5/megaquiz/command/.

Если же потребуется вмешаться в этот процесс (например, пропустить один или два начальных каталога в искомом пути или ввести в него тестовый каталог), можно воспользоваться элементом autoload файла composer.json, чтобы отобразить пространство имен на структуру файлов, как показано ниже.

```
"autoload": {
    "psr-4": {
        "popp5\\megaquiz\\": ["src", "test"]
    }
}
```

При условии, что файл autoload.php включен в проект, его классы нетрудно обнаружить. Благодаря конфигурации автозагрузки класс popp5/megaquiz/command/CommandContext будет обнаружен в файле src/command/CommandContext.php. А благодаря ссылке на несколько целевых каталогов (test и src) в каталоге test можно также создать тестовые классы, относящиеся к пространству имен popp5\megaquiz\. Более подробный пример организации автозагрузки см. в разделе “Рекомендации стандарта PSR-4 по автозагрузке” главы 15.

## Создание собственного пакета

Если вы работали раньше с хранилищем пакетов PEAR, то можете предложить, что в этом разделе, будет рассматриваться создание совершенно нового файла пакета. На самом деле мы уже создали пакет ранее в этой главе, поэтому нам остается лишь ввести немного дополнительных сведений о нем, чтобы сделать пакет доступным для других.

### Ввод сведений о пакете

Чтобы сделать пакет жизнеспособным, совсем не обязательно вводить много сведений о нем, но совершенно необходимо указать имя пакета, чтобы его можно было найти. Кроме того, в эти сведения можно включить элементы description и authors, а также создать фиктивный продукт megaquiz, который будет периодически упоминаться в последующих главах.

```
"name": "popp5/megaquiz",
"description": "a truly mega quiz",
"authors": [
    {
        "name": "matt zandstra",
        "email": "matt@getinstance.com"
    }
],
```

Содержимое элементов не требует особых пояснений, кроме элемента name, где указано пространство имен popp5, отделенное от имени пакета знаком косой черты. Это так называемое *имя разработчика* (vendor name). Как и следовало ожидать, имя разработчика становится каталогом верхнего уровня в каталоге

`vendor/` при установке пакета. Зачастую это наименование организации, употребляемое владельцем пакета в хранилище Github или Bitbucket.

Когда все эти сведения о пакете окажутся на своих местах, можете зафиксировать пакет на сервере, избранном вами в качестве системы контроля версий. Если же вы не уверены, что ввели все необходимые сведения о пакете, обратитесь к главе 17, “Контроль версий средствами Git”, где этот вопрос рассматривается более подробно.

---

**НА ЗАМЕТКУ.** В диспетчере зависимостей Composer поддерживается также элемент `version`, но более подходящей нормой практики считается применение специального дескриптора в системе Git для отслеживания версии пакета. Этот дескриптор автоматически распознается в Composer.

---

Напомним, что весь каталог `vendor` не следует специально фиксировать на сервере системы контроля версий — по крайней мере так поступают не всегда, хотя из этого правила имеются вполне обоснованные исключения. Но зачастую сформированный файл `composer.lock` целесообразно отслеживать вместе с файлом `composer.json`.

## Пакеты для конкретной платформы

Несмотря на то что Composer не подходит для установки системных пакетов, в нем можно задать системные требования, чтобы устанавливать пакеты только для той системы, для которой они предназначены. Пакет для конкретной платформы указывается с помощью единственного параметра, хотя иногда такой параметр дополняется типом пакета, обозначаемым через дефис. Доступные типы пакетов перечислены в табл. 16.2.

Таблица 16.2. Типы пакетов для платформ

Тип	Пример	Описание
PHP	<code>"php": "7.*"</code>	Версия PHP
Расширение	<code>"ext-xml": "&gt;2"</code>	Версия расширения PHP
Библиотека	<code>"lib-iconv": "~2"</code>	Версия системной библиотеки, применяемой в PHP
HHVM	<code>"hhvm": "~2"</code>	Версия HHVM, где HHVM — виртуальная машина, на которой поддерживается расширенная версия PHP

А теперь опробуем пакеты для платформ на практике. В следующем фрагменте кода указано, что для пакета требуются расширения PHP `xml` и `gd`:

```
{
  "require": {
    "abraham/twitteroauth": "1.0.*",
    "ext-xml": "*",
    "ext-gd": "*"
  }
}
```

Итак, выполним обновление по следующей команде:

```
$ composer update
```

В итоге будет получен следующий результат:

```
Loading composer repositories with package information
Updating dependencies (including require-dev)
Your requirements could not be resolved to
an installable set of packages.
```

Problem 1

- The requested PHP extension ext-gd \* is missing from your system. Install or enable PHP's gd extension.

Загрузка хранилищ Composer со сведениями о пакетах.

Обновление зависимостей, включая require-dev.

Ваши требования не могут быть удовлетворены для ряда устанавливаемых пакетов.

Ошибка 1.

В вашей системе отсутствует требуемое расширение ext-gd \* языка PHP. Установите или активизируйте расширение gd языка PHP.

Похоже, что мы установили расширение языка PHP для работы с XML, но про расширение GD для манипулирования изображениями забыли. Поэтому диспетчер зависимостей Composer сгенерировал ошибку.

## Распространение пакетов через сайт Packagist

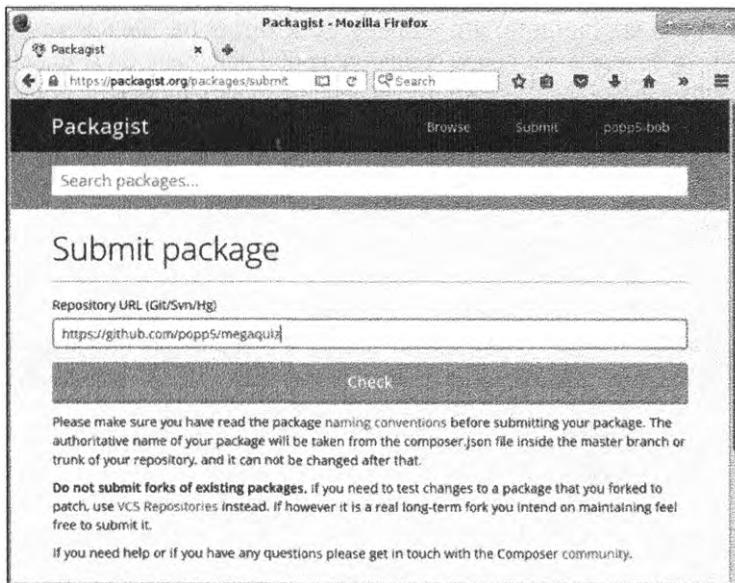
Если вы прорабатывали материал этой главы, то у вас, возможно, возникло недоразумение, откуда происходят устанавливаемые нами пакеты. Это похоже на какое-то волшебство, но, как и следовало ожидать, за этим на самом деле стоит хранилище пакетов, которое называется Packagist и доступно по адресу <https://packagist.org>. При условии, что исходный код может быть найден в общедоступном хранилище типа Git, он может стать доступным и через хранилище Packagist.

Рассмотрим такую возможность на конкретном примере. Допустим, мы разместили свой пакет megaquiz в хранилище Github и теперь нам требуется уведомить об этом хранилище пакетов Packagist. Зарегистрировавшись в Packagist, нам достаточно указать URL своего хранилища, как показано на рис. 16.1.

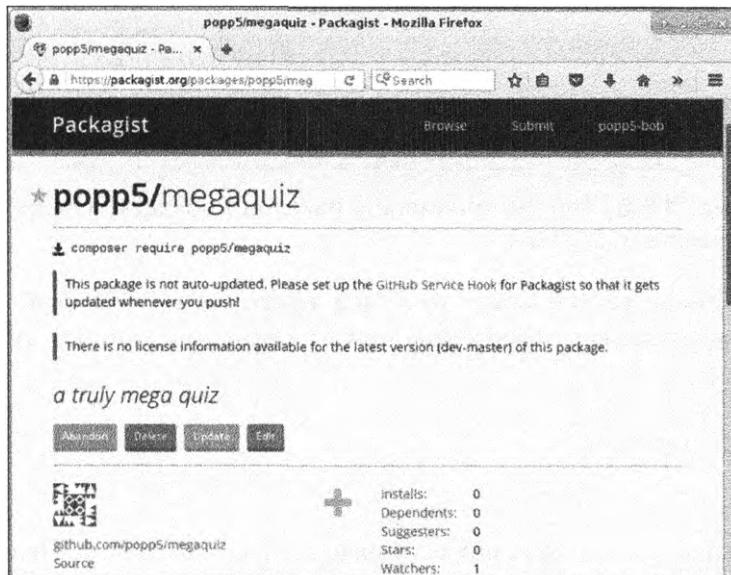
После добавления пакета megaquiz, сайт Packagist обратится к его хранилищу с целью поиска файла composer.json, после чего будет отображена панель управления (рис. 16.2).

Хранилище пакетов Packagist сообщит, что мы не предоставили сведения о лицензии. Этот недостаток можно исправить в любой момент, добавив элемент license в файл composer.json следующим образом:

```
"license": "Apache-2.0"
```



**Рис. 16.1.** Добавление пакета в хранилище сайта Packagist



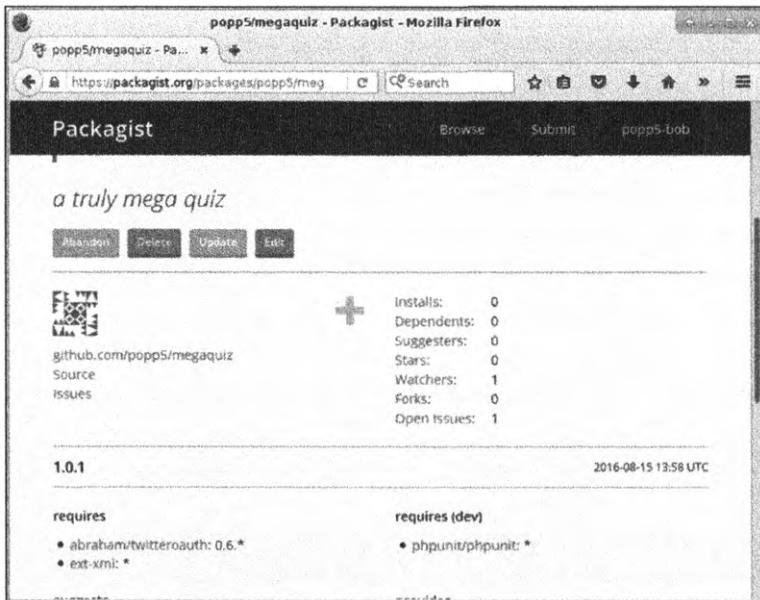
**Рис. 16.2.** Панель управления пакетами

Кроме того, сайту Packagist не удалось обнаружить никаких сведений о версии пакета. Этот недостаток можно исправить, введя дескриптор в хранилище Github следующим образом:

```
$ git tag -a '1.0.1' -m '1.0.1'
$ git push -tags
```

**НА ЗАМЕТКУ.** Если вы считаете, что я прибегаю к хитрости, лишь вскользь упоминая систему Git, то совершенно правы. Более подробно система Git и хранилище Github будут рассмотрены в главе 17, “Контроль версий средствами Git”.

Теперь в хранилище пакетов Packagist известен номер версии моего пакета (рис. 16.3).



**Рис. 16.3.** Теперь хранилища пакетов Packagist известен номер версии пакета

Таким образом, всякий может включить пакет `megaquiz` в свой пакет. Ниже приведено минимальное содержимое файла `composer.json` для этой цели.

```
{
  "require": {
    "popp5/megaquiz": "*"
  }
}
```

В этом файле указано имя разработчика, а также имя пакета. На свой страх и риск мы будем рады принять какую угодно версию. А теперь перейдем к установке пакета, выполнив следующую команду:

```
$ composer install
```

В итоге будет получен приведенный ниже результат. Обратите внимание на то, что загружаются также зависимости, указанные нами при установке пакета `megaquiz`.

```

Loading composer repositories with package information
Installing dependencies (including require-dev)
Package operations: 1 install, 0 updates, 0 removals
  - Installing abraham/twitteroauth (1.0.1): Loading from cache
  - Installing popp5/megaquiz (1.0.1): Downloading: 100%
Writing lock file
Generating autoload files

```

Загрузка хранилищ Composer со сведениями о пакетах.

Обновление зависимостей, включая require-dev.

Операции с пакетами: 1 установить, 0 обновить, 0 удалить.

- Установка пакета abraham/twitteroauth (1.0.1): Загрузка из кеша.
- Установка пакета popp5/megaquiz (1.0.1): Загрузка: 100%

Запись файла блокировки.

Формирование автоматически загружаемых файлов.

## Работа с закрытыми пакетами

Разумеется, не всегда требуется предавать свой код гласности. Но иногда все же требуется поделиться им с небольшой частью уполномоченных пользователей. Ниже приведен пример закрытого пакета getinstance/api\_util, которым я пользуюсь в своих внутренних проектах.

```
{
  "name": "getinstance/api_util",
  "description": "core getinstance api code",
  "authors": [
    {
      "name": "matt zandstra",
      "email": "matt@getinstance.com"
    }
  ],
  "require": {
    "silex/silex": "~1.3",
    "bshaffer/oauth2-server-php": "~1.8"
  },
  "require-dev": {
    "phpunit/phpunit": "~4.3.0"
  },
  "autoload": {
    "psr-4": {
      "getinstance\\api_util\\": [
        "src",
        "test/functional"
      ]
    }
  }
}
```

Этот пакет размещается в закрытом хранилище Bitbucket и поэтому недоступен через хранилище пакетов Packagist. Так как же включить его в свой проект? Для этого достаточно сообщить диспетчеру зависимостей Composer, где искать этот пакет. И с этой целью нужно добавить в файл composer.json элемент repositories следующим образом:

```
{
  "repositories": [
    {
      "type": "vcs",

```

```

        "url": "git@bitbucket.org:getinstance/api_util.git"
    }
],
"require": {
    "popp5/megaquiz": "*",
    "getinstance/api_util": "v1.0.3"
}
}
}

```

При условии, что имеется доступ к пакету `getinstance/api_util`, можно установить одновременно как закрытый пакет, так и пакет `megaquiz`, выполнив следующую команду:

```
$ composer install
```

В итоге будет получен следующий результат:

---

```

Loading composer repositories with package information
Installing dependencies (including require-dev)
Package operations: 8 install, 0 updates, 0 removals
- Installing abraham/twitteroauth (1.0.1): Loading from cache
- Installing popp5/megaquiz (1.0.1): Loading from cache
...
- Installing silex/silex (v1.3.5): Loading from cache

- Installing getinstance/api util (v1.0.3)
  Cloning 3cf2988875b824936e6421d0810ceea90b76d139
...
Writing lock file
Generating autoload files
-----
Загрузка хранилищ Composer со сведениями о пакетах.
Обновление зависимостей, включая require-dev.
Операции с пакетами: 8 установить, 0 обновить, 0 удалить.
- Установка пакета abraham/twitteroauth (1.0.1): Загрузка из кеша.
- Установка пакета popp5/megaquiz (1.0.1): Загрузка из кеша.

...
- Установка пакета silex/silex (v1.3.5): Загрузка из кеша.
- Установка пакета getinstance/api util (v1.0.3)
  Клонирование 3cf2988875b824936e6421d0810ceea90b76d139
...
  Запись файла блокировки.
  Формирование автоматически загружаемых файлов.

```

---

## Резюме

Эта глава должна оставить у вас ощущение, что с помощью диспетчера зависимостей Composer совсем не трудно управлять пакетами, повышая эффективность проектов. А с помощью файла `composer.json` можно сделать свой код доступным другим пользователям как открыто через хранилище Packagist, так и закрыто через собственное хранилище. Такой подход позволяет автоматизировать загрузки зависимостей для пользователей и дает возможность применять разработанные пакеты в сторонних пакетах, не прибегая к их явному включению.

## ГЛАВА 17



# Контроль версий средствами Git

Все бедствия достигают своего критического момента, когда порядок окончательно нарушается и события просто выходят из-под контроля. Оказывались ли вы когда-нибудь в подобной ситуации, работая над проектом? Сумели ли вы распознать этот критический момент? Возможно, это произошло, когда вы внесли “всего пару изменений” и обнаружили, что из-за этого все вокруг нарушилось (и, что еще хуже, вы теперь не знаете, как вернуться к устойчивому состоянию, которое вы только что нарушили). Это могло произойти и в том случае, если три члена команды разработчиков работали над одним набором классов и сохранили свои изменения поверх изменений остальных. А может быть, вы обнаружили, что исправление программной ошибки, которое вы уже сделали дважды, снова каким-то образом исчезло из кодовой базы. Разве вам не пригодилось бы в подобных случаях инструментальное средство, помогающее организовать коллективный труд, делать моментальные снимки проектов и производить их откат назад, если потребуется, а также объединять несколько веток разработки? В этой главе мы рассмотрим систему Git, которая позволяет сделать все это и даже больше.

В этой главе будут рассмотрены следующие вопросы.

- **Базовая конфигурация.** Несколько советов по настройке системы Git.
- **Импортование.** Начало нового проекта.
- **Фиксация изменений.** Сохранение работы в хранилище.
- **Обновление.** Объединение чужой работы с собственной.
- **Ветвление.** Поддержка параллельных веток разработки.

## Зачем нужен контроль версий

Контроль версий изменит вашу жизнь, если он еще не сделал этого (хотя бы ту ее сторону, которая связана с разработкой программного обеспечения). Сколько раз вы достигали устойчивого состояния в проекте, делали глубокий вдох и снова погружались в хаос разработки? Легко ли было возвращаться к устойчивой версии, когда нужно было продемонстрировать ход выполнения работ? Безусловно, достигнув устойчивого состояния, вы могли бы сохранить моментальный снимок своего проекта, сделав копию каталога разработки. А теперь представьте, что ваш коллега работает с той же кодовой базой. Возможно, он сохранил устойчивую копию кода, как это сделали вы. Но разница в том, что сделанная им копия — это моментальный снимок его, а не вашей работы. И конечно, у него такой же запутанный каталог разработки. Поэтому вам придется согласовать четыре версии проекта. А теперь представьте проект, над которым работают четыре программиста и разработчик пользовательского веб-интерфейса. Кажется, вы побледнели? Может, вам лучше прилечь?

Система Git специально предназначена для разрешения описанных выше задач. С помощью системы Git все разработчики могут создать собственные копии кодовой базы, извлекаемые из центрального хранилища. Достигая всякий раз устойчивого состояния в коде, они могут получить последнюю версию кодовой базы из сервера и объединить ее с собственной работой. Когда все будет готово и все конфликты будут устраниены, разработчики могут перенести новую устойчивую версию кодовой базы в общее центральное хранилище на сервере.

Git представляет собой распределенную систему контроля версий. Это означает, что после получения из центрального хранилища ветки кодовой базы разработчики могут вносить изменения в собственное локальное хранилище, не устанавливая сетевое соединение с сервером центрального хранилища. Такой подход дает сразу несколько преимуществ. Прежде всего, он ускоряет выполнение ежедневных рутинных операций, а также позволяет работать над проектом в любом месте, например, во время поездки в самолете, поезде или в автомобиле. Где бы вы ни находились в данный момент, в конечном итоге вы сможете без особого труда сохранить результаты своей работы в центральном хранилище на сервере и поделиться ими с коллегами.

Тот факт, что каждый разработчик может объединить свою работу с работой других разработчиков в центральном хранилище, означает, что разработчикам не нужно больше беспокоиться о согласовании различных веток разработки и делать это вручную. Более того, они могут извлекать из хранилища версии кодовой базы по дате или отметке. И когда код достигнет устойчивого состояния и можно будет продемонстрировать клиенту ход выполнения работ, достаточно пометить эту стадию разработки специальной отметкой. И если заказчик вдруг нагрянет в ваш офис, то нужную кодовую базу можно будет без труда извлечь с помощью этой отметки, чтобы произвести своими достижениями благоприятное впечатление на заказчика.

Но это еще не все! Можно также управлять несколькими ветками разработки одновременно. Если вам покажется, что это излишние сложности, представьте себе зрелый проект. Вы уже выпустили первую версию, и разработка версии 2 идет полным ходом. Означает ли это, что версия 1.*n* уже не используется? Конечно, нет. Пользователи обнаруживают ошибки и постоянно требуют улучшений. До выпуска версии 2 остается несколько месяцев, так в какую же версию вносить изменения и какую тестировать? Система Git позволяет поддерживать различные ветки кодовой базы. Поэтому вы можете создать специальную ветку, предназначенную для исправления ошибок в версии 1.*n*, непосредственно в текущем рабочем коде. В ключевых точках эту ветку можно объединить с кодом версии 2 (т.е. с основной веткой), чтобы извлечь в новой версии выгоду из улучшения версии 1.*n*.

**НА ЗАМЕТКУ.** Git является далеко не единственной системой контроля версий. Вы можете познакомиться также с системами Subversion (<http://subversion.apache.org/>) и Mercurial (<https://www.mercurial-scm.org/>).

В этой главе приведен самый минимум того, что требуется знать в столь обширной области, как системы контроля версий. Тем, кто хочет подробно разобраться в особенностях работы системы Git, рекомендуем прочитать книгу *Pro Git* (издательство Apress, 2009 г.). Электронная версия ее второго издания доступна по адресу <https://git-scm.com/book/ru/v2><sup>1</sup>.

А теперь рассмотрим возможности системы Git на практике.

## Установка Git

Если вы работаете в операционной системе Unix (например, Linux или FreeBSD), то клиент Git у вас уже, скорее всего, установлен и готов к применению.

**НА ЗАМЕТКУ.** В этой главе, как, впрочем, и в предыдущих главах, команды, вводимые в командной строке, выделены полужирным шрифтом, чтобы отличить их от результатов выполнения команд.

Попробуйте ввести в командной строке следующую команду:

```
$ git help
```

В итоге должна появиться информация, подтверждающая, что система Git установлена и готова к работе. Если у вас еще не установлена система Git, обратитесь к системной документации. Вы можете легко почти наверняка получить доступ к простому механизму установки системы Git (например, Yum или Apt) или загрузить ее непосредственно с веб-сайта по адресу <http://git-scm.com/downloads>.

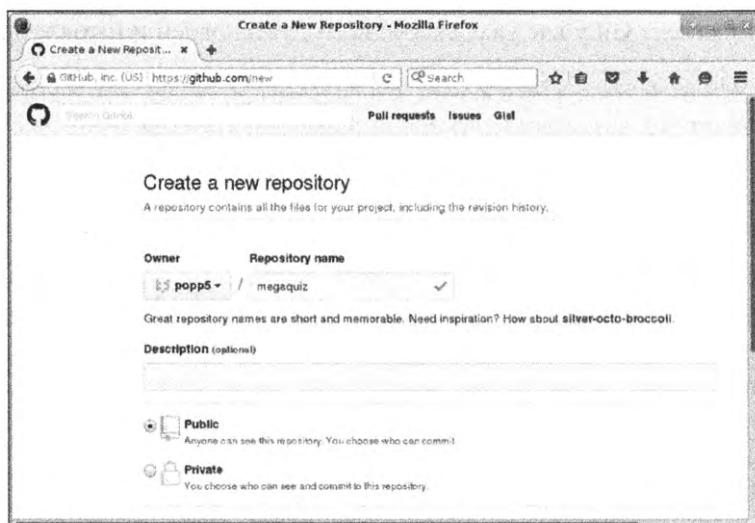
<sup>1</sup> Электронная версия первого издания доступна по адресу <https://git-scm.com/book/ru/v1> — Примеч. ред.

## Использование онлайнового хранилища Git

Вы, вероятно, обратили внимание на то, что красной нитью через данную книгу проходит мысль, что вместо изобретения колеса вы должны, по крайней мере, разобраться в его конструкции, прежде чем покупать готовое колесо. Именно по этой причине мы рассмотрим механизм установки и ведения собственного центрального хранилища Git в следующем разделе. Обратимся, однако, к действительности. Для ведения хранилища можно почти наверняка воспользоваться специализированным сервером. Среди них можно выбрать целый ряд вариантов, среди которых самыми крупными игроками на рынке являются BitBucket (<https://bitbucket.org>) и GitHub (<https://github.com/>).

Какой же вариант центрального хранилища выбрать? Как правило, это хранилище GitHub, которое, вероятно, стало уже стандартным для программных продуктов с открытым исходным кодом. А начинающие компании, производящие программное обеспечение, зачастую пользуются центральным хранилищем BitBucket, поскольку оно предоставляет свободный доступ к частным хранилищам и взимает плату только по мере разрастания команды разработчиков. Это, по-видимому, неплохой вариант, ведь если команда разработчиков разрастается, то можно обеспечить надежное финансирование проекта или даже получить какую-то прибыль. В таком случае можете похвалить себя за удачный выбор!

В какой-то степени выбор центрального хранилища для системы контроля версий подобен бросанию жребия. Попробуем зарегистрировать свой проект в GitHub. На рис. 17.1 показано, как сделать выбор между общедоступным и частным хранилищем. Выберем для данного проекта общедоступное хранилище из-за скардности.



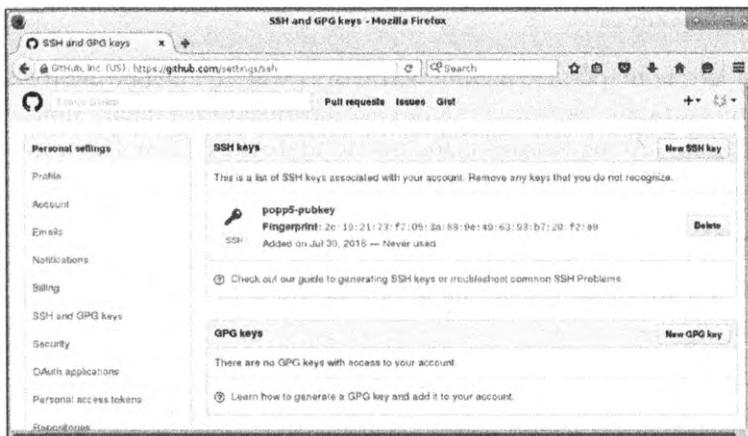
**Рис. 17.1.** Начало проекта в GitHub

На данном этапе GitHub предоставит ряд полезных команд по импорту проекта. Они приведены на рис. 17.2.



**Рис. 17.2.** Команды по импорту проекта в GitHub

Но мы пока еще не готовы выполнить эти команды. Дело в том, что сервер GitHub должен выполнить проверку пользователя на достоверность во время записи файлов в центральное хранилище. И для этого ему требуется открытый ключ пользователя. Один из способов генерирования такого ключа описывается далее в разделе “Конфигурирование сервера Git”. Получив открытый ключ, можно ввести его по ссылке **SSH and GPG keys** (Ключи SSH и GPG) на экране Personal Settings (Пользовательские настройки) в GitHub, как показано на рис. 17.3.



**Рис. 17.3.** Ввод ключа SSH

Теперь мы готовы приступить к вводу файлов в свое хранилище. Но прежде необходимо отступить в сторону и пойти по самостоятельному пути.

## Конфигурирование сервера Git

Система Git имеет два принципиальных отличия от традиционных систем контроля версий. Во-первых, из-за особенностей внутренней структуры в Git хранятся копии самих файлов, а не изменения, внесенные в них с момента прошлой фиксации в хранилище. Во-вторых, и это нельзя не заметить, Git работает на локальном компьютере до момента, когда пользователю нужно будет загрузить файлы из центрального хранилища или обновить их в центральном хранилище. А это означает, что пользователям для выполнения своей работы более не требуется сетевое подключение к Интернету.

Для работы с системой Git совершенно не обязательно иметь единственное удаленное хранилище, но на практике почти всегда имеет смысл создавать его, особенно если вы работаете в команде. В этом разделе мы рассмотрим действия, которые необходимо выполнить, чтобы установить и запустить в работу удаленный сервер Git. При этом предполагается наличие прав доступа суперпользователя (`root`) на машине под управлением Linux.

### Создание удаленного хранилища

Чтобы создать удаленное хранилище Git, необходимо создать для него на сервере подходящий каталог. С этой целью подключитесь к удаленному серверу по сетевому протоколу SSH, введя свои учетные данные суперпользователя. Мы собираемся создать хранилище в папке `/var/git`. А поскольку только суперпользователь может создавать и модифицировать структуру системных каталогов, все приведенные ниже команды следует выполнять от его имени.

```
$ sudo mkdir -p /var/git/megaquiz  
$ cd /var/git/megaquiz/
```

Здесь мы создали родительский каталог `/var/git` для своих хранилищ, а в нем — подкаталог `megaquiz` для рассматриваемого здесь примера однокомпонентного проекта. Теперь можно выполнить подготовку самого каталога по следующей команде:

```
$ sudo git init --bare
```

В итоге будет получен следующий результат:

---

```
Initialized empty Git repository in /var/git/megaquiz/
```

---

```
Инициализирован пустой репозиторий Git в /var/git/megaquiz/
```

---

Параметр **--bare** предписывает системе Git инициализировать удаленное хранилище без рабочего каталога. Если же попытаться перенести файлы в это хранилище, система Git выдаст сообщение об ошибке.

На данном этапе только суперпользователь может работать с каталогом `/var/git`. Это положение можно изменить, создав специального пользователя `git` и одноименную группу, сделав их владельцами каталога, как показано ниже.

```
$ sudo adduser git
$ sudo chown -R git:git /var/git
```

## Подготовка хранилища для локальных пользователей

Несмотря на то что сервер является удаленным, мы должны предоставить локальным пользователям возможность фиксировать свои проекты в хранилище. Если не предпринять специальных действий, при попытке записи файлов в хранилище локальный пользователь столкнется с проблемой в отказе доступа, особенно если до него файлы в хранилище записывали привилегированные пользователи. Поэтому необходимо выполнить следующую команду:

```
$ sudo chmod -R g+rwxs /var/git
```

По этой команде пользователям группы `git` разрешается доступ для записи файлов в каталог `/var/git` и всем вновь создаваемым файлам и подкаталогам в этой иерархии присваивались права доступа группы `git`. После того как мы принудительно назначили всем файлам права доступа группы `git`, локальные пользователи смогут записывать свои файлы в удаленное хранилище. Более того, любые файлы, созданные в этом хранилище, будут доступны для записи всем членам группы `git`.

Чтобы ввести учетную запись локального пользователя в группу `git`, выполните приведенную ниже команду. В итоге пользователь `bob` будет включен в группу `git`.

```
$ sudo usermod -aG git bob
```

## Предоставление доступа пользователям

В предыдущем разделе был описан процесс ввода пользователя `bob` в группу `git`. Теперь, подключившись к удаленному серверу по сетевому протоколу SSH, этот пользователь сможет работать с этим хранилищем с помощью командной строки. Но, как правило, доступ к серверу через командную оболочку всем пользователям ограничивается. Но в любом случае большинство пользователей предпочтут выгодно воспользоваться распределенным характером системы Git, работая со своими локальными копиями файлов, полученными из центрального хранилища.

Чтобы предоставить пользователям доступ к удаленному хранилищу по сетевому протоколу SSH, можно, например, прибегнуть к аутентификации с открытым ключом, который может уже быть у пользователя. Так, на машине под управлением Linux он, скорее всего, будет находиться в файле `id_rsa.pub`, расположенным в конфигурационном подкаталоге `.ssh`. Если же такой файл отсутствует, сгенерировать новый ключ всегда можно без особого труда. Для этого достаточно выполнить команду `ssh-keygen` на машине под управлением UNIX-подобной операционной системы и скопировать сгенерированный ключ в указанный файл, как показано ниже.

```
$ ssh-keygen
$ cat .ssh/id_rsa.pub
```

Копию данного ключа вы должны будете предоставить администратору хранилища. Получив такой ключ, администратор должен ввести его в настройки параметров сетевого протокола SSH для пользователя `git` на сервере удаленного хранилища. Для этого достаточно вставить скопированный открытый ключ пользователя в файл `.ssh/authorized_keys` в предварительно созданном конфигурационном подкаталоге `.ssh`, если ключ устанавливается впервые, выполнив приведенные ниже команды, которые выполняются в начальном каталоге пользователя `git`.

```
$ mkdir .ssh
$ chmod 0700 .ssh
```

Далее необходимо создать файл `authorized_keys` и вставить в него открытый ключ пользователя, выполнив следующие команды:

```
$ vi .ssh/authorized_keys
$ chmod 0700 .ssh/authorized_keys
```

**НА ЗАМЕТКУ.** Как правило, отказ в доступе по сетевому протоколу SSH происходит из-за того, что при создании конфигурационного подкаталога `.ssh` ему присваиваются слишком либеральные права доступа. Этот каталог должен быть доступен для чтения и записи только для владельца учетной записи. Исчерпывающее описание сетевого каталога SSH приведено в книге Майкла Штанке (Michael Stahnke) *Pro OpenSSH* (издательство Apress, 2005 г.).

## Закрытие доступа к системной оболочке для пользователя `git`

К серверу должно быть ровно столько путей доступа, сколько необходимо, и не более того. Поэтому необходимо сделать так, чтобы пользователь мог работать только с системой Git.

В операционной системе Linux полный путь к системной оболочке, назначенному для конкретного пользователя, можно обнаружить в файле `/etc/passwd`.

Ниже приведена строка из этого файла, относящаяся к пользователю git на удаленном сервере.

```
git:x:1001:1001::/home/git:/bin/bash
```

В состав системы Git входит специальная оболочка под названием `git-shell`. С ее помощью можно ограничить доступ пользователя к системной оболочке только для команд системы Git. Для этого нужно отредактировать соответствующую строку в файле `/etc/passwd`, как показано ниже<sup>2</sup>.

```
git:x:1001:1001::/home/git:/usr/bin/git-shell
```

Если теперь попытаться подключиться к удаленному серверу по сетевому протоколу SSH, выполнив следующую команду:

```
$ ssh git@poppch17.vagrant.internal
```

то в конечном итоге будет выдано приведенное ниже сообщение и соединение с сервером будет разорвано.

---

```
Last login: Sat Jul 30 11:58:27 2016 from 192.168.33.1
fatal: What do you think I am? A shell?
Connection to poppch17.vagrant.internal closed.
```

---



---



---

Последний вход в систему: из сетевого узла 192.168.33.1 в 11:58:27 30 июля 2016 года, субботу.

Неисправимая ошибка: Чем я, по-вашему, являюсь? Командной оболочкой?  
Соединение с сервером poppch17.vagrant.internal разорвано.

---

## Начало проекта

После установки и настройки удаленного сервера Git и организации доступа к нему по локальной учетной записи настало время ввести рассматриваемый здесь проект в удаленное хранилище `/var/git/megaquiz`.

Прежде всего следует еще раз внимательно просмотреть файлы и каталоги и удалить все обнаруженные в них временные элементы. Пренебрежение этой операцией является весьма распространенной и досадной ошибкой. К времененным

---

<sup>2</sup> Непосредственное редактирование файла `passwd` допускается не во всех UNIX-подобных системах. Для изменения пути к системной оболочке существуют специальные команды. Например, в BSD-совместимых системах необходимо ввести следующую команду:

```
pw usermod git -s /usr/local/bin/git-shell
```

А в системах Linux — такую:

```
usermod -s /usr/bin/git-shell git
```

За подробностями обращайтесь к руководству пользователя вашей ОС. — Примеч. ред.

элементам, на которые следует обратить особое внимание, относятся автоматически сгенерированные файлы, включая пакеты Composer, каталоги построения, журналы регистрации из программы установки и т.д.

**НА ЗАМЕТКУ.** В своем хранилище можно указать файлы и шаблоны имен файлов, которые необходимо игнорировать, создав файл `.gitignore`. Примеры содержимого этого файла в системе Linux можно посмотреть по команде `man gitignore`. Там можно увидеть, каким образом задаются шаблоны имен файлов, которые позволяют исключить различные файлы блокировки и временные каталоги, созданные в процессах построения, редакторах и в интегрированных средах разработки. С текстом этой же справочной страницы можно ознакомиться и по адресу <http://git-scm.com/docs/gitignore>.

Прежде чем двигаться дальше, нам необходимо зарегистрировать свою идентификационную информацию в системе Git, выполнив следующие команды. Эта позволит отследить, кто и что делал в хранилище.

```
$ git config --global user.name "matt z"
$ git config --global user.email "matt@getinstance.com"
```

Итак, сообщив свои персональные данные и проверив, что в проекте отсутствуют ненужные файлы, можно создать личное хранилище в своем начальном каталоге и выгрузить из него код проекта на удаленный сервер.

```
$ cd megaquiz
$ git init
```

---

```
Initialized empty Git repository in /home/mattz/work/megaquiz/.git/
```

---

```
Инициализирован пустой репозиторий Git в /home/mattz/work/megaquiz/.git/
```

---

А теперь добавим сами файлы по следующей команде:

```
$ git add .
```

В итоге система Git отследит в локальном хранилище все файлы и каталоги, находящиеся в каталоге проекта `megaquiz`. Отслеживаемые файлы могут находиться в одном из трех состояний: *неизмененном* (`unmodified`), *измененном* (`modified`) и *проиндексированном* (`staged`) для фиксации. Чтобы проверить состояние файла, достаточно ввести следующую команду:

```
$ git status
```

В итоге будет получен следующий результат:

---

```
On branch master
```

```
Initial commit
```

```
Changes to be committed:
  (use "git rm --cached <file>..." to unstage)
On branch master
```

Initial commit

```
Changes to be committed:
  (use "git rm --cached <file>..." to unstage)
```

```
new file: command/Command.php
new file: command/CommandContext.php
new file: command/FeedbackCommand.php
new file: command/LoginCommand.php
new file: main.php
new file: quizobjects/User.php
new file: quiztools/AccessManager.php
new file: quiztools/ReceiverFactory.php
```

---

На ветке master

Еще нет коммитов

Изменения, которые будут включены в коммит:  
(используйте <>git rm --cached <файл>...><, чтобы убрать из индекса)

```
новый файл: command/Command.php
новый файл: command/CommandContext.php
новый файл: command/FeedbackCommand.php
новый файл: command/LoginCommand.php
новый файл: main.php
новый файл: quizobjects/User.php
новый файл: quiztools/AccessManager.php
новый файл: quiztools/ReceiverFactory.php
```

---

Как видите, благодаря вводу команды **git add** все файлы данного проекта были проиндексированы для фиксации в хранилище. Теперь можно выполнить следующую команду фиксации данных в хранилище:

```
$ git commit -m 'my first commit'
```

В итоге будет получен следующий результат:

---

```
[master (root-commit) f147d21] my first commit
8 files changed, 235 insertions(+)
create mode 100755 command/Command.php
create mode 100755 command/CommandContext.php
create mode 100755 command/FeedbackCommand.php
create mode 100755 command/LoginCommand.php
create mode 100755 main.php
create mode 100755 quizobjects/User.php
create mode 100755 quiztools/AccessManager.php
create mode 100644 quiztools/ReceiverFactory.php
```

---

С помощью параметра **-m** в команде **commit** введено специальное сообщение 'my first commit'. Если не сделать этого, система Git запустит текстовый редактор и вынудить нас набрать в нем контрольное сообщение.

Если вы привыкли раньше работать с такими системами контроля версий, как CVS и Subversion, то можете посчитать, что больше ничего делать не нужно. И хотя мы можем и дальше благополучно редактировать файлы, вводить их в хранилище, фиксировать их состояние и создавать отдельные ветки, существует еще одна стадия, которую необходимо рассмотреть, если мы собираемся размещать код данного проекта в центральном хранилище на сервере. Как будет показано далее в этой главе, система Git позволяет создавать и поддерживать несколько веток разработки проекта. Благодаря этому можно поддерживать отдельную ветку для каждого выпуска продукта и безопасно продолжать работу над новым кодом, не смешивая его с выпущенным ранее. При первом запуске на выполнение система Git создала единственную ветку разработки под именем **master** (главная). Чтобы убедиться в этом, достаточно ввести команду

```
$ git branch -a
```

```
* master
```

Параметр **-a** предписывает системе Git, что требуется показать все ветки разработки проекта, кроме тех, которые находятся на удаленном сервере (это стандартное поведение данной системы). Как видите, система вывела по указанной выше команде только ветку **master**.

На самом деле мы еще ничего не сделали, чтобы каким-то образом связать локальное хранилище с удаленным сервером. И теперь самое время это сделать по следующей команде:

```
$ git remote add origin git@poppch17.vagrant.internal:/var/git/megaquiz
```

К сожалению, эта команда удручающе немногословна и совсем не выводит никакой информации, учитывая ту работу, которую она выполняет. По сути, она дает системе Git следующую команду: "Связать псевдоним **origin** с указанным хранилищем на сервере, а также отслеживать изменения между локальной веткой разработки проекта под именем **master** и ее эквивалентом на удаленном сервере **origin**".

Чтобы убедиться в том, что система Git связала псевдоним **origin** с удаленным сервером, выполните следующую команду:

```
$ git remote -v
```

```
origin git@poppch17.vagrant.internal:/var/git/megaquiz (fetch)
origin git@poppch17.vagrant.internal:/var/git/megaquiz (push)
```

Разумеется, если вы планируете использовать глобальную службу вроде GitHub, и загрузили файлы в ее хранилище, как показано на рис. 17.2, вам следует воспользоваться соответствующим вариантом команды **git remote add**. В моем случае она выглядит так:

```
$ git remote add origin git@github.com:popp5/megaquiz.git
```

Но мы еще не выгрузили ни один свой файл на удаленный сервер Git. Поэтому на следующей стадии необходимо выполнить следующую команду:

```
$ git push origin master
```

В итоге будет получен следующий результат:

---

```
Counting objects: 12, done.
Compressing objects: 100% (9/9), done.
Delta compression using up to 2 threads.
Writing objects: 100% (12/12), 2.65 KiB, done.
Total 12 (delta 1), reused 0 (delta 0)
To git@poppch17.vagrant.internal:/var/git/megaquiz
 * [new branch] master -> master
```

---

```
Перечисление объектов: 12, готово.
Подсчет объектов: 100% (9/9), готово.
При сжатии изменений используется до 2 потоков
Запись объектов: 100% (9/9), 2.65 KiB, готово.
Всего 12 (изменения 1), повторно использовано 0 (изменения 0)
To git@poppch17.vagrant.internal:/var/git/megaquiz
 * [new branch] master -> master
```

---

Теперь можно выполнить команду **git branch** снова, чтобы убедиться, что на удаленном сервере появилась ветка разработки типа `master`.

```
$ git branch -a
```

---

```
* master
 remotes/origin/master
```

---

**НА ЗАМЕТКУ.** Я выполнил довольно приличный кусок работы, прежде чем мне удалось создать так называемую *отслеживающую ветку* (*tracking branch*) разработки проекта. По сути, это локальная ветка, которая связана со своей удаленной копией. Благодаря этому Git знает, что, когда мне понадобится выгрузить (команда `push`) изменения, сделанные в ветке `master`, я буду делать это в ветку `origin/master`, находящуюся на удаленном сервере. Поэтому в ходе клонирования хранилища (команда `clone`) Git автоматически создаст для вас новую отслеживающую ветку разработки.

## Клонирование хранилища

Для целей этой главы введем в нашу команду нового члена по имени Боб, чтобы он работал вместе с нами над проектом MegaQuiz. Разумеется, Бобу понадобится личная версия исходного кода, чтобы работать с ней самостоятельно. Для этого мы ввели открытый ключ его учетной записи на сервер Git, поэтому Боб может приступить к работе. Мы поздравили Боба с присоединением к нашему проекту в параллельном мире GitHub. После этого Боб ввел свой открытый ключ для своей учетной записи, и результат оказался тем же самым. Чтобы запросить из удаленного хранилища персональную копию кода, Боб должен ввести следующую команду:

```
$ git clone git@github.com:popp5/megaquiz.git
```

В итоге будет получен следующий результат:

```
remote: Counting objects: 14, done.
remote: Compressing objects: 100% (12/12), done.
remote: Total 14 (delta 1), reused 14 (delta 1), pack-reused 0
Receiving objects: 100% (14/14), done.
Resolving deltas: 100% (1/1), done.
-----
remote: Перечисление объектов: 14, готово.
remote: Сжатие объектов: 100% (12/12), готово.
remote: Всего 14 (изменения 1), повторно использовано 14 (изменения 1)
Получение объектов: 100% (14/14), готово.
Определение изменений: 100% (1/1), готово.
```

Теперь мы с Бобом можем работать самостоятельно над одним проектом на своих локальных компьютерах. Как только каждый член нашей команды закончит свою часть работы, мы сможем легко обменяться сделанными изменениями.

## Обновление и фиксация изменений

Боб, конечно, замечательный и талантливый парень. Но у него есть одна общая для всех программистов и весьма досадная черта: он не может оставить в покое код, написанный кем-то другим.

Боб умен и любознательен, быстро увлекается новыми направлениями в разработке и стремится помочь оптимизировать новый код. В итоге куда ни кинь взгляд в кодовой базе, везде видна рука Боба. В частности, он добавил кое-что в документацию (реализовал идею, которую мы обсуждали с ним за чашкой кофе). Не пора ли его убить? Но пока что нам необходимо объединить код, над которым мы работаем, с тем кодом, который добавил Боб.

Ниже приведено содержимое исходного файла quizobjects/User.php. В настоящий момент в нем нет ничего, кроме голого каркаса.

```
namespace popp\ch17\megaquiz\quizobjects;

class User
{}
```

Мы решили немного дополнить документацию и сначала ввели комментарии в свою версию данного файла.

```
namespace popp\ch17\megaquiz\quizobjects;

/**
 * @license http://www.example.com Borsetshire Open License
 * @package quizobjects
 */

class User
{
```

Напомним, что каждый файл в хранилище может находиться в одном из трех состояний: *неизмененном*, *измененном* и *проиндексированном* для фиксации. Так вот, исходный файл `User.php` теперь перешел из *неизмененного* состояния в *измененное*. Чтобы убедиться в этом, достаточно выполнить следующую команду:

```
$ git status
```

В итоге будет получен следующий результат:

---

```
On branch master
Your branch is up-to-date with 'origin/master'.
Changes not staged for commit:
  (use "git add <file>..." to update what will be committed)
  (use "git checkout -- <file>..." to discard changes
   in working directory)

    modified: quizobjects/User.php

no changes added to commit
  (use "git add" and/or "git commit -a")

  quizobjects/
-----
На ветке master
Ваша ветка синхронизирована с 'origin/master'.
Изменения, которые не в индексе для коммита:
  (используйте <>git add <файл>...>, чтобы добавить файл в индекс)
  (используйте <>git checkout -- <файл>...>, чтобы отменить изменения
   в рабочем каталоге)

изменено: quizobjects/User.php

Неотслеживаемые файлы:
  (используйте <>git add <файл>...>, чтобы добавить в то, что будет включено в
коммит)

  quizobjects/
```

---

Как видите, исходный файл User.php был изменен, но он пока еще не проиндексирован для фиксации. Чтобы изменить это положение, достаточно выполнить команду **git add** и получить приведенный ниже результат.

```
$ git add quizobjects/User.php
$ git status
```

---

```
On branch master
Your branch is up-to-date with 'origin/master'.
Changes to be committed:
  (use "git reset HEAD <file>..." to unstage)
```

```
    modified: quizobjects/User.php
```

---

```
На ветке master
Ваша ветка синхронизирована с 'origin/master'.
Изменения, которые будут включены в коммит:
```

---

```
(используйте <>git reset HEAD <файл>...>, чтобы убрать из индекса)
```

```
изменено: quizobjects/User.php
```

---

Теперь все готово для фиксации изменений в хранилище.

```
$ git commit -m 'added documentation' quizobjects/User.php
```

---

```
[master 97472c4] added documentation
1 file changed, 5 insertions(+)
```

---

По команде **git commit** внесенные изменения были зафиксированы в локальном хранилище. Если мы считаем, что эти изменения очень важны для остальных участников проекта, то должны перенести свой новый код в удаленное хранилище по следующей команде:

```
$ git push origin master
```

---

```
Counting objects: 6, done.
Delta compression using up to 2 threads.
Compressing objects: 100% (5/5), done.
Writing objects: 100% (6/6), 670 bytes | 0 bytes/s, done.
Total 6 (delta 2), reused 0 (delta 0)
To git@github.com:popp5/megaquiz.git
715fc2f..04d75b4 master -> master
```

---

Перечисление объектов: 6, готово.  
При сжатии изменений используется до 2 потоков  
Сжатие объектов: 100% (5/5), готово.  
Запись объектов: 100% (6/6), 670 bytes | 0 KiB/s, готово.  
Всего 6 (изменения 2), повторно использовано 0 (изменения 0)  
To git@github.com:popp5/megaquiz.git
715fc2f..04d75b4 master -> master

---

А тем временем, работая в собственной “песочнице”, Боб, как всегда, проявил излишнюю инициативу, введя следующий комментарий к классу:

```
/**
 * @package quizobjects
 */

class User
{
}
```

Теперь уже Бобу нужно внести изменения, зафиксировать их в локальном хранилище и перенести на сервер, выполнив последовательно команды **add**, **commit** и **push**. Но поскольку эти команды обычно выполняются совместно, то в системе Git все это можно сделать в одной команде следующим образом:

```
$ git commit -a -m 'my great documentation'
```

---

```
[master 161c6c5] my great documentation
1 files changed, 4 insertions(+), 0 deletions(-)
```

---

В итоге у нас появились две разные версии исходного файла `User.php`. Одна из них перенесена нами раньше в удаленное хранилище, а другая — зафиксирована Бобом в его локальном хранилище, но еще не перенесена на сервер. Выясним, что же произойдет, если Боб попытается выгрузить свою версию этого исходного файла в удаленное хранилище на сервере:

```
$ git push origin master
```

---

```
To git@github.com:popp5/megaquiz.git
! [rejected] master -> master (non-fast-forward)
error: failed to push some refs to
  'git@github.com:popp5/megaquiz.git'
To prevent you from losing history, non-fast-forward updates
were rejected. Merge the remote changes before pushing again.
See the 'Note about fast-forwards' section of
'git push --help' for details.
```

---



---

```
В хранилище git@github.com:popp5/megaquiz.git
! [отклонено] master -> master (без ускоренного
перехода вперед)
Ошибка: не удалось перенести некоторые ссылки в хранилище
  'git@github.com:popp5/megaquiz.git'
Обновления без ускоренного перехода вперед были отклонены,
чтобы предотвратить потерю предыстории. Объедините удаленные
изменения, прежде чем выполнять перенос снова. Подробнее об
этом см. раздел "Примечания к операциям ускоренного перехода
вперед" справки, выдаваемой по команде 'git push - help'.
```

---

Как видите, система Git не позволяет выполнить перенос файла в хранилище, если требуется его обновление. Поэтому Боб должен извлечь сначала нашу версию исходного файла `User.php` по следующей команде:

```
$ git pull origin master
```

В итоге будет получен следующий результат:

---

```
remote: Counting objects: 6, done.
remote: Compressing objects: 100% (3/3), done.
remote: Total 6 (delta 2), reused 6 (delta 2), pack-reused 0
Unpacking objects: 100% (6/6), done.
From github.com:popp5/megaquiz
 * branch      master    -> FETCH_HEAD
Auto-merging quizobjects/User.php
CONFLICT (content): Merge conflict in quizobjects/User.php
Automatic merge failed; fix conflicts and then commit the result.
-----
remote: Перечисление объектов: 6, готово.
remote: Сжатие объектов: 100% (3/3), готово.
remote: Всего 6 (изменения 2), повторно использовано 6 (изменения 2)
Распаковка объектов: 100% (6/6), готово.
Из github.com:popp5/megaquiz
 * ветка      master    -> FETCH_HEAD
Автоматическое объединение файла quizobjects/User.php
КОНФЛИКТ (содержимого): конфликт объединения
в файл quizobjects/User.php. Выполнить автоматическое
объединение не удалось; устранийте сначала конфликт, а
затем зафиксируйте результат.
```

---

Система Git может благополучно объединить данные из двух файлов лишь в том случае, если внесенные в них изменения не перекрываются. В системе Git отсутствуют средства для обработки изменений, которые затронули одни и те же строки кода. Как же ей разобраться в приоритетности изменений? Следует ли записать наши изменения поверх изменений Боба, или наоборот? Должны ли существовать оба варианта изменений и какое из них должно последовать первым? И тогда системе Git не остается иного выбора, как сообщить о конфликте и предоставить Бобу возможность уладить его.

И вот что увидит Боб, когда откроет данный файл.

```
namespace popp\ch17\megaquiz\quizobjects;

/**
<<<<< HEAD
=====
 * @license http://www.example.com Borsetshire Open License
>>>>> 04d75b41c8d972438bd803042f1117e12d2869eb
 * @package quizobjects
 */

class User
{}
```

Система Git включила комментарий Боба и все изменения, вызвавшие конфликт, вместе с метаданными, которые сообщают о происхождении отдельных частей исходного кода. Сведения о конфликте отделяются строкой знаков равенства. Изменения, внесенные Бобом, отмечены строкой знаков “меньше”, после которой следует слово 'HEAD'. А изменения в удаленном хранилище отмечены с новой строки строкой после знаков “больше”.

Выяснив причину конфликта, Боб может отредактировать исходный файл, чтобы устранить этот конфликт.

```
namespace popp\ch17\megaquiz\quizobjects;
```

```
/**  
 * @license http://www.example.com Borsetshire Open License  
 * @package quizobjects  
 */  
  
class User  
{  
}
```

Устранив конфликт, Боб должен проиндексировать этот файл для фиксации изменений в своем локальном хранилище по следующим командам:

```
$ git add quizobjects/User.php  
$ git commit -m 'documentation merged'
```

---

```
[master 89e5e46] documentation merged
```

---

И только после этого он может перенести измененный файл в удаленное хранилище по следующей команде:

```
$ git push origin master
```

## Добавление и удаление файлов и каталогов

Проекты меняются по мере своего развития. Это обстоятельство должно приниматься во внимание в системах контроля версий, где пользователям должна быть предоставлена возможность добавлять новые файлы и удалять старые, которые в противном случае будут только мешать в работе над проектом.

### Добавление файла

В приведенных выше примерах уже не раз демонстрировалось применение команды **git add**. Она, в частности, применялась на стадии создания проекта для ввода исходного кода в пустое хранилище `megaquiz`, а на последующих стадиях — для индексации файлов перед их фиксацией. Выполнив команду **git add** с указанным в ней неотслеживаемым файлом или каталогом, вы тем самым предписываете системе Git начать отслеживание изменений в нем и

проиндексировать его для фиксации. А теперь введем в рассматриваемый здесь проект новый документ в файле Question.php, выполнив следующие команды:

```
$ touch quizobjects/Question.php
$ git add quizobjects/Question.php
```

В реальной ситуации начать, вероятно, следовало бы с ввода какого-нибудь содержимого в документ Question.php, но здесь мы ограничимся созданием пустого файла с помощью стандартной команды touch. После ввода указанного документа нужно еще выполнить следующую подкоманду **commit**, чтобы зафиксировать внесенные изменения:

```
$ git commit -m 'initial checkin'
```

В итоге будет получен приведенный ниже результат, а документ Question.php окажется в локальном хранилище.

---

```
[master 02cf67c] initial checkin
1 file changed, 0 insertions(+), 0 deletions(-)
create mode 100644 quizobjects/Question.php
-----
[master 02cf67c] первоначальная регистрация
1 файл изменен, 0 вставок (+), 0 удалений (-)
режим создания 100644 файла quizobjects/Question.php
```

---

## Удаление файла

Если мы слишком поспешили с вводом документа в хранилище, то его придется удалить. И неудивительно, что для этого следует выполнить команду **rm**:

```
$ git rm quizobjects/Question.php
```

---

```
rm 'quizobjects/Question.php'
```

---

И в этом случае для фиксации изменений потребуется команда **commit**. Как и прежде, убедиться в этом можно, выполнив команду **git status**:

```
$ git status
```

В итоге будет получен следующий результат:

---

```
On branch master
Your branch is ahead of 'origin/master' by 1 commit.
  (use "git push" to publish your local commits)
Changes to be committed:
  ( use "git reset HEAD <file>..." to unstage)

    deleted:  quizobjects/Question.php
```

---

На ветке master

Ваша ветка опережает ветку 'origin/master' на 1 коммит.

(используйте <>git push>>, чтобы опубликовать локальные коммиты)

Изменения, которые будут включены в коммит:

(используйте <>git reset HEAD <файл>...>>, чтобы убрать из индекса)

удалено: quizobjects/Question.php

---

\$ git commit -m'removed Question'

---

[master fd4d64e] removed Question  
1 file changed, 0 insertions(+), 0 deletions(-)  
delete mode 100644 quizobjects/Question.php

---

[master fd4d64e] удален Question  
1 файл изменен, 0 вставок (+), 0 удалений (-)  
режим удаления 100644 файла quizobjects/Question.php

---

## Добавление каталога

С помощью команд **add** и **rm** можно также добавлять и удалять каталоги. Допустим, Бобу требуется создать новый каталог. С этой целью необходимо выполнить следующие команды:

\$ mkdir resources  
\$ touch resources/blah.gif  
\$ git add resources/

\$ git status

---

On branch master  
Your branch is ahead of 'origin/master' by 2 commits.  
(use "git push" to publish your local commits)  
Changes to be committed:  
(use "git reset HEAD <file>..." to unstage)

new file: resources/blah.gif

---

На ветке master

Ваша ветка опережает ветку 'origin/master' на 2 коммита.

(используйте <>git push>>, чтобы опубликовать локальные коммиты)

Изменения, которые будут включены в коммит:

(используйте <>git reset HEAD <файл>...>>, чтобы убрать из индекса)

новый файл: resources/blah.gif

---

Обратите внимание на то, что содержимое каталога **resources** автоматически добавляется в хранилище. Теперь Боб может зафиксировать изменения в своем локальном хранилище и перенести их на удаленный сервер, как обычно.

## Удаление каталогов

Как и следовало ожидать, для удаления каталогов служит команда `rm`. В данном случае требуется удалить не только каталог, но и его содержимое, поэтому в команде `rm` следует указать параметр `-r`, как показано ниже. Ведь мы категорически не согласны с Бобом в том, что в проект нужно ввести каталог `resources`.

```
$ git rm -r resources/
```

---

```
rm 'resources/blah.gif'
```

---

Следует иметь в виду, что эта команда `rm` с параметром `-r` действует рекурсивно. Тем не менее для фиксации изменений в хранилище потребуется команда `commit`.

## Отметка выпуска

Итак, проект благополучно достигает состояния готовности, и можно перейти к его поставке или развертыванию. При выпуске готового продукта в хранилище следует оставить специальную отметку, которая позволит в дальнейшем вернуться к текущему состоянию кода и внести в него требующиеся изменения. Как и следовало ожидать, отметка в коде делается по команде `git tag`:

```
$ git tag -a 'version1.0' -m 'release 1.0'
```

Чтобы выяснить, какие отметки сделаны в хранилище, достаточно выполнить команду `git tag` без параметров.

```
$ git tag
```

---

```
version1.0
```

---

Мы сделали отметки в локальном хранилище, и чтобы перенести их в удаленное хранилище, следует воспользоваться командой `git push`, указав в ней параметр `--tags`.

```
$ git push --tags
```

---

```
Counting objects: 1, done.
```

```
Writing objects: 100% (1/1), 168 bytes | 0 bytes/s, done.
```

```
Total 1 (delta 0), reused 0 (delta 0)
```

```
To git@github.com:popp5/megaquiz.git
```

```
* [new tag]      version1.0 -> version1.0
```

---

Перечисление объектов: 1, готово.

Запись объектов: 100% (1/1), 168 bytes | 0 bytes/s, готово.

To git@github.com:popp5/megaquiz.git

\* [new tag] version1.0 -> version1.0

Употребление параметра **--tags** в данной команде приведет к тому, что все локальные отметки будут перенесены в удаленное хранилище. Безусловно, любое действие, выполняемое в хранилище GitHub, может быть отслежено на месте. Так, на рис. 17.4 показана сделанная нами отметка выпуска.



**Рис. 17.4.** Просмотр отметки выпуска в хранилище GitHub

После создания отметки исходного кода в хранилище у вас, вероятно, возникнет вопрос: как этим воспользоваться, чтобы в дальнейшем внести изменения в прежние версии своих программ? Но сначала мы должны рассмотреть вопрос разветвления проекта, где особенно проявляются достоинства системы Git!

## Разветвление проекта

Теперь, когда проект завершен, можно подумать о том, чтобы сделать что-то новенькое, правда? В конце концов, наш код был так удачно написан и отложен, что ошибки в нем просто невозможны, и так тщательно продуман, что пользователям не понадобятся новые возможности!

Но в действительности мы должны продолжать работу с кодовой базой, по крайней мере, на двух уровнях. Ведь нам уже начинают поступать сообщения об ошибках, а также требования реализовать в версии 1.2.0 новые фантастические возможности. Как нам выйти из этой ситуации? Мы должны исправлять ошибки сразу по мере поступления сообщений о них и в то же время продолжать работу над основным кодом проекта. Безусловно, исправить ошибки можно в процессе разработки и выпустить исправления за один раз, когда появится следующая устойчивая версия системы. Но в таком случае пользователям придется долго ждать, пока они увидят какие-то исправления. А это совершенно неприемлемо. С другой стороны, мы можем выпустить проект в его текущем состоянии, но с исправленными ошибками, продолжая работу над ним. В этом случае мы рискуем выпустить не до конца работоспособный код. Очевидно,

нам нужны две ветки разработки. Тогда мы сможем, как и раньше, продолжать работу над проектом и добавлять новые и неотложенные возможности в его основную ветку, нередко называемую *стволом*<sup>3</sup>, а исправления замеченных пользователями ошибок вносить в другую ветку. Поэтому теперь нам нужно создать ветку для только что выпущенной версии продукта, чтобы впоследствии в нее можно было вносить требуемые исправления.

---

**НА ЗАМЕТКУ.** Описанный выше порядок организации веток, безусловно, является оптимальным вариантом. Разработчики постоянно спорят по поводу наилучшего порядка организации веток, выпусков и исправлений программных ошибок. К числу самых распространенных для этих целей относится инструментальное средство `gitflow`, подробно описанное по адресу <http://danielkummer.github.io/git-flow-cheatsheet/>. При таком подходе для выпуска будет служить ветка `master`, а для нового кода — ветка `develop`, которая объединяется с веткой `master` во время выпуска. У каждой единицы активной разработки имеется своя сетка функциональных средств, которая объединяется с веткой `develop`, когда она становится устойчивой.

---

Создать новую ветку и переключиться на нее можно с помощью команды `git checkout`. Но сначала выясним, какие ветки разработки существуют в данный момент, выполнив следующую команду:

```
$ git branch -a
```

```
* master
  remotes/origin/master
```

Как видите, у нас имеется всего одна ветка разработки `master` и ее эквивалент на удаленном сервере. А теперь создадим новую ветку разработки и переключимся на нее.

```
$ git checkout -b megaquiz-branch1.0
```

```
Switched to a new branch 'megaquiz-branch1.0'
```

```
-----  
Переключено на новую ветку <> megaquiz-branch1.0>
```

Чтобы можно было отслеживать свои ветки разработки, воспользуемся каким-нибудь файлом, например `command/FeedbackCommand.php`. По-видимому, мы создали специальную ветку для исправления ошибок как раз вовремя. Пользователи уже сообщили нам, что им не удается воспользоваться механизмом обратной связи, реализованным в нашей системе. В итоге нам удалось локализовать ошибку, как показано ниже.

---

<sup>3</sup> От англ. *trunk* — “основа”, “магистраль”. — Примеч. ред.

```
//...
$result = $msgSystem->dispatch( $email, $msg, $topic );
if ( ! $user ) {
    $this->context->setError( $msgSystem->getError() );
//...
```

Но на самом деле нам нужно проверить значение переменной `$result`, а не `$user`. Поэтому мы внесли следующие изменения в исходный код:

```
//...
$result = $msgSystem->dispatch($email, $msg, $topic);
if ( ! $result) {
    $this->context->setError( $msgSystem->getError() );
//...
```

Мы переключились на ветку `megaquiz-branch1.0` и работаем на ней, поэтому можем зафиксировать изменения в локальном хранилище следующим образом:

```
$ git add command/FeedbackCommand.php
$ git commit -m 'bugfix'
```

---

```
[megaquiz-branch1.0 5c963b6] bugfix
1 files changed, 1 insertions(+), 1 deletions(-)
```

---

Эта фиксация, безусловно, локальная. Поэтому необходимо выполнить приведенную ниже команду `git push`, чтобы перенести изменения в удаленное хранилище.

```
$ git push origin megaquiz-branch1.0
```

---

```
Counting objects: 4, done.
Delta compression using up to 4 threads.
Compressing objects: 100% (4/4), done.
Writing objects: 100% (4/4), 440 bytes | 0 bytes/s, done.
Total 4 (delta 2), reused 0 (delta 0)
To git@github.com:popp5/megaquiz.git
 * [new branch] megaquiz-branch1.0 -> megaquiz-branch1.0
```

---

Перечисление объектов: 4, готово  
При сжатии изменений используется до 2 потоков  
Сжатие объектов: 100% (4/4), готово.  
Запись объектов: 100% (5/5), 440 bytes | 0 bytes/s, готово.  
Всего 4 (изменения 2), повторно использовано 0 (изменения 0)  
To git@github.com:popp5/megaquiz.git
 \* [new branch] megaquiz-branch1.0 -> megaquiz-branch1.0

---

А теперь вернемся к Бобу. Он наверняка уже рьяно взялся за дело и также исправил некоторые ошибки. Для начала он должен выполнить команду `git pull`, которая тут же сообщит ему о появлении новой ветки разработки.

```
$ git pull
```

---

```
remote: Counting objects: 11, done.
remote: Compressing objects: 100% (7/7), done.
remote: Total 11 (delta 4), reused 11 (delta 4), pack-reused 0
Unpacking objects: 100% (11/11), done.
From github.com:popp5/megaquiz
  f6ab532..cf120a4    master      -> origin/master
* [new branch]  megaquiz-branch1.0 ->
                 origin/megaquiz-branch1.0
* [new tag]      version1.0 -> version1.0
Updating f6ab532..cf120a4
Fast-forward
  0 files changed, 0 insertions(+), 0 deletions(-)
  delete mode 100644 resources/blah.gif
```

---

```
remote: Перечисление объектов: 11, готово.
remote: Сжатие объектов: 100% (7/7), готово.
remote: Всего 11 (изменения 4), повторно использовано 11 (изменения 4)
Получение объектов: 100% (11/11), готово.
Из github.com:popp5/megaquiz
  f6ab532..cf120a4    master      -> origin/master
* [новая ветка]  megaquiz-branch1.0 -> origin/megaquiz-branch1.0
* [новая метка]  version1.0      -> version1.0
Обновлено f6ab532..cf120a4
Ускоренный переход вперед
  0 измененных файлов, 0 вставок(+), 0 удалений(-)
  режим удаления 100644 файла resources/blah.gif
```

---

При этом Боб должен создать у себя локальную ветку и связать ее с удаленной веткой.

```
$ git checkout -b megaquiz-branch1.0 origin/megaquiz-branch1.0
```

---

```
Branch megaquiz-branch1.0 set up to track remote branch
megaquiz-branch1.0 from origin.
Switched to a new branch 'megaquiz-branch1.0'
```

---

```
Ветка <<megaquiz-branch1.0>> отслеживает внешнюю ветку <<megaquiz-branch1.0>>
из <<origin>>.
```

Переключено на новую ветку <<megaquiz-branch1.0>>

Ваша ветка обновлена в соответствии с <<origin/megaquiz-branch1.0>>.

---

Теперь Боб может свободно работать, внося любые изменения и фиксируя их в локальном хранилище. Все они окажутся в удаленном хранилище после выполнения команды **git push**.

А тем временем нам понадобилось внести несколько новых изменений в ствол, т.е. в основную ветку разработки. Поэтому выясним снова состояние наших веток разработки с точки зрения локального хранилища:

```
$ git branch -a
```

---

```
master
* megaquiz-branch1.0
  remotes/origin/master
  remotes/origin/megaquiz-branch1.0
```

---

Для перехода на другую ветку следует выполнить команду **git checkout**, но на этот раз параметр **-b** указывать не нужно.

```
$ git checkout master
```

---

```
Switched to branch 'master'
```

---

```
Переключено на ветку <>master><
```

---

И если мы снова просмотрим содержимое файла `command/FeedbackCommand.php`, то обнаружим, что внесенное нами раньше исправление ошибки загадочно исчезло! Оно, конечно, осталось в ветке `megaquiz-branch1.0` хранилища. Поэтому мы можем в дальнейшем всегда объединить все внесенные изменения в главную ветку разработки `master`. Так что волноваться особенно не о чем! Вместо этого мы уделим пока что основное внимание вводу нового фрагмента кода.

```
class FeedbackCommand extends Command
{
    public function execute(CommandContext $context)
    {
        // здесь следует новая разработка
        $msgSystem = ReceiverFactory::getMessageSystem();
        $email = $context->get('email');
        // ...
    }
}
```

В этом фрагменте кода лишь введены комментарии, имитирующие ввод нового кода. Эти изменения можно теперь зафиксировать и перенести в хранилище следующим образом:

```
$ git commit -am'new development on master'
$ git push origin master
```

Итак, у нас теперь имеются две параллельные ветки разработки. Разумеется, рано или поздно все исправления программных ошибок, сделанные в ветке `megaquiz-branch1.0`, нам придется внести в основную ветку разработки.

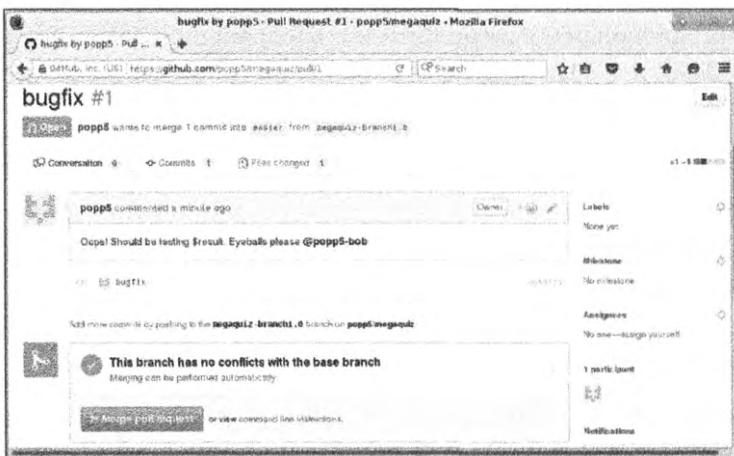
Это можно сделать из командной строки, но прежде остановимся на одном средстве, которое поддерживается в GitHub и аналогичных службах, таких как BitBucket. В частности, запрос на включение внесенных изменений позволяет запросить просмотр исходного кода перед объединением ветки. Следовательно, прежде чем исправления в ветке `megaquiz-branch1.0` достигнут главной ветки, мы можем попросить Боба проверить проделанную нами работу. Как

показано на рис. 17.5, эта ветка обнаруживается в GitHub, и у нас появляется возможность выдать запрос на включение внесенных изменений.



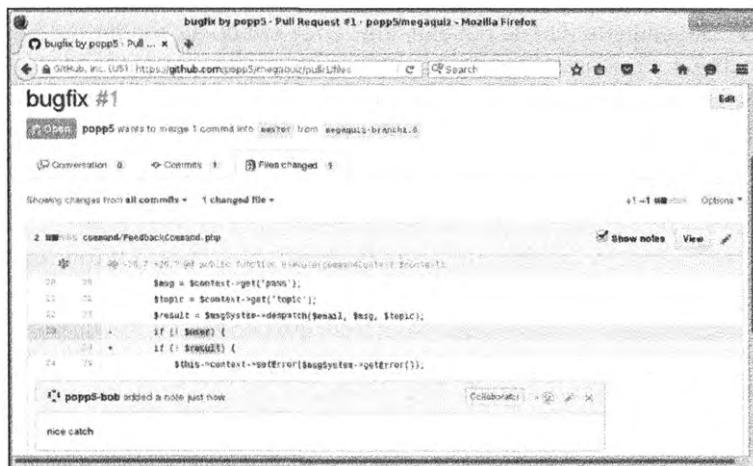
**Рис. 17.5.** Хранилище GitHub упрощает выдачу запросов на включение внесенных изменений

Щелкнув на соответствующей кнопке, введем комментарии, прежде чем выдать запрос на включение внесенных изменений. Полученный результат приведен на рис. 17.6.



**Рис. 17.6.** Выдача запроса на включение внесенных изменений

Теперь Боб может проверить внесенные изменения и ввести свои комментарии, если потребуется. Он может увидеть, что именно изменилось в GitHub. Комментарии Боба приведены на рис. 17.7.



**Рис. 17.7.** Изменения, охватываемые в запросе на включение внесенных изменений

Как только Боб подтвердит наш запрос на включение внесенных изменений, мы можем произвести объединение непосредственно в браузере или вернуться в режим командной строки. Сделать это совсем не трудно, поскольку в системе Git для этой цели предусмотрена специальная команда `merge`.

```
$ git checkout master
```

---

```
Already on 'master'
Your branch is up-to-date with 'origin/master'
```

---

```
Уже на <<master>>
Ваша ветка обновлена в соответствии с <<origin/master>>.
```

---

На самом деле мы уже находимся на главной ветке, но убедиться в этом все же не помешает. А теперь можно фактически произвести объединение по следующей команде:

```
$ git merge megaquiz-branch1.0
```

---

```
Auto-merging command/FeedbackCommand.php
Merge made by the 'recursive' strategy.
command/FeedbackCommand.php | 2 ++
1 file changed, 1 insertion(+), 1 deletion(-)
```

---

```
Автоматическое объединение в файле command/FeedbackCommand.php
Объединение произведено по рекурсивной стратегии.
файл command/FeedbackCommand.php | 2 ++
1 файл изменен, 1 вставка (+), 1 удаление (-)
```

---

**НА ЗАМЕТКУ.** Объединять или не объединять? Этот выбор не всегда так прост, как может показаться на первый взгляд. Иногда, например, исправление ошибки может быть разновидностью временной меры, которая заменяется более тщательной реорганизацией кода в стволе или больше не применяется по причине изменений в спецификации. Это решение должно быть обязательно продумано. Но в большинстве команд разработчиков, где мне приходилось работать, весь проект обычно старались объединять в стволе, сводя к минимуму все работы в ветках. Новые для разработчиков функциональные средства обычно появляются в стволе и быстро доходят до пользователей благодаря политике “быстрого и частого выпуска”.

Если мы посмотрим теперь на версию класса FeedbackCommand в стволе, то увидим, что все изменения были объединены.

```
public function execute(CommandContext $context)
{
    // здесь следует новая разработка
    $msgSystem = ReceiverFactory::getMessageSystem();
    $email = $context->get('email');
    $msg = $context->get('pass');
    $topic = $context->get('topic');
    $result = $msgSystem->despatch($email, $msg, $topic);
    if (! $result) {
        $this->context->setError($msgSystem->getError());
        return false;
    }
}
```

Как выделено выше полужирным шрифтом, в метод execute() включена имитируемая в стволе разработка, а также исправление программной ошибки. Мы создали новую ветку сразу после того, как была “выпущена” первая версия MegaQuiz 1.0. Именно в нее мы вносили исправления ошибок.

Напомним также, что на данном этапе мы создали отметку в хранилище. И тогда мы обещали, что со временем покажем, как с ней можно работать. Но на самом деле вы уже увидели, как это делается. Локальную ветку разработки можно создать по отметке таким же образом, как это сделал Боб, установив свою локальную версию ветки для исправления ошибок. Отличие лишь в том, что эта новая ветка будет совершенно чистой. В ней не будут отслеживаться изменения, внесенные в ветке из удаленного хранилища.

```
$ git checkout -b new-version1.0-branch version1.0
```

---

```
Switched to a new branch 'new-version1.0-branch'
```

---

```
Переключено на новую ветку <<new-version1.0-branch>>
```

---

Создав новую ветку, мы можем перенести ее в удаленное хранилище и сделать доступной для других участников команды, как было показано выше.

## Резюме

Система Git содержит огромный арсенал инструментальных средств с множеством вариантов и возможностей применения. Поэтому в рамках этой главы было дано лишь краткое введение в область контроля версий. Но если вы будете пользоваться хотя бы теми возможностями, которые описаны в этой главе, то почувствуете, насколько полезна система Git как для защиты от потери данных, так и для повышения эффективности коллективного труда.

В этой главе были вкратце описаны лишь самые основы системы Git. В ней было показано, как настроить хранилище перед импортом проекта, как извлечь, зафиксировать, обновить исходный код, пометить и экспорттировать его новую версию. А в конце главы были рассмотрены отдельные ветки и продемонстрировано, насколько удобно поддерживать параллельные ветки для разработки и исправления ошибок в проекте.

Но остался еще один вопрос, который здесь не был затронут. Мы установили принцип, по которому разработчики должны сначала извлечь из удаленного хранилища собственные версии проекта. Но в общем, проекты не стоят на месте. Чтобы проверить внесенные изменения, разработчики должны развернуть код локально на своем компьютере. Иногда для этого достаточно скопировать несколько каталогов. Но зачастую при развертывании приходится решать ряд вопросов конфигурации. В последующих главах мы рассмотрим некоторые методики автоматизации этого процесса.



## ГЛАВА 18



# Тестирование средствами PHPUnit

Успешная работа каждого компонента в системе зависит от согласованной работы и соблюдения интерфейса других компонентов. Только в этом случае возможно долговременное и бесперебойное функционирование системы. Но по мере разработки в системе, как правило, возникают нарушения. Улучшая классы и пакеты, нельзя забывать изменять код, который с ними связан. Так, внесение некоторых изменений может вызвать “волновой” эффект, в результате чего будут затронуты даже те компоненты, которые далеко отстоят от первоначально измененного кода. Зоркость и проницательность, а также энциклопедические знания зависимостей системы помогут в разрешении подобного затруднения. И хотя это отличные качества разработчика, сложность системы обычно нарастает так быстро, что вряд ли удастся легко предсказать всякий нежелательный эффект. И не последнюю роль в этом играет то обстоятельство, что над системой, как правило, работает много разработчиков. В качестве выхода из положения целесообразно тестировать регулярно каждый компонент. Это, конечно, сложная задача, которую к тому же приходится решать неоднократно, поэтому ее лучше автоматизировать.

Среди инструментальных средств тестирования, имеющихся в распоряжении программирующих на PHP, самым распространенным и, безусловно, полнофункциональным является PHPUnit. В этой главе будут рассмотрены следующие вопросы применения PHPUnit.

- *Установка.* Применение Composer для установки PHPUnit.
- *Написание тестов.* Составление различных контрольных примеров и применение методов с утверждениями (assertion methods).
- *Обработка исключений.* Стратегии для подтверждения отказов.
- *Выполнение нескольких тестов.* Объединение тестов в наборы.
- *Построение логики утверждений.* Наложение ограничений.

- **Фиктивные компоненты.** Имитации и заглушки.
- **Написание веб-тестов.** Проведение тестов как с помощью дополнительных средств, так и без них.

## ФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ И МОДУЛЬНЫЕ ТЕСТЫ

Тестирование имеет большое значение для любого проекта. И даже если этот процесс не формализован, то все равно придется составить неформальный список действий для проверки работоспособности системы и выявления в ней слабых мест. Но этот процесс может быстро стать докучливым, что может привести к тому, что проекты будут просто выполняться наудачу.

Один из подходов к тестированию начинается с интерфейса проекта, когда моделируются разные способы взаимодействия пользователя с проектируемой системой. Такой подход, вероятнее всего, пригоден для тестирования вручную, хотя существуют различные средства для автоматизации данного процесса. Составляемые подобным способом функциональные тесты иногда называют приемочными, потому что список выполненных успешных действий может служить критерием завершения определенной стадии проекта. При таком подходе система обычно рассматривается как “черный ящик” — в тестах преднамеренно ничего неизвестно о скрытых взаимодействующих компонентах, формирующими проектируемую систему.

Если функциональные тесты действуют снаружи, то модульные — изнутри. Модульное тестирование сосредоточено на классах, причем тестовые методы группируются в контрольные примеры. Каждый контрольный пример подвергает отдельный класс серьезному испытанию, проверяя, работает ли каждый метод, как предполагалось, и дает ли он сбой там, где это должно быть. Цель состоит в том, чтобы протестировать по возможности каждый компонент отдельно от более обширного контекста. И, как правило, это помогает лучше понять, насколько успешно развязаны отдельные части системы.

Тесты можно выполнять как часть процесса построения непосредственно из командной строки или даже через веб-страницу. В этой главе мы рассмотрим способ выполнения тестов из командной строки.

Модульное тестирование — это хороший способ обеспечить качество проектирования системы. Модульные тесты выявляют обязанности отдельных классов и функций. Некоторые программисты даже отстаивают подход, предполагающий сначала тестирование. Они считают, что тесты следует написать еще до того, как начнется работа над классом. Это позволит установить назначение класса, создать понятный интерфейс и краткие, целенаправленные методы. Лично я никогда не стремлюсь к безукоризненности до такой степени, поскольку это не соответствует моему стилю программирования. Тем не менее я стараюсь писать тесты в процессе разработки. Поддержание средств тестирования обеспечивает уровень безопасности, требующийся мне для реорганизации кода. Я могу извлечь и заменить целые пакеты, если знаю, что у меня есть большие шансы найти в системе неожиданные ошибки.

## Тестирование вручную

Как пояснялось в предыдущем разделе, тестирование очень важно для любого проекта. Но точнее было бы сказать, что тестирование *неизбежно* для любого проекта. Все мы что-нибудь тестируем. Но трагедия в том, что мы часто пренебрегаем этой важной обязанностью.

Итак, создадим несколько классов для тестирования. Ниже приведен класс, где хранятся сведения о пользователе и откуда они извлекаются. Для целей демонстрации в этом классе формируются массивы, а не объекты типа User, которые обычно применяются в подобных случаях.

// Листинг 18.01

```
class UserStore
{
    private $users = [];

    public function addUser(string $name, string $mail,
                           string $pass):bool
    {
        if (isset($this->users[$mail])) {
            throw new \Exception(
                "Пользователь {$mail} уже зарегистрирован."
            );
        }

        if (strlen($pass) < 5) {
            throw new \Exception(
                "Длина пароля должна быть не менее 5 символов."
            );
        }

        $this->users[$mail] = [
            'pass' => $pass,
            'mail' => $mail,
            'name' => $name
        ];

        return true;
    }

    public function notifyPasswordFailure(string $mail)
    {
        if (isset($this->users[$mail])) {
            $this->users[$mail]['failed'] = time();
        }
    }

    public function getUser(string $mail):array
    {
        return ( $this->users[$mail] );
    }
}
```

Сведения о пользователе передаются в этом классе с помощью метода `addUser()`, а для их извлечения вызывается метод `getUser()`. Адрес электронной почты пользователя служит в качестве ключа для извлечения сведений о нем. Если вы, как и я, пишете тестовый пример реализации в ходе разработки, чтобы убедиться, что все работает так, как и задумано, то такой пример будет выглядеть следующим образом:

```
// Листинг 18.02

$store = new UserStore();
$store->addUser(
    "bob williams",
    "bob@example.com",
    "12345"
);
$store->notifyPasswordFailure("bob@example.com");
$user = $store->getUser("bob@example.com");
print_r($user);
```

Во время работы над классом данный фрагмент кода можно разместить в конце файла, который содержит этот класс. Безусловно, проверка правильности теста производится вручную: необходимо просмотреть результаты и убедиться, что данные, возвращаемые методом `UserStore::getUser()`, соответствуют сведениям о пользователе, которые были введены первоначально. Тем не менее это уже своего рода тест.

Ниже приведен клиентский класс, в котором класс `UserStore` используется для того, чтобы убедиться, что пользователь предоставил правильные сведения для аутентификации.

```
// Листинг 18.03

class Validator
{
    private $store;

    public function __construct(UserStore $store)
    {
        $this->store = $store;
    }

    public function validateUser(string $mail, string $pass): bool
    {
        if (! is_array($user = $this->store->getUser($mail))) {
            return false;
        }

        if ($user['pass'] == $pass) {
            return true;
        }
    }
}
```

```

    $this->store->notifyPasswordFailure($mail);
    return false;
}
}
}

```

Конструктору данного класса требуется указать объект типа `UserStore`, ссылка на который сохраняется в свойстве `$store`. Это свойство используется в методе `validateUser()`, во-первых, чтобы убедиться, что пользователь по указанному адресу электронной почты действительно существует в хранилище, а во-вторых, чтобы проверить, что пароль пользователя совпадает с заданным аргументом. Если оба эти условия выполняются, метод `validateUser()` возвращает истинное значение. И это можно протестировать вручную по ходу разработки, как показано ниже.

// Листинг 18.04

```

$store = new UserStore();
$store->addUser("bob williams", "bob@example.com", "12345");
$validator = new Validator($store);
if ($validator->validateUser("bob@example.com", "12345")) {
    print "Привет, друг!\n";
}

```

В данном фрагменте кода создается экземпляр объекта типа `UserStore`, который заполняется данными и передается вновь созданному экземпляру объекта типа `Validator`. Затем можно подтвердить правильность сочетания имени пользователя и пароля. Удовлетворившись результатами своих трудов, можно удалить или закомментировать эти тесты. И хотя такие тесты служат ярким примером напрасного расходования ресурсов, они могут послужить основанием для тщательной проверки системы в процессе разработки. И в этом нам может помочь такое инструментальное средство, как `PHPUnit`.

## Общее представление о PHPUnit

`PHPUnit` относится к семейству инструментальных средств тестирования `xUnit`. Им предшествовал каркас `SUnit`, созданный Кентом Беком (Kent Beck), для тестирования систем, построенных на языке `Smalltalk`. Но система `xUnit`, вероятно, стала популярным инструментом благодаря реализации на `Java`, `jUnit` и популярности таких методик, как экстремальное программирование (*Extreme Programming — XP*) и `Scrum`, где очень большое внимание уделяется тестированию.

Получить `PHPUnit` можно с помощью `Composer`, внеся приведенный ниже код в файл `composer.json`:

```

{
    "require-dev": {
        "phpunit/phpunit": "8.*"
    }
}

```

После запуска команды `composer install` в каталоге `vendor/bin` появится сценарий запуска `phpunit`. Кроме того вы можете загрузить архивный файл с расширением `.phar` и сделать его исполняемым, выполнив следующие команды:

```
$ wget https://phar.phpunit.de/phpunit.phar
$ chmod 755 phpunit.phar
$ sudo mv phpunit.phar /usr/local/bin/phpunit
```

**НА ЗАМЕТКУ.** Как и прежде, команды, которые должны вводиться в командной строке, выделяются полужирным шрифтом, чтобы отличать их от выводимых данных.

## Создание контрольного примера

Имея такое инструментальное средство, как PHPUnit, можно написать тесты для проверки класса `UserStore`. Тесты каждого целевого компонента должны объединяться в одном классе, расширяющем класс `PHPUnit\Framework\TestCase`. Это один из классов, которые стали доступны благодаря пакету PHPUnit. Ниже показано, как создать минимальный класс для контрольного примера.

// Листинг 18.05

```
namespace popp\ch18\batch01;
require_once('vendor/autoload.php');
use PHPUnit\Framework\TestCase;

class UserStoreTest extends TestCase
{
    public function setUp(): void
    {
    }

    public function tearDown(): void
    {
    }

    // ...
}
```

Этому классу контрольного примера присвоено имя `UserStoreTest`. Разумеется, имя тестируемого класса совсем не обязательно употреблять в названии теста, но так поступают многие разработчики. Ведь такие соглашения о наименовании могут сделать средства тестирования намного более доступными, особенно когда количество компонентов и тестов в системе начнет увеличиваться.

Нередко тест оказывается полезно разместить в том же месте, где и тестируемый класс, чтобы упростить доступ к тестируемому классу и равноправным ему классам, а также сделать структуру тестовых файлов такой же, как и в проектируемой системе. Напомним, что благодаря поддержке в Composer рекомендаций

стандарта PSR-4 в одном и том же пакете можно вести раздельные структуры каталогов для файлов классов.

Ниже показано, как это можно сделать в Composer.

```
"autoload": {
    "psr-4": {
        "popp\\": ["myproductioncode/", "mytestcode/"]
    }
}
```

Здесь обозначены два каталога, отображающихся на пространство имен popp. Их можно теперь вести параллельно, чтобы упростить разделение кода на тестовый и рабочий.

Каждый тест из класса контрольного примера выполняется отдельно от других тестов. Метод `setUp()` автоматически вызывается для каждого тестового метода, что позволяет создать устойчивую и соответствующим образом наполненную среду для теста. Метод `tearDown()` вызывается после выполнения каждого тестового метода. Если тесты изменяют более обширное окружение системы, то с помощью этого метода можно восстановить исходное состояние. Общая платформа, которой управляют методы `setUp()` и `tearDown()`, называется *тестовой конфигурацией* (*fixture*).

Чтобы протестировать класс `UserStore`, потребуется его экземпляр. Мы можем получить этот экземпляр в методе `setUp()` и присвоить его свойству. Создадим также тестовый метод.

// Листинг 18.05a

```
namespace popp\ch18\batch01;
require_once('vendor/autoload.php');
use PHPUnit\Framework\TestCase;

class UserStoreTest extends TestCase
{
    private $store;

    public function setUp() : void
    {
        $this->store = new UserStore();
    }

    public function tearDown() : void
    {
    }

    public function test GetUser()
    {
        $this->store->addUser("bob williams",
            "a@b.com", "12345");
        $user = $this->store->getUser("a@b.com");
        $this->assertEquals($user['mail'], "a@b.com");
        $this->assertEquals($user['name'], "bob williams");
    }
}
```

```

    $this->assertEquals($user['pass'], "12345");
}

public function testAddUserShortPass()
{
    try {
        $this->store->addUser("bob williams",
                               "bob@example.com", "ff");
    } catch (\Exception $e) {
        return;
    }
    $this->fail("Ождалось исключение из-за короткого пароля");
}
}

```

---

**НА ЗАМЕТКУ.** Напомним, что методы `setUp()` и `tearDown()` вызываются один раз для каждого тестового метода в проверяемом классе.

---

Тестовые методы следует называть таким образом, чтобы их имена начинались со слова "test" и не требовали аргументов. Дело в том, что манипулирование классом контрольного примера осуществляется с помощью рефлексии.

---

**НА ЗАМЕТКУ.** Подробнее о рефлексии см. в главе 5, "Средства для работы с объектами".

---

Объект, выполняющий тесты, просматривает все методы в классе и вызывает только те из них, которые отвечают данному образцу (т.е. методы, имена которых начинаются со слова "test"). В данном примере протестировано извлечение сведений о пользователе. Получать экземпляр типа `UserStore` для каждого теста не нужно, потому что это сделано в методе `setUp()`. А поскольку `setUp()` вызывается для каждого теста, то свойство `$store` гарантированно содержит вновь полученный экземпляр объекта. В теле метода `test GetUser()` фиктивные данные сначала передаются методу `UserStore::addUser()`, а затем извлекаются для проверки каждого их элемента.

Прежде чем выполнять рассматриваемый здесь тест, следует также иметь в виду, что в нем употребляются операторы `use` без конструкции `require` или `require_once`. Иными словами, мы полагаемся на автозагрузку. Это, конечно, замечательно, но как сообщить тестам, где следует искать сформированный файл `autoload.php`? Оператор `require_once` можно было бы разместить в тестовом классе (или его суперклассе), но это нарушило бы правило PSR-1, гласящее, что у файлов классов не должно быть побочных эффектов. Поэтому проще всего сообщить `PHPUnit` о файле `autoload.php` из командной строки, как показано ниже.

```

$ phpunit src/ch18/batch01/UserStoreTest.php
--bootstrap vendor/autoload.php

```

В итоге будет получен следующий результат:

---

PHPUnit 8.1.3 by Sebastian Bergmann and contributors.

.. 2 / 2 (100%)

Time: 175 ms, Memory: 4.00MB

OK (2 tests, 3 assertions)

---

## Методы с утверждениями

В программировании утверждение — это оператор или метод, позволяющий проверить предположения относительно некоторых аспектов системы. Используя утверждение, вы обычно определяете некоторое предположение, например, переменная `$cheese` содержит значение "blue", а переменная `$pie` — значение "apple". Если это предположение опровергается, то генерируется предупреждение. Утверждения оказываются настолько удобным способом сделать систему более безопасной, что в PHP встроена их поддержка, которую можно отключить в контексте эксплуатации рабочей версии приложения.

---

**НА ЗАМЕТКУ.** Подробнее о поддержке утверждений в PHP см. соответствующую страницу руководства по адресу <https://www.php.net/assert>.

---

Утверждения в PHPUnit поддерживаются с помощью набора статических методов. В предыдущем примере мы использовали наследуемый статический метод `assertEquals()`. Он сравнивает значения двух своих аргументов и проверяет их эквивалентность. Если они не эквивалентны, тестовый метод будет помечен как непрошедший тест. Имея подкласс `PHPUnit\Framework\TestCase`, мы получаем доступ к набору методов с утверждениями. Эти методы перечислены в табл. 18.1.

**Таблица 18.1. Методы с утверждениями из класса `PHPUnit\Framework\TestCase`**

Метод	Описание
<code>assertEquals(\$val1, \$val2, \$delta, \$message)</code>	Завершается неудачно, если значения аргументов <code>\$val1</code> и <code>\$val2</code> не эквивалентны (аргумент <code>\$delta</code> обозначает допустимую погрешность)
<code>assertFalse(\$expression, \$message)</code>	Вычисляет значение выражения <code>\$expression</code> . Завершается неудачно, если значение выражения не равно <code>false</code>
<code>assertTrue(\$expression, \$message)</code>	Вычисляет значение выражения <code>\$expression</code> . Завершается неудачно, если значение выражения не равно <code>true</code>
<code>assertNotNull(\$val, \$message)</code>	Завершается неудачно, если значение аргумента <code>\$val</code> равно нулю

Метод	Описание
<code>assertNull(\$val, \$message)</code>	Завершается неудачно, если значение аргумента <code>\$val</code> не равно нулю
<code>assertSame(\$val1, \$val2, \$message)</code>	Завершается неудачно, если аргументы <code>\$val1</code> и <code>\$val2</code> не содержат ссылки на один и тот же объект или если они содержат переменные, имеющие разные типы и значения
<code>assertNotSame(\$val1, \$val2, \$message)</code>	Завершается неудачно, если аргументы <code>\$val1</code> и <code>\$val2</code> содержат ссылки на один и тот же объект или если они содержат переменные, имеющие одинаковые типы и значения
<code>assertRegExp(\$regexp, \$val, \$message)</code>	Завершается неудачно, если значение аргумента <code>\$val1</code> не совпадает с регулярным выражением в аргументе <code>\$regexp</code>
<code>assertAttributeSame(\$val, \$attribute, \$classname, \$message)</code>	Завершается неудачно, если тип и значение аргумента <code>\$val</code> не такие, как у свойства <code>\$classname::\$attribute</code>
<code>fail()</code>	Завершается неудачно

## Тестирование исключений

Цель программиста обычно состоит в том, чтобы заставить написанный им код *работать*, причем работать исправно. Как правило, такой подход распространяется и на тестирование, особенно если тестируется свой код. При этом требуется проверить, работает ли метод так, как и предполагалось. Поэтому очень легко забыть, насколько важно протестировать его на отказ, чтобы выяснить, насколько хорошо действует проверка ошибок в методе, генерирует ли он исключения, когда это необходимо, и делает ли он это правильно, приводит ли он все в порядок после ошибки, если, например, операция была выполнена наполовину перед тем, как возникла ошибка? Ваша роль как тестирующего — все это проверить. Правда, PHPUnit может оказать в этом помощь.

Ниже приведен тест, где проверяется поведение класса `UserStore`, когда операция завершается неудачно.

```
//...
public function testAddUserShortPass()
{
    try {
        this->store->addUser("bob williams",
            "bob@example.com", "ff");
    } catch (\Exception $e) {
        return;
    }
    $this->fail("Ожидалось исключение из-за короткого пароля.");
}
//...
```

Если снова проанализировать метод `UserStore::addUser()`, то можно заметить, что в нем генерируется исключение, если пароль пользователя составляет не меньше пяти символов. В приведенном выше тесте предпринимается пытается это подтвердить. Для этого в блоке оператора `try` вводится пользователь с недопустимым паролем. Если при этом генерируется ожидаемое исключение, то все в порядке и выполнение кода переходит к блоку оператора `catch`. Если же ожидаемое исключение не генерируется, то блок оператора `catch` пропускается и управление передается следующему далее оператору, где вызывается метод `fail()`.

Чтобы проверить, сгенерировано ли исключение, можно также вызвать метод с утверждением `expectException()`, которому передается имя ожидаемого типа генерируемого исключения (`Exception` или его подтипа). Если тестовый метод завершится без генерирования правильного типа исключения, то тест не пройдет.

---

**НА ЗАМЕТКУ.** Метод `expectException()` появился в версии PHP 5.2.0.

---

Приведем новую реализацию предыдущего теста.

```
// Листинг 18.06

namespace popp\ch18\batch02;
require_once('vendor/autoload.php');
use PHPUnit\Framework\TestCase;

class UserStoreTest extends TestCase
{
    private $store;

    public function setUp() : void
    {
        $this->store = new UserStore();
    }

    public function testAddUserShortPass()
    {
        $this->expectException('\\Exception');
        $this->store->addUser("bob williams", "a@b.com", "ff");
        $this->fail("Ожидалось исключение из-за короткого пароля.");
    }
}
```

## Выполнение наборов тестов

Если мы тестируем класс `UserStore`, то должны протестировать и класс `Validator`. Ниже приведена сокращенная версия класса `ValidatorTest`, в котором тестируется метод `Validator::validateUser()`.

// ЛИСТИНГ 18.07

```

namespace popp\ch18\batch02;
require_once('vendor/autoload.php');
use PHPUnit\Framework\TestCase;

class ValidatorTest extends TestCase
{
    private $validator;

    public function setUp() : void
    {
        $store = new UserStore();
        $store->addUser("bob williams",
                        "bob@example.com", "12345");
        $this->validator = new Validator($store);
    }

    public function tearDown() : void
    {
    }

    public function testValidateCorrectPass()
    {
        $this->assertTrue(
            $this->validator->validateUser(
                "bob@example.com", "12345"),
                "Ожидалась успешная проверка."
        );
    }
}

```

А теперь, когда в нашем распоряжении уже имеется не один контрольный пример, возникает вопрос: как выполнить их вместе? Все тестовые классы лучше всего разместить в отдельном каталоге и назвать его `test`. Затем достаточно указать имя этого каталога в командной строке, как показано ниже, и `PHPUnit` запустит все тесты, которые в нем находятся.

```
$ phpunit src/ch18/batch02/
```

---

```
PHPUnit 8.1.3 by Sebastian Bergmann and contributors.
```

```
.....
```

```
Time: 104 ms, Memory: 3.75Mb
```

```
OK (7 tests, 8 assertions)
```

---

## Ограничения

Как правило, в тестах используются готовые утверждения. На самом деле с помощью одного только метода `assertTrue()` можно сразу получить очень много информации. Но в версии `PHPUnit 3.0` в класс `PHPUnit\Framework\`

TestCase был включен набор фабричных методов, возвращающих объекты типа PHPUnit\Framework\Constraint. Их можно объединить и передать методу PHPUnit\Framework\TestCase::AssertThat(), чтобы построить собственные утверждения.

Обратимся к небольшому примеру. Объект типа UserStore не должен разрешать дублировать вводимые адреса электронной почты. Ниже приведен тест, который позволяет это проверить.

// Листинг 18.08

```
// Класс UserStoreTest

public function testAddUserDuplicate()
{
    try {
        $ret = $this->store->addUser("bob williams",
                                         "a@b.com", "123456");
        $ret = $this->store->addUser("bob stevens",
                                         "a@b.com", "123456");
        self::fail("Здесь должно быть вызвано исключение.");
    } catch (\Exception $e) {
        $const = $this->logicalAnd(
            $this->logicalNot($this->contains("bob stevens")),
            $this->isType('array')
        );
        self::AssertThat($this->store->getUser(
            "a@b.com"), $const);
    }
}
```

В этом teste в объект типа UserStore сначала вводится один пользователь, а затем второй пользователь с таким же адресом электронной почты. Тем самым этот тест подтверждает, что исключение выдается при втором вызове метода addUser(). В блоке оператора catch создается объект ограничения с помощью доступных подходящих методов. Они возвращают соответствующие экземпляры класса PHPUnit\Framework\Constraint. Разберем следующее сложное ограничение из предыдущего примера.

```
$this->contains("bob stevens")
```

Здесь возвращается объект типа PHPUnit\Framework\Constraint\TraversableContains. Когда этот объект передается методу AssertThat, генерируется ошибка, если тестируемый объект не содержит элемент, соответствующий заданному значению ("bob stevens"). Но этот результат отрицается благодаря передаче данного ограничения другому объекту: PHPUnit\Framework\Constraint\Not. И в данном случае используется подходящий метод, доступный через класс TestCase (а по существу, через суперкласс Assert).

```
$this->logicalNot( $this->contains("bob stevens") )
```

Теперь метод с утверждением `AssertThat()` завершится неудачно, если тестируемое значение (которое должно пройти тест) содержит элемент, совпадающий с символьной строкой "bob stevens". Подобным способом можно построить достаточно сложные логические структуры с накладываемыми ограничениями. В конечном счете наложенное ограничение можно сформулировать следующим образом: "Не завершаться неудачно, если тестируемое значение является массивом и не содержит строку "bob stevens"". Значение, накладываемое на тестируемое значение, передается вместе с ним методу `AssertThat()`.

Безусловно, того же самого результата можно достичь и с помощью стандартных методов с утверждениями, но у ограничений имеется ряд преимуществ. Во-первых, они формируют логические блоки с четкими и ясными отношениями между компонентами (хотя для большей ясности иногда имеет смысл употреблять форматирование). Во-вторых, что еще важнее, ограничение можно использовать повторно. Из сложных ограничений можно создать целую библиотеку, чтобы применять их в различных тестах. Сложные ограничения можно даже объединять, как показано ниже.

```
$const = $this->logicalAnd(
    $a_complex_constraint,
    $another_complex_constraint
);
```

В табл. 18.2 приведены некоторые методы ограничений, имеющиеся в классе `PHPUnit\Framework\TestCase`.

**Таблица 18.2. Некоторые методы ограничений из класса `PHPUnit\Framework\TestCase`**

Метод класса	Завершается неудачно при несоблюдении условия
<code>greaterThan (\$num)</code>	Тестовое значение больше, чем у аргумента <code>\$num</code>
<code>contains (\$val)</code>	Тестовое (перебираемое) значение содержит элемент, совпадающий со значением аргумента <code>\$val</code>
<code>identicalTo (\$val)</code>	Тестовое значение является ссылкой на такой же объект, как у аргумента <code>\$val</code> , а если это не объект, то на такой же тип и значение
<code>greaterThanOrEqual (\$num)</code>	Тестовое значение больше или равно значению аргумента <code>\$num</code>
<code>lessThan (\$num)</code>	Тестовое значение меньше значения аргумента <code>\$num</code>
<code>lessThanOrEqual (\$num)</code>	Тестовое значение меньше или равно значению аргумента <code>\$num</code>
<code>equalTo (\$val, \$delta=0, \$depth=10)</code>	Тестовое значение равно значению аргумента <code>\$val</code> . Если задан аргумент <code>\$delta</code> , он определяет погрешность для числовых сравнений, тогда как аргумент <code>\$depth</code> — глубину вложенности рекурсии при сравнении массивов или объектов

Метод класса	Завершается неудачно при несоблюдении условия
<code>stringContains(\$str, \$casesensitive=true)</code>	Тестовое значение содержит символьную строку из аргумента <code>\$str</code> . По умолчанию оно зависит от регистра букв
<code>matchesRegular Expression( \$pattern)</code>	Тестовое значение соответствует регулярному выражению, указанному в аргументе <code>\$pattern</code>
<code>logicalAnd( PHPUnit\ Framework\Constraint \$const, [, \$const..])</code>	Все заданные ограничения должны пройти тест
<code>logicalOr( PHPUnit\ Framework\Constraint \$const, [, \$const..])</code>	По крайней мере одно из заданных ограничений должно пройти тест
<code>logicalNot(PHPUnit\ Framework\Constraint \$const)</code>	Заданное ограничение не проходит тест

## Имитации и заглушки

Цель модульных тестов — проверить компонент отдельно от содержащей его системы в максимально возможной степени. Но немногие компоненты существуют в изоляции. Даже тщательно разделенным классам требуется доступ к другим объектам с помощью аргументов методов. Многие классы также непосредственно работают с базами данных или файловой системой.

Мы уже рассматривали ранее один из способов решения подобных задач. Методы `setUp()` и `tearDown()` можно использовать для управления средой тестирования, т.е. общим набором ресурсов для проведения тестов, который может включать в себя подключение к базе данных, конфигурируемые объекты, временные файлы в файловой системе и т.д.

Еще один способ состоит в том, чтобы сымитировать контекст тестируемого класса. Для этого нужно создать объекты, подражающие объектам, выполняющим настоящие функции. Например, поддельный объект преобразователя базы данных можно передать конструктору тестового объекта. А поскольку этот поддельный объект имеет общий тип вместе с настоящим классом преобразователя (расширяется из общей абстрактной базы или даже замещает сам настоящий класс), то субъект тестирования не заметит подмены. Поддельный объект можно заполнить вполне допустимыми данными. Объекты, образующие своего рода “песочницу” для модульных тестов, называются *заглушками (stubs)*. Они могут быть полезны, потому что позволяют сосредоточиться на классе, который требуется протестировать, не тестируя непроизвольно всю систему.

Но применение поддельных объектов этим не ограничивается. Тестируемые объекты могут каким-то образом вызывать методы поддельного объекта, и поэтому всегда имеется возможность возвратить нужные данные. Такое применение

поддельного объекта в качестве “шпиона” называется *проверкой поведения*, и именно этим имитирующий объект отличается от заглушки.

Имитирующие объекты можно строить самостоятельно, создавая классы, в которых жестко закодированы возвращаемые значения и выдается сообщение о вызовах методов. И хотя это несложный процесс, он все же отнимает время.

А в PHPUnit доступно более простое решение, позволяющее автоматически формировать имитирующие объекты в динамическом режиме. С этой целью в PHPUnit сначала исследуется класс, который требуется имитировать, а затем создается дочерний класс, переопределяющий его методы. Получив экземпляр имитирующего объекта, можно вызвать для него методы, чтобы заполнить его данными и определить условия прохождения теста.

Обратимся к конкретному примеру класса `UserStore`, содержащего метод `notifyPasswordFailure()`, где устанавливается значение поля для заданного пользователя. Этот метод должен вызываться объектом типа `Validator` при вводе пользователем неправильного пароля. В приведенном ниже teste мы сымитировали класс `UserStore` таким образом, чтобы он предоставлял данные объекту типа `Validator` и подтверждал, что его метод `notifyPasswordFailure()` вызван, как и предполагалось.

// Листинг 18.09

```
// Класс ValidatorTest

public function testValidateFalsePass()
{
    $store = $this->getMock(__NAMESPACE__ . "\\UserStore");
    $this->validator = new Validator($store);

    $store->expects($this->once())
        ->method('notifyPasswordFailure')
        ->with($this->equalTo('bob@example.com'));

    $store->expects($this->any())
        ->method("getUser")
        ->will($this->returnValue([
            "name" => "bob williams",
            "mail" => "bob@example.com",
            "pass" => "right"
        ]));

    $this->validator->validateUser(
        "bob@example.com", "wrong");
}
```

Имитирующие объекты используют *текущий интерфейс (fluent interface)*, т.е. языкоподобную структуру. Их намного легче применять, чем описать. Такие конструкции действуют слева направо, в результате каждого вызова возвращается ссылка на объект, обратиться к которому можно, вызвав затем следующий модифицирующий метод, сам возвращающий объект. Это облегчает применение имитирующих объектов, но затрудняет отладку проверяемого кода.

В предыдущем примере мы вызвали метод `PHPUnit\Framework\TestCase::getMock()`, передав ему имя класса ("UserStore"), который требуется симулировать. Этот метод динамически сформирует класс и создаст экземпляр его объекта. Имитирующий объект затем сохраняется в свойстве `$store` и передается объекту типа `Validator`. И это не приводит к ошибке, потому что класс вновь созданного объекта расширяет класс `UserStore`. Тем самым мы обманули класс `Validator`, заставив его принять "шпиона" за настоящий объект.

У имитирующих объектов, сформированных средствами `PHPUnit`, имеется метод `expects()`. Этому методу требуется передать объект сопоставителя (на самом деле он относится к типу `PHPUnit\Framework\MockObject\Matcher\Invocation`, тем не менее, для формирования объекта сопоставителя можно пользоваться подходящими методами из класса `PHPUnit\Framework\TestCase`). Объект определяет мощность ожидания, т.е. сколько раз метод должен быть вызван. В табл. 18.3 перечислены методы сопоставителя, доступные в классе `PHPUnit\Framework\TestCase`.

**Таблица 18.3. Некоторые методы сопоставителя из класса `PHPUnit\Framework\TestCase`**

Метод класса	Завершается неудачно при несоблюдении условия
<code>any()</code>	Сделано нуль или больше вызовов соответствующего метода (полезно для объектов заглушек, возвращающих значения, но не проверяющих вызовы)
<code>never()</code>	Не сделано ни одного вызова соответствующего метода
<code>atLeastOnce()</code>	Сделан один или больше вызовов соответствующего метода
<code>once()</code>	Сделан единственный вызов соответствующего метода
<code>exactly(\$num)</code>	Сделано количество вызовов соответствующего метода, определяемое аргументом <code>\$num</code>
<code>at(\$num)</code>	Вызов соответствующего метода сделан по индексу <code>\$num</code> (каждый вызов метода для имитирующего объекта регистрируется и индексируется)

Задав требование для сопоставления, мы должны указать метод, к которому оно применяется. Например, метод `expects()` возвращает объект (типа `PHPUnit\Framework\MockObject\Builder\InvocationMocker`), у которого имеется метод `method()`. Его можно вызвать просто по имени метода. И этого окажется достаточно для небольшой имитации, как показано ниже.

```
$store = $this->getMock("UserStore");
@store->expects($this->once())
    ->method('notifyPasswordFailure');
```

Но мы должны пойти еще дальше, проверив параметры, переданные методу `notifyPasswordFailure()`. Метод `InvocationMocker::method()`

возвращает экземпляр объекта, для которого он был вызван. В состав класса `InvocationMocker` входит метод `with()`, которому передается переменный список параметров для сопоставления, а также объекты ограничений, что дает возможность тестировать диапазоны и т.д. Имея все это на вооружении, мы можем завершить приведенный выше оператор, гарантировав передачу ожидаемого параметра методу `notifyPasswordFailure()`.

```
$store->expects($this->once())
    ->method('notifyPasswordFailure')
    ->with($this->equalTo('bob@example.com'));
```

Теперь должно быть понятно, почему такая конструкция называется текучим интерфейсом. Назначение приведенного выше оператора можно сформулировать следующим образом: “Объект `$store` ожидает единственный вызов метода `notifyPasswordFailure()` с параметром `bob@example.com`”.

Обратите внимание на то, что накладываемое ограничение было передано методу `with()`. На самом деле это излишне, поскольку любые явные аргументы преобразуются в ограничения внутренним образом. Поэтому рассматриваемый здесь оператор можно упростить следующим образом.

```
$store->expects($this->once())
    ->method('notifyPasswordFailure')
    ->with('bob@example.com');
```

Иногда имитирующие объекты применяются в PHPUnit только как заглушки, т.е. как объекты, возвращающие значения, которые позволяют выполнять тесты. В подобных случаях можно сделать вызов `InvocationMocker::will()` из метода `method()`. Методу `will()` требуется значение (или несколько значений, если метод вызывается неоднократно), которое должен возвратить связанный с ним метод. Это возвращаемое значение можно передать, сделав вызов `TestCase::returnValue()`, или `TestCase::onConsecutiveCalls()`. И сделать это намного проще, чем описать. Ниже приведен фрагмент кода одного из предыдущих примеров, где объект типа `UserStore` был заполнен для возврата значения.

```
$store->expects($this->any())
    ->method("getUser")
    ->will($this->returnValue([
        "name" => "bob williams",
        "mail" => "bob@example.com",
        "pass" => "right"
    ]));
```

Сначала мы заполняем имитирующий объект типа `UserStore` данными, ожидая произвольного количества вызовов метода `getUser()`, хотя нас теперь больше волнует вопрос предоставления данных, а не тестирования вызовов. Затем мы вызываем метод `will()` с результатом вызова метода `TestCase::returnValue()`, где указаны данные, которые требуется возвратить

(в данном случае это объект типа `PHPUnit\Framework\MockObject\Stub\Return`, хотя с таким же успехом можно было бы просто вспомнить удобный метод, который использовался для его получения).

С другой стороны, можно передать методу `will()` результат вызова метода `TestCase::onConsecutiveCalls()`. Последнему можно передать произвольное количество параметров, каждый из которых будет возвращен симитированным методом при последующих вызовах.

## Тесты достигают своей цели, когда завершаются неудачно

И хотя большинство согласится, что тестирование — дело благое, тем не менее, его можно по достоинству оценить лишь после того, как оно хотя бы несколько раз спасет положение. Представьте ситуацию, когда изменение в одной части системы приводит к неожиданному результату в другой.

Созданный ранее класс `UserStore` уже работал какое-то время, когда в ходе анализа кода было установлено, что в этом классе лучше формировать объекты типа `User`, а не ассоциативные массивы. Ниже приведена новая версия класса `UserStore`.

```
// Листинг 18.10

namespace popp\ch18\batch03;

class UserStore
{
    private $users = [];

    public function addUser(string $name, string $mail,
                           string $pass)
    {
        if (isset($this->users[$mail])) {
            throw new \Exception(
                "Пользователь {$mail} уже зарегистрирован."
            );
        }

        $this->users[$mail] = new User($name, $mail, $pass);

        return true;
    }

    public function notifyPasswordFailure(string $mail)
    {
        if (isset($this->users[$mail])) {
            $this->users[$mail]->failed(time());
        }
    }

    public function getUser(string $mail)
    {
        if (isset($this->users[$mail])) {
            return ( $this->users[$mail] );
        }
    }
}
```

```

        return null;
    }
}
}
```

А вот как выглядит простой класс User.

// Листинг 18.11

```

namespace popp\ch18\batch03;

class User
{
    private $name;
    private $mail;
    private $pass;
    private $failed;

    public function __construct(string $name, string $mail,
                                string $pass)
    {
        $this->name = $name;
        $this->mail = $mail;

        if (strlen($pass) < 5) {
            throw new \Exception(
                "Длина пароля должна быть не менее 5 символов."
            );
        }

        $this->pass = $pass;
    }

    public function getMail(): string
    {
        return $this->mail;
    }

    public function getPass(): string
    {
        return $this->pass;
    }

    public function failed(string $time)
    {
        $this->failed = $time;
    }
}
```

Безусловно, нам придется внести соответствующие поправки в класс UserStoreTest, чтобы учесть эти изменения. В частности, рассмотрим следующий фрагмент кода, предназначенный для обработки массива.

```

public function test GetUser()
{
    $this->store->addUser("bob williams", "a@b.com", "12345");
    $user = $this->store->getUser("a@b.com");
    $this->assertEquals($user['mail'], "a@b.com");
    //...
}
```

Теперь он преобразуется в код, предназначенный для обработки объекта, следующим образом.

// Листинг 18.12

```
public function test GetUser()
{
    $this->store->addUser("bob williams", "a@b.com", "12345");
    $user = $this->store->getUser("a@b.com");
    $this->assertEquals($user->getMail(), "a@b.com");
}
```

Но когда мы запускаем на выполнение набор тестов по следующей команде, то получаем в награду предупреждение, что наша работа еще не завершена.

\$ **phpunit src/ch18/batch03/**

---

PHPUnit 8.1.3 by Sebastian Bergmann and contributors.

....F.. 7 / 7 (100%)

Time: 254 ms, Memory: 4.00MB

There was 1 failure:

1) popp\ch18\batch03\ValidatorTest::  
 testValidateCorrectPass  
Expecting successful validation  
Failed asserting that false is true.

/var/popp/src/ch18/batch03/ValidatorTest.php:24

FAILURES!

Tests: 7, Assertions: 6, Failures: 1.

---

Время: 254 мс, Память: 4.00 Мбайт

Обнаружен один сбой:

...  
Ождался успешный исход проверки достоверности.  
Утверждение, что ложь есть истина, не прошло.  
...  
СБОИ!

Тестов: 7, Утверждений: 6, Сбоев: 1.

---

Как следует из приведенного выше результата выполнения тестов, сбой возник в классе ValidatorTest, где в методе validateUser() вызывается метод getUser(). Несмотря на то что метод getUser() возвращает теперь объект, а не массив, в методе validateUser() не генерируется предупреждение. Метод getUser() первоначально возвращал запрошенный массив параметров

пользователя (при удачном исходе) или пустое значение `null` (при неудачном исходе), и поэтому мы проверяли пользователей на достоверность, убеждаясь в наличии массива с помощью функции `is_array()`. Но ведь теперь метод `getUser()` возвращает объект, и поэтому метод `validateUser()` всегда будет возвращать логическое значение `false`. В отсутствие созданной нами среды тестирования объект типа `Validator` просто отвергал бы всех пользователей как недопустимых, не выдавая никакого предупреждения.

А теперь представьте, что это небольшое изменение вы сделали в пятницу вечером без соответствующего тестирования. И теперь вас атакуют возмущенными посланиями, которые не дают вам спокойно отдохнуть дома, в баре или ресторане: “Что вы сделали? Все наши клиенты заблокированы!”

Самыми коварными оказываются те ошибки, которые не приводят к сообщению интерпретатора, что в исполняемом коде что-то пошло не так. Они скрываются за вполне допустимым кодом и незаметно нарушают логику работы системы. Более того, многие ошибки проявляются не в том месте, где были внесены изменения. Их причина находится именно там, но ее последствия могут проявиться в каком-нибудь другом месте через несколько дней и даже недель. А среда тестирования помогает обнаружить, по крайней мере, некоторые из них и тем самым предотвратить, а не обнаружить отказы в системах.

Пишите тесты по мере создания нового кода и выполняйте их часто. Если кто-нибудь сообщит о программной ошибке, введите сначала тест в среду тестирования, чтобы убедиться в этом, а затем исправьте ошибку, чтобы тест прошел. Ошибкам присуща странная особенность снова появляться в том же самом месте. Написание тестов с целью убедиться в наличии ошибок, а затем защитить их исправление от последующих осложнений называется *регрессионным тестированием*. Кстати, если у вас имеется отдельный каталог для регрессионных тестов, не забудьте присвоить содержательные имена находящимся в нем файлам. В одном проекте наша команда разработчиков решила назвать регрессионные тесты по номерам ошибок. В результате у нас получился каталог, содержащий 400 файлов тестов, у каждого из которых было имя типа `test_973892.php`. Можете себе представить, во что превратился поиск отдельного теста!

## Написание веб-тестов

Свое веб-приложение вы должны проектировать таким образом, чтобы его можно было легко вызвать как из командной строки, так и с помощью программного интерфейса API. В главе 12, “Шаблоны корпоративных приложений”, уже рассматривался ряд приемов, которые могут вам в этом помочь. Так, если вы создадите класс `Request` для хранения всех данных HTTP-запроса, то сможете легко заполнить его экземпляр данными, полученными при вызове вашего приложения из командной строки или из списка аргументов, переданных методу. И тогда ваше приложение сможет нормально работать независимо от его контекста.

Если ваше приложение не так просто запустить на выполнение в разных контекстах, это означает, что при его проектировании была допущена оплошность. Так, если пути к многочисленным файлам жестко закодированы в ваших компонентах, то вы, вероятнее всего, испытываете на себе отрицательные последствия тесной связи. В таком случае вы должны переместить элементы, жестко привязанные к своему контексту, в инкапсулирующие их объекты, которые можно запросить из центрального хранилища данных. В главе 12 был также описан шаблон Registry, который может оказаться вам в этом помощником.

Как только ваше веб-приложение можно будет запустить на выполнение, непосредственно вызвав один из методов, вы с удивлением обнаружите, что для него совсем не трудно написать высокоуровневые веб-тесты без привлечения дополнительных инструментальных средств. Тем не менее вы можете обнаружить, что для выполнения таких тестов даже в тщательно продуманных проектах потребуется некоторая реорганизация кода. По своему опыту могу сказать, что подобная мера всегда приводит к улучшению проекта. Продемонстрируем это положение, подогнав один из аспектов примера системы WOO, описанного в главах 12 и 13, под модульное тестирование.

## Реорганизация кода веб-приложения для тестирования

Мы фактически оставили разработку примера системы WOO в состоянии, пригодном для тестирования. А поскольку в данном примере был применен единый шаблон Front Controller, то в нашем распоряжении имеется простой интерфейс API. Ниже приведен пример простого класса, названного Runner.php.

```
// листинг 18.13

require_once("vendor/autoload.php");

use popp\ch18\batch04\woo\controller\Controller;

Controller::run();
```

Ввести здесь модульный тест будет нетрудно, но как быть с аргументами командной строки? Эта задача в какой-то степени уже решена в классе Request, как показано ниже.

// Листинг 18.14

```
// Класс Request

public function init()
{
    if (isset($_SERVER['REQUEST_METHOD'])) {
        if ($_SERVER['REQUEST_METHOD']) {
            $this->properties = $_REQUEST;
            return;
        }
    }
}
```

```

    }
    foreach ($_SERVER['argv'] as $arg) {
        if (strpos($arg, '=')) {
            list($key, $val) = explode("=", $arg);
            $this->setProperty($key, $val);
        }
    }
}

```

**НА ЗАМЕТКУ.** Напомним, что если вы собираетесь реализовать свой класс `Request`, то должны перехватывать и сохранять данные, полученные с помощью методов запроса `GET`, `POST` и `PUT`, в отдельных свойствах, а не выводить их в одно свойство `$request`.

В методе `init()` проверяется, в каком именно контексте (сервера или в командной строки) работает данное приложение, и соответственно заполняется массив `$properties` (непосредственным присваиванием или через метод `setProperty()`). Это означает, что данное приложение вполне пригодно для вызова из командной строки. Так, если ввести следующую команду:

```
$ php src/ch18/batch04/Runner.php cmd>AddVenue venue_name=bob
```

то в конечном итоге будет получен следующий результат.

```

<html>
<head>
<title>Add a Space for venue bob</title>
</head>
<body>
<h1>Add a Space for Venue 'bob'</h1>

<table>
<tr>
<td>
'bob' added (18)</td></tr><tr>
<td>please add name for the space</td>
</tr>
</table>
[add space]
<form method="post">
    <input type="text" value="" name="space_name"/>
    <input type="hidden" name="cmd" value="AddSpace" />
    <input type="hidden" name="venue_id" value="5" />
    <input type="submit" value="submit" />
</form>

</body>
</html>

```

И хотя данное приложение пригодно для вызова из командной строки, ему нелегко передать аргументы через вызов метода. Не очень изящное решение

этой задачи состоит, например, в том, чтобы сформировать вручную массив параметров \$argv перед вызовом метода run() из контроллера. И не удивительно, что такое решение вряд ли может понравиться. При непосредственной работе с загадочными массивами возникает чувство, что что-то идет не так, а операции со строками, которые нужно проводить в любом случае, могут привести к ошибке. Но более тщательный анализ класса контроллера Controller позволяет найти подходящее проектное решение. Рассмотрим, в частности, исходный код метода handleRequest().

// Листинг 18.15

```
// Класс Controller

public function handleRequest()
{
    $request = ApplicationRegistry::getRequest();
    $app_c = ApplicationRegistry::appController();

    while ($cmd = $app_c->getCommand($request)) {
        $cmd->execute($request);
    }

    $this->invokeView($app_c->getView($request));
}
```

Этот метод предназначен для вызова из статического метода run(). Обратите внимание на то, что экземпляр объекта типа Request не получается непосредственно, а запрашивается из реестра типа ApplicationRegistry. Если в реестре хранится единственный экземпляр объекта типа Request, мы можем получить ссылку на него и загрузить его данными непосредственно из теста, прежде чем запускать проверяемую систему на выполнение через вызов контроллера. Подобным образом можно сымитировать веб-запрос. А поскольку в данной системе объект типа Request служит лишь в качестве интерфейса для веб-запроса, то она развязана от источника данных. И если объект Request вполне работоспособен, то системе безразлично, откуда поступают данные: из теста или веб-сервера. В качестве общего правила рекомендуется переносить экземпляры объектов обратно в реестр везде, где это только возможно. Благодаря этому можно в дальнейшем расширить реализацию статического фабричного метода ApplicationRegistry::instance() таким образом, чтобы он возвращал имитирующий объект реестра, заполненный фиктивными данными. Чтобы создать полностью сымитированное окружение для проверяемого приложения, достаточно задать всего лишь один параметр! Но прежде рассмотрим более традиционный способ предварительной загрузки объекта типа Request тестовыми данными.

## Простые веб-тесты

Ниже приведен контрольный пример выполнения очень простого теста системы WOO.

// Листинг 18.16

```
namespace popp\ch18\batch04;

require_once('vendor/autoload.php');
use PHPUnit\Framework\TestCase;

use popp\ch18\batch04\woo\controller\Controller;
use popp\ch18\batch04\woo\controller\Request;
use popp\ch18\batch04\woo\base\ApplicationRegistry;
use popp\ch18\batch04\woo\controller\ApplicationHelper;

class AddVenueTest extends TestCase
{
    public function testAddVenueVanilla()
    {
        $output = $this->runCommand("AddVenue",
            ["venue_name"=>"bob"]);
    }

    public function runCommand($command = null,
        array $args = null)
    {
        $applicationHelper = ApplicationHelper::instance();
        $applicationHelper->init();
        $request = ApplicationRegistry::getRequest();

        if (! is_null($args)) {
            foreach ($args as $key => $val) {
                $request->setProperty($key, $val);
            }
        }

        if (! is_null($command)) {
            $request->setProperty('cmd', $command);
        }

        woo\controller\Controller::run();
    }
}
```

На самом деле этот тест ничего особенного не проверяет, а только позволяет убедиться, что проверяемая система может быть запущена на выполнение через вызов метода. Нечто реальное выполняется в методе `runCommand()`, где нет ничего особенного. Сначала из реестра типа `ApplicationRegistry` запрашивается объект типа `Request`, а затем он заполняется данными в виде ключей и значений, переданных методу `runCommand()` в качестве параметров. А поскольку объект типа `Controller` будет обращаться к тому же самому источнику для

получения объекта типа `Request`, то можно не сомневаться, что он будет работать с заданными нами значениями.

Выполнение этого теста подтверждает, что все нормально! Получаемый результат отвечает нашим ожиданиям. Но дело в том, что этот результат выводится с помощью представления, и поэтому его нелегко проверить. Это затруднение можно очень просто устраниТЬ, буферизировав выводимые данные, как показано ниже.

// Листинг 18.17

```
namespace popp\ch18\batch04;

require_once('vendor/autoload.php');
use PHPUnit\Framework\TestCase;

use popp\ch18\batch04\woo\controller\Controller;
use popp\ch18\batch04\woo\controller\Request;
use popp\ch18\batch04\woo\base\ApplicationRegistry;
use popp\ch18\batch04\woo\controller\ApplicationHelper;

class AddVenueTest2 extends TestCase
{
    public function testAddVenueVanilla()
    {
        $output = $this->runCommand("AddVenue",
            ["venue_name"=>"bob"]);
        self::AssertRegexp("/added/", $output);
    }

    public function runCommand($command = null,
        array $args = null)
    {
        $applicationHelper = ApplicationHelper::instance();
        $applicationHelper->init();
        ob_start();
        $request = ApplicationRegistry::getRequest();

        if (! is_null($args)) {
            foreach ($args as $key => $val) {
                $request->setProperty($key, $val);
            }
        }

        if (! is_null($command)) {
            $request->setProperty('cmd', $command);
        }

        woo\controller\Controller::run();
        $ret = ob_get_contents();
        ob_end_clean();

        return $ret;
    }
}
```

Перенаправив вывод данных из системы в буфер, мы можем возвратить его из метода `runCommand()`. Чтобы проверить полученный результат, к возвращаемым данным мы применяем простое утверждение.

Если выполнить тест из командной строки:

```
$ phpunit src/ch18/batch04/AddVenueTest2.php
```

то будет получен следующий результат.

```
PHPUnit 8.1.3 by Sebastian Bergmann and contributors.
.
Time: 194 ms, Memory: 4.00MB
OK (1 test, 1 assertion)
```

Если вы планируете выполнять в своей системе многочисленные тесты описанным выше способом, то имеет смысл создать суперкласс для пользовательского веб-интерфейса, разместив в нем метод `runCommand()`.

Мы опустили здесь ряд деталей, которые придется учесть, выполняя собственные тесты. В частности, тестируемая система должна работать с изменямыми в процессе конфигурации источниками данных. Очевидно, что не стоит выполнять тесты на том же хранилище данных, которое используется в процессе разработки приложения. И это еще один удобный случай улучшить проектируемую систему. Выявите в прикладном коде жестко закодированные имена и пути к файлам, а также строки, определяющие источники данных DSN, и перенесите их в объект типа `Registry`. Затем задайте все требуемые значения для контрольного примера в методе `setUp()`, чтобы ваши тесты выполнялись только в пределах одной “песочницы”. И, наконец, рассмотрите возможность замены объекта типа `ApplicationRegistry` на объект типа `MockRequestRegistry`, способный снабдить проверяемую систему заглушками, имитирующими объектами и прочими хитрыми подделками.

Описанные выше подходы вполне пригодны для тестирования входных и выходных данных веб-приложения. Но у них имеются и явные ограничения. Вызываемый метод никак не заменит браузер. И если в вашем приложении применяются `JavaScript`, `Ajax` и другие клиентские технологии, то тестирование сформированного в нем кода никак не поможет ответить на вопрос, увидел ли пользователь на экране нечто разумительное. Правда, существует и другое решение!

## Общее представление о Selenium

Система `Selenium` (<http://seleniumhq.org/>) состоит из набора команд, которые позволяют определить тесты для веб-приложения. Кроме того, в ней имеются средства и интерфейсы API для написания и выполнения тестов в среде браузера.

В этом небольшом введении мы создадим быстрый тест системы WOO, рассмотренной в главе 12. Этот тест будет работать вместе с Selenium Server через интерфейс API, называемый веб-драйвером для PHP.

### **Получение и установка Selenium**

Компоненты Selenium можно загрузить по адресу <http://seleniumhq.org/download/>. Для выполнения рассматриваемого здесь примера понадобится сервер Selenium Server. Загрузив установочный пакет, вы должны обнаружить архивный файл selenium-server-standalone-3.141.59.jar, хотя к тому моменту, когда вы будете читать эти строки, номер его версии уже может измениться. Скопируйте этот файл в какое-нибудь центральное место. Для дальнейших действий вам придется установить Java в своей системе. Сделав это, вы сможете запустить сервер Selenium Server.

Ниже приведены команды для копирования архивного файла с сервером Selenium Server в подкаталог /usr/local/lib и запуска этого сервера на выполнение.

```
$ sudo cp selenium-server-standalone-3.141.59.jar /usr/local/lib/
$ java -jar /usr/local/lib/selenium-server-standalone-3.141.59.jar
```

---

```
14:26:56.818 INFO [GridLauncherV3.parse] - Selenium server version: 3.141.59,
revision: e82be7d358
14:26:57.036 INFO [GridLauncherV3.lambda$buildLaunchers$3] - Launching a
standalone Selenium Server on port 4444
2019-04-22 14:26:57.217:INFO::main: Logging initialized @964ms to org.
seleniumhq.jetty9.util.log.StdErrLog
14:26:57.835 INFO [WebDriverServlet.<init>] - Initialising WebDriverServlet
14:26:58.000 INFO [SeleniumServer.boot] - Selenium Server is up and running on
port 4444
```

---

Обратите внимание на то, что при запуске сервера сообщается URL, по которому можно посыпать ему запросы. Этот URL понадобится нам чуть позже. Теперь все готово для тестирования.

### **PHPUnit и Selenium**

Если в прошлом для работы с Selenium в PHPUnit предоставлялись интерфейсы API, то теперь такая поддержка разрозненна, не говоря уже о соответствующей документации. Следовательно, чтобы сделать доступными многочисленные средства Selenium, целесообразно пользоваться PHPUnit вместе с инструментальным средством, специально предоставляющим требующиеся привязки.

### **Общее представление о *php-webdriver***

Веб-драйвер (WebDriver) — это механизм, посредством которого можно управлять браузером, начиная с версии Selenium 2. Разработчики Selenium предусмотрели интерфейсы API веб-драйвера для таких языков, как Java, Python и C#. Что же касается языка PHP, то для него доступно несколько интерфейсов

API. Здесь выбран для использования `php-webdriver`, созданный разработчиками Facebook. В настоящий момент он находится в стадии активной разработки и соответствует официальным интерфейсам API. Это очень удобная методика, поскольку многие примеры ее применения, которые можно найти в Интернете, предлагаются на Java. Это означает, что они вполне пригодны и для применения веб-драйвера, хотя и с незначительным переносом кода на PHP.

Вы можете добавить веб-драйвер для PHP в свой проект с помощью Composer следующим образом:

```
"require-dev": {
    "phpunit/phpunit": "8.*",
    "facebook/webdriver" : "*"
}
```

Внесите эти изменения в свой файл `composer.json`, а затем запустите `composer update`. Таким образом, вы подготовитесь к проведению веб-тестов.

### **Создание тестового каркаса**

Нам предстоит протестировать экземпляр системы WOO, доступной по вымышленному адресу `http://popp.vagrant.internal/webwoo/`. Начнем со следующего стереотипного кода тестового класса.

// Листинг 18.18

```
namespace popp\ch18\batch04;

require_once('vendor/autoload.php');
use PHPUnit\Framework\TestCase;

use Facebook\WebDriver\Remote\DesiredCapabilities;
use Facebook\WebDriver\Remote\RemoteWebDriver;
use Facebook\WebDriver\Remote\WebDriverCapabilityType;
use Facebook\WebDriver\WebDriverBy;

class SeleniumTest extends TestCase
{
    protected function setUp(): void
    {

    }

    public function testAddVenue(): void
    {
    }
}
```

В приведенном выше коде сначала указывается ряд классов веб-драйвера для PHP, которыми мы будем пользоваться в дальнейшем, а затем создается каркас тестового класса. А теперь можно попробовать что-нибудь протестировать.

## Подключение к серверу Selenium

Напомним, что при запуске сервера Selenium на консоль выводится URL, по которому можно подключиться к нему. Для подключения к этому серверу непосредственно из тестов нам нужно указать этот URL и массив возможностей (capabilities array) при обращении к классу RemoteWebDriver.

```
// Листинг 18.19

namespace popp\ch18\batch04;

require_once('vendor/autoload.php');
use PHPUnit\Framework\TestCase;

use Facebook\WebDriver\Remote\DesiredCapabilities;
use Facebook\WebDriver\Remote\RemoteWebDriver;
use Facebook\WebDriver\Remote\WebDriverCapabilityType;
use Facebook\WebDriver\WebDriverBy;

class SeleniumTest extends TestCase
{
    private $driver;

    protected function setUp(): void
    {
        $host = "http://127.0.0.1:4444/wd/hub";
        $capabilities =
            [WebDriverCapabilityType::BROWSER_NAME => 'firefox'];
        $this->driver =
            RemoteWebDriver::create($host, $capabilities);
    }

    public function testAddVenue(): void
    {
    }
}
```

Если вы установили веб-драйвер для PHP с помощью Composer, то можете обнаружить полный список возможностей в файле класса vendor/facebook/webdriver/lib/Remote/WebDriverCapabilityType.php. Но в целях демонстрации нам достаточно указать лишь имя браузера. Поэтому имя хоста, задаваемое в строковой переменной \$host, и массив возможностей \$capabilities передаются в качестве параметров статическому методу RemoteWebDriver::create(), а получающаяся в итоге ссылка на объект сохраняется в свойстве \$driver. Выполнив этот тест, мы должны увидеть, как Selenium открывает новое окно в браузере, подготавливая среду для выполнения последующих веб-тестов.

---

**НА ЗАМЕТКУ.** Приведенные далее примеры кода были проверены сначала в версии Selenium 2.53 и браузере Firefox 43.0, а затем снова в версии Selenium 2.53 и браузере Firefox 45.0. Тем не менее появились сообщения, что в ряде последних версий

браузера Firefox были обнаружены трудности совместимости с Selenium. Остается только надеяться, что к тому времени, когда вы будете читать эти строки, все подобные трудности будут разрешены!

## Написание теста

Итак, мы собираемся протестировать простую последовательность действий, выполняемых пользователями в проверяемом приложении. Для этого нам нужно перейти на страницу AddVenue, ввести заведение для проведения культурного мероприятия, а затем место его проведения. В ходе выполнения этой последовательности действий нам придется взаимодействовать с тремя веб-страницами.

Ниже приведен соответствующий тест.

// Листинг 18.20

```
namespace popp\ch18\batch04;

require_once('vendor/autoload.php');
use PHPUnit\Framework\TestCase;

use Facebook\WebDriver\Remote\DesiredCapabilities;
use Facebook\WebDriver\Remote\RemoteWebDriver;
use Facebook\WebDriver\Remote\WebDriverCapabilityType;
use Facebook\WebDriver\WebDriverBy;

class seleniumtest3 extends TestCase {

    protected function setUp() {
        $host = "http://127.0.0.1:4444/wd/hub";
        $capabilities = array(
            WebDriverCapabilityType::BROWSER_NAME => 'firefox');
        $this->driver = RemoteWebDriver::create($host, $capabilities);
    }

    public function testAddVenue() {
        $this->driver->get("http://popp.vagrant.internal/webwoo/AddVenue.php");
        $venel = $this->driver->findElement(WebDriverBy::name("venue_name"));
        $venel->sendKeys("my_test_venue");
        $venel->submit();

        $tdel = $this->driver->findElement(WebDriverBy::xpath("//td[1]"));
        $this->assertRegexp("/'my_test_venue' added/", $tdel->getText());
        $spacel = $this->driver->findElement(WebDriverBy::name("space_name"));
        $spacel->sendKeys("my_test_space");
        $spacel->submit();
        $el = $this->driver->findElement(WebDriverBy::xpath("//td[1]"));
        $this->assertRegexp("/'my_test_space' added/", $el->getText());
    }
}
```

Если выполнить этот тест из командной строки:

```
$ phpunit src/ch18/batch04/seleniumtest3.php
```

то будет получен следующий результат.

---

```
PHPUnit 8.1.3 by Sebastian Bergmann and contributors.
.
Time: 3.11 seconds, Memory: 3.00MB
OK (1 test, 2 assertions)
```

---

Разумеется, это не все, что происходит на самом деле. Сервер Selenium откроет также окно в браузере и выполнит в нем указанные нами действия. Следует, однако, признаться, что полученный результат несколько пугает!

Проанализируем код данного теста. Сначала в нем вызывается метод `WebDriver::get()`, где запрашивается начальная страница проверяемого приложения. Обратите внимание на то, что в качестве параметра этого метода следует указывать полный URL тестируемого приложения. Это дает возможность запускать его не только на том же самом физическом сервере, где установлен Selenium Server. В данном случае мы настроили веб-сервер Apache на обслуживание имитируемого сценария из файла `AddVenue.php` на виртуальной машине Vagrant. Сервер Selenium Server загрузит указанную страницу в открытое окно запущенного им браузера, как показано на рис. 18.1.



**Рис. 18.1.** Страница `AddVenue`, загруженная сервером Selenium Server

После загрузки страницы доступ к ней можно получить через интерфейс WebDriver API, а ссылку на элемент страницы, вызвав метод RemoteWebElement::findElement() и передав ему объект типа WebDriverBy. В классе WebDriverBy предусмотрен набор фабричных методов, каждый из которых возвращает объект типа WebDriverBy, сконфигурированный согласно выбранному нами способу поиска конкретного элемента. В элементе разметки формы на данной веб-странице установлено значение "venue\_name" атрибута name. Поэтому для поиска этого элемента разметки формы необходимо вызвать метод WebDriverBy::name(), а возвращаемый им объект передать в качестве параметра методу findElement(). В табл. 18.4 перечислены все фабричные методы, доступные в классе WebDriverBy.

**Таблица 18.4. Фабричные методы из класса WebDriverBy**

Метод	Описание
<code>className()</code>	Ищет элементы разметки по имени класса CSS
<code>cssSelector()</code>	Ищет элементы разметки по CSS-селектору
<code>id()</code>	Ищет элементы разметки по их идентификатору
<code>name()</code>	Ищет элементы разметки по значению атрибута <code>name</code>
<code>linkText()</code>	Ищет элементы разметки по тексту, указанному в гиперссылке
<code>partialLinkText()</code>	Ищет элементы разметки по фрагменту текста, указанному в их гиперссылке
<code>tagName()</code>	Ищет элементы разметки по их дескриптору
<code>xpath()</code>	Ищет элементы, совпадающие с выражением Xpath

Получив ссылку на объект типа RemoteWebElement, соответствующий элементу разметки формы под именем "venue\_name", мы можем воспользоваться его методом sendKeys() для установки значения. Следует, однако, иметь в виду, что метод sendKeys() не только присваивает значение элементу разметки формы, но и имитирует процесс ввода текста в поле элемента разметки формы. Этой полезной особенностью можно воспользоваться для тестирования кода из сценария JavaScript, где перехватываются события от клавиатуры.

После установки значения в элементе разметки формы она отправляется на сервер для обработки. Эту обязанность берет на себя интерфейс API. Когда метод submit() вызывается для элемента разметки формы, сервер Selenium Server находит нужную форму и отправляет ее на веб-сервер для обработки.

Разумеется, отправка формы на веб-сервер приведет к загрузке новой веб-страницы. Поэтому мы проверяем, все ли прошло так, как предполагалось. И в этом случае может быть вызван метод WebDriver::findElement(), хотя на этот раз в качестве параметра ему был передан объект типа WebDriverBy, настроенный на выражение Xpath. Если поиск завершится удачно, метод findElement() возвратит новый объект типа RemoteWebElement. Если же

поиск не увенчается успехом, будет сгенерировано исключение и тестирование прервется. Если все пройдет нормально, мы получим значение элемента разметки с помощью метода `RemoteWebElement::getText()`.

На данной стадии мы отправили форму на веб-сервер для обработки и проанализировали данные на веб-странице, возвращенной сервером в ответ (рис. 18.2).



**Рис. 18.2.** Страница AddSpace

Теперь осталось лишь заполнить форму снова, отправить ее на сервер и проанализировать новую страницу, следуя описанной выше методике. Разумеется, в рамках одного раздела главы невозможно полностью описать систему Selenium, но я надеюсь, что даже такого поверхностного ее рассмотрения было достаточно, чтобы понять принцип ее действия и возможности. За более подробными сведениями обращайтесь к руководству по Selenium, доступному по адресу <https://www.seleniumhq.org/docs/>.

## Предупреждения относительно тестирования

Преимуществами автоматических тестов легко увлечься. Я ввожу модульные тесты в свои проекты, а также применяю PHPUnit для функциональных тестов. Одним словом, я тестирую свой код как на уровне системы, так и на уровне класса. В таком подходе к тестированию я обнаружил реальные и заметные преимущества, но считаю, что ничего не дается даром.

Тесты повышают стоимость разработки. Так, если вы встраиваете в проект систему безопасности, то должны предусмотреть и дополнительное время, затрачиваемое на ее построение, что может повлиять на выпуск новых версий. К этому следует также отнести время, затрачиваемое на написание и выполнение тестов. В одной системе могут быть наборы функциональных тестов, выполняемых для нескольких баз данных и нескольких систем контроля версий. Если прибавить к этому еще несколько контекстных переменных, то мы столкнемся с реальной преградой для выполнения набора тестов. Вполне понятно, что тесты, которые не выполняются, не приносят никакой пользы. В качестве выхода из этого затруднительного положения можно, с одной стороны, полностью автоматизировать тесты, чтобы они автоматически запускались по расписанию с помощью такой прикладной программы, как cron. С другой стороны, можно поддерживать подмножество тестов, которые разработчики могут легко запускать, когда фиксируют свой код в хранилище. Такое подмножество тестов может существовать вместе с более длинным и медленным тестом.

Особое внимание следует обратить на непрочный характер многих средств тестирования. Тесты могут придать вам уверенность при внесении изменений, но если вместе со сложностью системы постепенно увеличится и ее охват тестами, то некоторые тесты могут легко завершиться неудачно. И зачастую это даже хорошо. Ведь вам нужно знать, когда не возникает ожидаемого поведения и когда имеет место поведение, которого вы не ожидаете.

Но нередко тестовая программа может завершиться неудачно из-за относительно простого изменения, например, в строке с адресом обратной связи. Каждый завершившийся неудачно тест требует принятия срочных мер. Но не так-то просто изменить 30 контрольных примеров в связи с незначительным изменением архитектуры или вывода. Модульные тесты менее подвержены подобного рода осложнениям, поскольку они, как правило, сосредоточены на каждом компоненте в отдельности.

Усилия по поддержанию тестов на одном уровне с развивающейся системой — это та цена, которую приходится платить за тестирование. Но я считаю, что преимущества тестирования оправдывают эти затраты.

Можно также принять некоторые меры для повышения прочности среды тестирования. Имеет смысл писать тесты, предусматривающие возможность некоторых изменений. Например, для тестирования вывода я обычно использую регулярные выражения, а не прямую проверку полной эквивалентности. И тогда при тестировании нескольких ключевых слов маловероятно, что тест завершится неудачно, если я удалю знак новой строки из выводимой символьной строки. Безусловно, делать тесты слишком “снисходительными” тоже опасно, так что окончательное решение остается за вами.

Еще один вопрос — это степень, до которой следует использовать имитирующие объекты и заглушки, чтобы смоделировать систему за пределами

компонента, который нужно протестировать. Некоторые считают, что необходимо изолировать компонент, насколько это возможно, и сымитировать все вокруг него. В одних из моих проектов такой подход оказался единственным, но в других я обнаружил, что на поддержание системы имитаций тратится очень много времени. Ведь придется не только обеспечивать, чтобы тесты развивались вместе с системой, но и обновлять имитирующие объекты. А теперь представьте, что изменился тип, возвращаемый из метода. Если вы не обновите метод соответствующего объекта заглушки, чтобы он возвращал новый тип, то клиентские тесты могут стать источником ошибки. Если же имитируется сложная система, то существует реальная опасность, что в имитирующие объекты вкрадутся ошибки. Отладка тестов — утомительное занятие, особенно если в самой системе ошибок нет.

Здесь я полагаюсь на свою интуицию. Обычно я пользуюсь имитациями и заглушками, но без колебаний перехожу к реальным компонентам, если их применение становится слишком затратным. Сосредоточенность на предмете тестирования уменьшится, но в тоже время это даст преимущество выяснить, что ошибки, возникающие в контексте компонента, по меньшей мере, выявляют реальные недостатки системы. Безусловно, реальные и поддельные элементы можно применять в определенном сочетании.

Как вы, вероятно, уже догадались, я совсем не идеолог тестирования. Я регулярно жульничаяю, сочетая реальные и поддельные компоненты, а поскольку наполнение данными происходит неоднократно, то я сосредоточиваю тестовые конфигурации в том, что Мартин Фаулер называет “материнскими объектами” (*Object Mothers*). Эти классы являются обычными фабриками, формирующими заполненные объекты для тестирования. Но некоторые разработчики предают такие совместно используемые средства тестирования настоящей анафеме.

Итак, рассмотрев ряд трудностей, с которыми вы можете столкнуться при тестировании, приведем еще раз преимущества тестирования, превосходящие все его недостатки. В частности, тестирование может оказать помощь в следующем:

- предотвратить ошибки (их можно обнаружить на стадии разработки и реорганизации кода);
- выявить ошибки (по мере увеличения количества тестов);
- побудить сосредоточиться на архитектуре системы;
- улучшить структуру кода, уменьшив опасения, что изменения вызовут больше затруднений, чем они решают;
- приобрести большую уверенность при выпуске прикладного кода.

В каждом проекте, для которого я писал тесты, у меня были поводы раньше или позже возблагодарить себя за такую предусмотрительность.

## Резюме

В этой главе были рассмотрены разновидности тестов, которые приходится писать всем разработчикам, но от которых они так же часто легкомысленно отказываются. Сначала мы представили инструментальное средство PHPUnit, позволяющее писать аналогичные разновидности тестов на стадии разработки, но в то же время сохранять их, постоянно извлекая из них выгоду! Затем мы реализовали контрольный пример и описали доступные методы с утверждениями. Далее мы рассмотрели группирование тестов в наборы, изучили накладываемые на них ограничения и исследовали поддельный характер имитирующих объектов и заглушек. Мы также показали, каким образом реорганизация исходного кода системы для целей тестирования может положительно сказаться на ее архитектуре в целом, а также описали несколько методик тестирования веб-приложений, сначала с использованием только PHPUnit, а затем — и Selenium. И, наконец, мы рискнули предупредить о затратах, которые влекут за собой тесты, а также обсудили возможные компромиссы.

## ГЛАВА 19



# Автоматическое построение средствами Phing

Если контроль версий — это одна сторона медали, то автоматическое построение — другая. Контроль версий дает некоторым разработчикам возможность совместно работать над одним проектом. И когда каждому из них приходится разворачивать проект в своей среде разработки, особое значение приобретает автоматическое построение. Например, у одного разработчика каталог для веб-страниц находится в папке /usr/local/apache/htdocs, а у другого — в папке /home/bibble/public\_html. Разработчики могут пользоваться разными паролями для доступа к базе данных, библиотечными каталогами или почтовыми программами. Гибкая кодовая база может легко приспосабливаться ко всем этим изменениям. Но усилия по изменению настроек и копированию каталогов вручную в файловой системе быстро превратятся в утомительное занятие, особенно если прикладной код приходится неоднократно устанавливать каждый день или даже час.

Как пояснялось ранее, диспетчер зависимостей Composer автоматизирует процесс установки пакетов. Доставить готовый проект конечному пользователю, скорее всего, придется через пакет Composer или PEAR, поскольку это простой для пользователя механизм, а системы управления пакетами легко разрешают зависимости. Но еще остается немало операций, которые необходимо автоматизировать, прежде чем создавать пакет. В частности, необходимо сгенерировать код на основе шаблонов, выполнить тесты и предоставить механизмы для создания и обновления таблиц базы данных. И, наконец, может возникнуть потребность автоматизировать создание пакета, готового к эксплуатации. В этой главе представлено инструментальное средство Phing, позволяющее решать подобные задачи. В ней рассматриваются следующие вопросы.

- *Получение и установка Phing.* Кто построит построитель?
- *Свойства.* Установка и получение данных.

- ❖ **Типы.** Описание сложных частей проекта.
- ❖ **Целевые задания.** Разбиение сборки на вызываемые независимые наборы функциональных средств.
- ❖ **Задачи.** Выполняемые задания.

## Назначение Phing

Phing — это инструментальное средство PHP для построения проектов. Оно очень похоже на весьма распространенное (и очень эффективное) инструментальное средство Java под названием Ant (Муравей). Такое название объясняется тем, что это небольшое инструментальное средство способно создавать очень крупные проекты. Как в Phing, так и в Ant используется XML-файл, обычно называемый `build.xml`, где определяется, что нужно сделать, чтобы установить проект или выполнить над ним любые другие операции.

Сообщество разработчиков приложений на PHP действительно нуждается в хорошем средстве для построения проектов. В прошлом у серьезных разработчиков для этой цели было несколько вариантов выбора. Они могли воспользоваться утилитой `make` — вездесущим средством построения для систем Unix, которое по-прежнему применяется в большинстве проектов на C, C++ и Perl. Но утилита `make` весьма требовательна к синтаксису и требует серьезных знаний командной оболочки, вплоть до написания сценариев, что может быть затруднительно для тех программирующих на PHP, которые не умеют программировать на языке командной оболочки Unix или Linux. Более того, утилита `make` предоставляет очень мало встроенных инструментальных средств для таких распространенных операций построения, как преобразование имен файлов и содержимого. По существу, это обычное связующее звено для команд оболочки Unix. Утилита `make` служит лишь связующим звеном для выполняемых в оболочке команд, что затрудняет написание программ, которые должны устанавливаться на разных платформах. Кроме того, не во всех средах разработки имеется одна и та же версия утилиты `make`, если вообще имеется. Но даже если она и присутствует, то в ваше системе может и не быть всех команд, указанных в `makefile` (файл конфигурации, который управляет работой `make`).

Отличие инструментального средства Phing от утилиты `make` особо подчеркнуто в его наименовании. В частности, Phing означает Phing Is Not Gnu make (Phing — это не GNU make). Это забавная рекурсивная шутка программистов, например, само название GNU означает Gnu is Not Unix (Gnu — это не Unix).

Phing — это “родное” приложение, написанное на PHP и интерпретирующее созданный пользователем XML-файл, чтобы выполнить операции над проектом. К таким операциям обычно относится копирование файлов из дистрибутивного каталога в различные каталоги назначения. Но инструментальное средство Phing способно на большее. Его можно использовать для формирования

документации, выполнения тестов, вызова команд, выполнения произвольного кода на PHP, создания пакетов, замены ключевых слов в исходном файле, удаления комментариев и формирования архивных выпусков пакетов в формате tar/gzip. И даже если инструментальное средство Phing пока еще не выполняет нужные вам операции, то вы можете легко расширить его функциональные возможности.

Поскольку Phing — приложение, написанное на PHP, все, что вам потребуется для его запуска, — это последняя версия интерпретатора PHP. Так как Phing — это приложение для инсталляции PHP-приложений, наличие выполняемого PHP-файла — это, по сути, все, что требуется для его работы.

## Получение и установка Phing

Если установить само инструментальное средство установки трудно, значит, здесь что-то не так! Впрочем, установить Phing совсем не трудно, если у вас установлена версия PHP 5 или более поздняя, иначе эта книга не для вас! Получить и установить Phing можно, выполнив следующие простые команды.

```
$ pear channel-discover pear.phing.info
$ pear install phing/phing
```

С помощью этих двух команд Phing устанавливается как пакет PEAR. Для работы с этим инструментальным средством у вас должны быть права на запись файлов в каталоге, где размещаются пакеты PEAR. В большинстве систем Unix или Linux это означает, что для выполнения приведенных выше команд необходимо обладать правами привилегированного пользователя root.

**НА ЗАМЕТКУ.** На момент написания данной книги установка Phing как пакета PEAR нарушалась из-за проблем, связанных с определением пространств имен. К тому моменту, когда вы будете читать эти строки, подобные проблемы, вероятнее всего, будут разрешены. В противном случае установите Phing с помощью Composer.

Установить Phing можно также с помощью Composer. Добавьте приведенные ниже строки в файл composer.json и запустите команду **composer update**.

```
{
  "require-dev": {
    "phing/phing": "2.*"
  }
}
```

Если у вас возникнут какие-нибудь трудности при установке Phing, загрузите и распакуйте дистрибутив Phing, посетив веб-страницу по адресу <http://phing.info>. Там же вы найдете подробные инструкции по установке Phing.

## Создание документа построения

Теперь все должно быть готово для работы с Phing! Проверим это, выполнив следующую команду.

```
$ phing -v
```

Phing 2.16.1

Параметр **-v**, указанный в команде **phing**, предписывает сценарию возвратить сведения о номере версии. К тому времени, когда вы будете читать эти строки, номер версии может измениться. Но, выполнив данную команду в своей системе, вы должны получить аналогичное сообщение.

**НА ЗАМЕТКУ.** Если вы установили Phing с помощью Composer, файл исполняемого сценария будет установлен в вашем локальном каталоге **vendor/bin/**. Чтобы запустить Phing на выполнение, добавьте этот каталог в переменную окружения **\$PATH** или укажите полный путь к исполняемому файлу.

А теперь выполним команду **phing** без аргументов.

```
$ phing
```

В итоге будет получен следующий результат:

Buildfile: build.xml does not exist!

Файл построения: файл build.xml не существует!

Как видите, Phing не может работать без инструкций. По умолчанию это инструментальное средство ищет в текущем каталоге файл **build.xml**. Поэтому создадим минимальный XML-документ, чтобы, по крайней мере, избавиться от приведенного выше сообщения об ошибке.

```
<?xml version="1.0"?>
<!-- xml-файл построения -->

<project name="megaquiz" default="main">
    <target name="main" />
</project>
```

Это тот минимум, которым можно обойтись в файле построения. Если мы сохраним приведенный выше пример XML-документа в файле **build.xml** и снова выполним команду **phing**, то получим интересный результат.

```
$ phing
```

---

```
Buildfile: /home/bob/working/megaquiz/build.xml
Warning: target 'main' has no tasks or dependencies
```

megaquiz > main:

BUILD FINISHED  
Total time: 0.1023 seconds

---

```
Файл построения: /home/bob/working/megaquiz/build.xml
Предупреждение: у целевого задания 'main' отсутствуют
задачи или зависимости
```

megaquiz > main:

ПОСТРОЕНИЕ ЗАВЕРШЕНО
Общее время: 0,1023 с

---

Подумать только: сколько усилий, чтобы практически ничего не добиться! Как видите, инструментальное средство Phing снова подсказало нам, что ничего особо полезного в нашем файле построения нет. Но ведь мы должны с чего-то начать! Рассмотрим снова файл построения. Включим в него объявление XML, поскольку это XML-документ. Как вам, должно быть, известно, комментарии в XML-документе выглядят следующим образом:

```
<!-- Это комментарий к XML-документу, ясно? -->
```

Итак, вторая строка в файле построения игнорируется, поскольку это комментарий. В файл построения можно ввести столько комментариев, сколько потребуется, и когда он станет достаточно крупным, этим обстоятельством можно воспользоваться в полной мере. Ведь сопровождать файлы построения крупных проектов нелегко без подробных комментариев.

Любой файл построения по-настоящему начинается с элемента разметки `project`, который может включать в себя до пяти атрибутов, среди которых обязательными являются атрибуты `name` и `default`. В частности, атрибут `name` определяет имя проекта, тогда как атрибут `default` — целевое задание, которое необходимо выполнить по умолчанию, если в командной строке ничего не указано. Необязательный атрибут `description` может предоставлять краткие сведения о проекте, а атрибут `basedir` позволяет указать контекстный каталог для построения. Если этот атрибут опущен, то предполагается текущий рабочий каталог. И последний атрибут `phingVersion` позволяет указать минимальную версию Phing, которая требуется для построения проектов. Эти атрибуты вкратце описаны в табл. 19.1.

**Таблица 19.1. Атрибуты элемента разметки project**

Атрибут	Обязательный	Описание	Стандартное значение
<code>name</code>	Да	Имя проекта	Отсутствует
<code>description</code>	Нет	Краткое описание проекта	Отсутствует
<code>default</code>	Да	Стандартное целевое задание для выполнения	Отсутствует
<code>phingVersion</code>	Нет	Минимальная версия Phing, требующаяся для построения проекта	Отсутствует
<code>basedir</code>	Нет	Контекстный каталог файловой системы, где должно происходить построение проекта	Текущий каталог (.)

Определив элемент разметки `project`, мы должны создать как минимум одно целевое задание. Именно на него мы и будем ссылаться в атрибуте `default`.

## Целевые задания

В каком-то смысле целевые задания подобны функциям. Целевое задание — это набор действий, сгруппированных для достижения поставленной цели, например, для копирования каталога из одного места в другое или формирования документации.

В предыдущем примере мы включили в документ построения минимальную реализацию целевого задания.

```
<target name="main" />
```

Как видите, в целевом задании должен быть определен как минимум атрибут `name`, который и был использован в элементе разметки `project`. А поскольку стандартный элемент разметки указывает на целевое задание `main`, то именно оно и будет вызываться всякий раз, когда Phing запускается на выполнение по команде `phing` без аргументов командной строки. Это подтверждает следующий результат.

```
megaquiz > main:
```

Целевые задания можно организовать таким образом, чтобы они зависели друг от друга. Установление зависимости между целевыми заданиями означает для Phing, что первое целевое задание не должно быть выполнено, прежде чем завершится то целевое задание, от которого оно зависит. Итак, введем подобную зависимость в файл построения.

```
<?xml version="1.0"?>
<!-- xml-файл построения --&gt;

&lt;project name="megaquiz" default="main" &gt;
    &lt;target name="runfirst" /&gt;</pre>

```

```
<target name="runsecond" depends="runfirst" />
<target name="main" depends="runsecond" />
</project>
```

Как видите, мы ввели новый атрибут `depends` в элемент разметки `target`. В атрибуте `depends` предписывается, что указанное целевое задание должно выполняться в Phing прежде текущего целевого задания. Поэтому можно сделать так, чтобы целевое задание, которое копирует определенные файлы в каталог, вызывалось до целевого задания, выполняющего преобразование всех файлов в этом каталоге. В данном примере были введены два новых целевых задания: `runsecond`, от которого зависит основное задание `main`, а также `runfirst`, от которого зависит задание `runsecond`. А теперь выясним, что произойдет, если выполнить Phing с данным файлом построения.

```
$ phing
```

---

```
Buildfile: /home/bob/working/megaquiz/build.xml
Warning: target 'runfirst' has no tasks or dependencies

megaquiz > runfirst:

megaquiz > runsecond:

megaquiz > main:

BUILD FINISHED

Total time: 0.1022 seconds
```

---

Итак, зависимости соблюдаются. Phing обнаруживает целевое задание `main`, выясняет его зависимость и переходит к выполнению целевого задания `runsecond`. У целевого задания `runsecond` имеется своя зависимость, поэтому Phing вызывает задание `runfirst`. Удовлетворив его зависимость, Phing снова вызывает задание `runsecond`. И, наконец вызывается основное задание `main`. В атрибуте `depends` можно указать сразу несколько целевых заданий через запятую. Все эти зависимости будут выполняться по очереди.

Теперь, когда у нас есть несколько заданий, явно укажем задание из командной строки и тем самым изменим действие атрибута `default`.

```
$ phing runsecond
```

---

```
Buildfile: /home/bob/working/megaquiz/build.xml
Warning: target 'runfirst' has no tasks or dependencies

megaquiz > runfirst:

megaquiz > runsecond:

BUILD FINISHED

Total time: 0.2671 seconds
```

---

Атрибут default игнорируется, поскольку в данном случае в командной строке указано имя целевого задания. Вместо этого вызывается целевое задание, соответствующее указанному аргументу, а также целевое задание, от которого оно зависит. Это полезно для вызова таких специализированных задач, как очистка каталога построения или выполнение сценариев после установки.

У элемента разметки target имеется также необязательный атрибут description, где можно описать назначение целевого задания, как показано ниже.

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8" ?>
<!-- xml-файл построения -->

<project name="megaquiz"
    default="main"
    description="Движок проекта">

    <target name="runfirst"
        description="Первое задание" />

    <target name="runsecond"
        depends="runfirst"
        description="Второе задание" />

    <target name="main"
        depends="runsecond"
        description="Основное задание" />
</project>
```

Дополнение целевых заданий описаниями ничего не меняет в нормальном процессе построения. Но если пользователь запустит Phing на выполнение с параметром **-projecthelp**, как показано ниже, то такие описания послужат для получения кратких сведений о проекте.

```
$ phing -projecthelp
```

---

```
Buildfile: /home/bob/working/megaquiz/build.xml
Warning: target 'runfirst' has no tasks or dependencies
Движок проекта
Default target:
-----
main      Основное задание

Main targets:
-----
main      Основное задание
runfirst  Первое задание
runsecond Второе задание
```

---

Обратите внимание на то, что мы ввели атрибут `description` и в элемент разметки `project`. Если же требуется скрыть какое-нибудь целевое задание в приведенном выше листинге, введите атрибут `hidden` в соответствующий элемент разметки. Такая возможность может понадобиться для тех целевых заданий, где выполняются служебные операции, но они не должны вызываться непосредственно из командной строки.

```
<target name="housekeeping" hidden="true" />
    <!-- Вспомогательные операции, не вызываемые непосредственно -->
</target>
```

## Свойства

Phing позволяет устанавливать значения свойств в элементе разметки `property`. Свойства аналогичны глобальным переменным в сценарии. Как правило, они объявляются в начале файла, чтобы разработчикам легче было выяснить, что к чему в файле построения. Ниже приведен файл построения, где указаны сведения о базе данных.

```
<?xml version="1.0"?>
<!-- xml-файл построения -->

<project name="megaquiz"
         default="main"
>

    <property name="dbname" value="megaquiz" />
    <property name="dbpass" value="default" />
    <property name="dbhost" value="localhost" />

    <target name="main">
        <echo>database: ${dbname}</echo>
        <echo>pass:      ${dbpass}</echo>
        <echo>host:      ${dbhost}</echo>
    </target>
</project>
```

В данном файле построения мы ввели новый элемент разметки `property` с атрибутами `name` и `value`. Обратите внимание на то, что в определении целевого задания `main` появился новый элемент разметки `echo` как пример определения задачи. Более подробно задачи рассматриваются в следующем разделе, а до тех пор достаточно знать, что элемент разметки `echo` делает именно то, чего и следовало от него ожидать — выводит свое содержимое. Обратите также внимание на синтаксис, который применяется для ссылки на значение свойства. В частности, указав знак доллара и заключив имя свойства в фигурные скобки, можно предписать Phing заменить заданную символьную строку значением свойства.

`${имя_свойства}`

В рассматриваемом здесь файле построения подобным образом объявляются три свойства, значение которых направляются в стандартный поток вывода. Рассмотрим этот файл построения в действии.

```
$ phing
```

---

```
Buildfile: /home/bob/working/megaquiz/build.xml

megaquiz > main:
[echo] database: megaquiz
[echo] pass:      default
[echo] host:      localhost

BUILD FINISHED

Total time: 0.1065 seconds
```

---

Рассмотрев свойства, можно завершить обсуждение целевых заданий. В элементе разметки target можно указать еще два дополнительных атрибута: if и unless, причем со своими свойствами. Так, если указать атрибут if с именем свойства, целевое задание будет выполнено только в том случае, если заданное свойство определено. Если же свойство не определено, то выполнение целевого задания завершится без вывода результатов. В приведенном ниже примере свойство dbpass было закомментировано, но при этом его значение мы затребовали в целевом задании main с помощью атрибута if.

```
<property name="dbname" value="megaquiz" />
<!!--<property name="dbpass" value="default" />-->
<property name="dbhost" value="localhost" />

<target name="main" if="dbpass">
  <echo>database: ${dbname}</echo>
  <echo>pass:      ${dbpass}</echo>
  <echo>host:      ${dbhost}</echo>
</target>
```

Выполним команду phing снова.

```
$ phing
```

---

```
Buildfile: /home/bob/working/megaquiz/build.xml

megaquiz > main:
[echo] database: megaquiz
[echo] host: localhost

BUILD FINISHED

Total time: 0.1064 seconds
```

---

Как видите, это не привело к ошибке, тем не менее, целевое задание `main` так и не было выполнено. А зачем это вообще нужно? Существует еще один способ определения свойств в проекте. В частности, их можно определить в командной строке. О передаче свойства инструментальному средству Phing сообщает параметр `-D`, вслед за которым указывается имя и значение свойства. Следовательно, аргумент командной строки должен быть указан в следующей форме.

`-Dимя=значение`

В данном примере нам нужно, чтобы значение свойства `dbpass` можно было определить из командной строки. Попробуем это сделать.

```
$ phing -Ddbpass=userset
```

---

Buildfile: /home/bob/working/megaquiz/build.xml

megaquiz > main:

```
[echo] database: megaquiz
[echo] pass:      userset
[echo] host:      localhost
```

BUILD FINISHED

Total time: 0.1047 seconds

---

Атрибут `if` целевого задания `main` удовлетворяется тем, что свойство `dbpass` определено и выполнение целевого задания разрешено. Как и следовало ожидать, атрибут `unless` является полной противоположностью `if`. Если свойство определено и на него имеется ссылка в атрибуте `unless` целевого задания, то оно не будет выполнено. Это удобно в том случае, если требуется иметь возможность подавить выполнение конкретного целевого задания из командной строки. Поэтому целевое задание `main` может быть дополнено следующим образом:

```
<target name="main" unless="suppressmain">
```

Это задание будет выполнено только в том случае, если свойство `suppressmain` не определено.

```
$ phing -Dsuppressmain=yes
```

Завершив рассмотрение элемента разметки `target`, подытожим в табл. 19.2 все, что касается его атрибутов.

**Таблица 19.2. Атрибуты элемента разметки target**

Атрибут	Обязательный	Описание
<b>name</b>	Да	Имя целевого задания
<b>depends</b>	Нет	Целевые задания, от которых зависит текущее целевое задание
<b>if</b>	Нет	Выполнить целевое задание только в том случае, если указанное свойство определено
<b>unless</b>	Нет	Выполнить целевое задание только в том случае, если указанное свойство не определено
<b>logskipped</b>	Нет	Если целевое задание пропущено, например, из-за наличия атрибутов <b>if</b> / <b>unless</b> , добавить уведомление в выводимый результат
<b>hidden</b>	Нет	Скрыть целевое задание в выводимых листингах и сводках
<b>description</b>	Нет	Краткое описание назначения задания

Если значение свойства указано в командной строке, оно переопределяет все объявления свойств в файле построения. Существует еще одно условие, при котором значение свойства может быть заменено. Если свойство объявляется дважды, то по умолчанию приоритет будет иметь первоначальное значение. Но это положение можно изменить, определив атрибут `override` во втором элементе `property`. Приведем конкретный пример.

```
<?xml version="1.0"?>
<!-- xml-файл построения -->

<project name="megaquiz"
         default="main">

    <property name="dbpass" value="default" />

    <target name="main">
        <property name="dbpass"
                  override="yes"
                  value="specific" />
        <echo>pass: ${dbpass}</echo>
    </target>
</project>
```

В данном случае мы определяем свойство `dbpass`, присваивая ему начальное значение "default". В целевом задании `main` мы снова определяем это же свойство, вводя атрибут `override`, для которого установлено значение "yes", и указываем для него новое значение. Это новое значение отражено в выводимом результате, как показано ниже.

```
$ phing
```

---

Buildfile: /home/bob/working/megaquiz/build.xml

megaquiz > main:

[echo] pass: specific

BUILD FINISHED

Total time: 0.3802 seconds

---

Если бы мы не определили атрибут `override` во втором элементе разметки `property`, то первоначальное значение "default" свойства `dbpass` не изменилось бы. Важно отметить, что целевые задания — это не функции, поскольку для них отсутствует понятие локального контекста. Поэтому если переопределить свойство для некоторой целевой задачи, оно останется переопределенным для всех других задач в файле построения. Но это ограничение можно, конечно, обойти, сохранив значение свойства во временном свойстве до переопределения, а затем восстановив его по завершении локальной обработки.

До сих пор речь шла о свойствах, которые мы определили сами. Но в Phing предусмотрены также встроенные свойства. Обращение к ним происходит таким же образом, как и к самостоятельно объявляемым свойствам. Ниже приведен характерный тому пример.

```
<?xml version="1.0"?>
<!-- xml-файл построения -->

<project name="megaquiz"
          default="main"
>

    <target name="main">
        <echo>name:      ${phing.project.name}</echo>
        <echo>base:      ${project.basedir}</echo>
        <echo>home:      ${user.home}</echo>
        <echo>pass:      ${env.DBPASS}</echo>
    </target>

</project>
```

В данном примере применяются лишь некоторые встроенные свойства Phing. Так, вместо свойства `phing.project.name` подставляется имя проекта, как определено в атрибуте `name` элемента разметки `project`; свойство `project.basedir` задает базовый каталог; а свойство `user.home` — начальный каталог пользователя (эти свойства служат для определения стандартных мест установки проекта).

Наконец, префикс `env` в ссылке на свойство указывает на переменную окружения операционной системы. Так, синтаксическая конструкция `${env.DBPASS}`

указывает на необходимость поиска переменной окружения DBPASS. Запустим Phing на выполнение приведенного выше файла построения, чтобы получить представленный ниже результат.

```
$ phing
```

---

```
Buildfile: /home/bob/working/megaquiz/build.xml
```

```
megaquiz > main:
```

```
[echo] name:      megaquiz
[echo] base:       /home/bob/working/megaquiz
[echo] home:       /home/bob
[echo] pass:       ${env.DBPASS}
```

```
BUILD FINISHED
```

```
Total time: 0.1120 seconds
```

---

Обратите внимание на то, что последнее свойство не было преобразовано в соответствующее значение. Это стандартное поведение, когда символьная строка, ссылающаяся на свойство, остается без изменений, если свойство не найдено. Если же определить переменную окружения DBPASS и снова выполнить команду **phing**, эта переменная окажется в выводимом результате, как показано ниже.

```
$ export DBPASS=wooshpoppow
$ phing
```

---

```
Buildfile: /home/bob/working/megaquiz/build.xml
```

```
megaquiz > main:
```

```
...
[echo] pass:       whooshpoppow
```

```
BUILD FINISHED
```

```
Total time: 0.2852 seconds
```

---

Итак, мы рассмотрели три способа определения свойств: с помощью элемента разметки `property`, аргумента командной строки и переменной окружения. Существует и четвертый способ, дополняющий три предыдущих. Значения свойств можно определить в отдельном файле. По мере увеличения сложности проекта я предпочитаю пользоваться именно таким способом. Рассмотрим еще раз содержимое основного файла построения.

```
<?xml version="1.0"?>
<!-- xml-файл построения -->

<project name="megaquiz"
         default="main">
```

```
<target name="main">
  <echo>database: ${dbname}</echo>
  <echo>pass:      ${dbpass}</echo>
  <echo>host:      ${dbhost}</echo>
</target>
</project>
```

Как видите, в этом файле построения значения свойств просто выводятся на экран без предварительного объявления или проверки наличия присвоенных им значений. Ниже показано, что произойдет, если выполнить команду **phing** без параметров.

```
$ phing
```

---

```
...
[echo] database: ${dbname}
[echo] pass:      ${dbpass}
[echo] host:      ${dbhost}
...
```

---

Теперь определим значения этих свойств в отдельном файле `megaquiz.properties` следующим образом:

```
dbname=filedb
dbpass=filepass
dbhost=filehost
```

Этот файл можно далее подключить к процессу построения, указав его с помощью параметра **-propertyfile** в команде **phing**, как показано ниже.

```
$ phing -propertyfile megaquiz.properties
```

---

```
...
[echo] database: filedb
[echo] pass:      filepass
[echo] host:      filehost
...
```

---

Такой способ намного удобнее указания длинного списка значений свойств в командной строке. Но в этом случае нужно проявить осмотрительность, чтобы не поместить файл свойств в глобальное хранилище системы контроля версий!

Целевые задания можно использовать для того, чтобы гарантировать, что нужные свойства определены. Допустим, в проекте требуется свойство `dbpass`, которое пользователь мог бы устанавливать в командной строке (у такого способа всегда имеется преимущество над методами присваивания значений свойствам). Но если пользователь не укажет это свойство в командной строке, то придется обращаться к переменной окружения. Если и она не будет найдена, то придется использовать значение, принятое по умолчанию.

```
<?xml version="1.0"?>
<!-- xml-файл построения -->

<project name="megaquiz"
         default="main"
>
    <target name="setenvpass" if="env.DBPASS"
           unless="dbpass">
        <property name="dbpass" override="yes"
                  value="${env.DBPASS}" />
    </target>

    <target name="setpass" unless="dbpass"
           depends="setenvpass">
        <property name="dbpass" override="yes"
                  value="default" />
    </target>

    <target name="main" depends="setpass">
        <echo>pass: ${dbpass}</echo>
    </target>
</project>
```

Как обычно, стандартное целевое задание `main` вызывается первым. У него имеется ряд зависимостей, и поэтому Phing возвращается к целевому заданию `setpass`. Но целевое задание `setpass` зависит, в свою очередь, от задания `setenvpass`, и поэтому процесс построения начинается именно с него. Целевое задание `setenvpass` сконфигурировано таким образом, чтобы оно выполнялось лишь в том случае, если свойство `dbpass` не было определено и если присутствует переменная окружения `DBPASS` (доступ к ней осуществляется через ссылку `env.DBPASS`). Если оба эти условия удовлетворяются, то свойство `dbpass` определяется с помощью элемента разметки `property`, а его значение берется из аргумента командной строки или из переменной окружения. Если же и то и другое отсутствует, то данное свойство остается не определенным. Далее выполняется целевое задание `setpass`, но только в том случае, если свойство `dbpass` все еще не определено. В таком случае этому свойству присваивается стандартная символьная строка "default".

### **Установка значений свойств по условию в задаче `condition`**

В предыдущем примере была продемонстрирована довольно сложная логика присваивания значений свойствам. Но зачастую требуется просто установить значение, принятое по умолчанию. Для этой цели предусмотрена задача `condition`, которая позволяет устанавливать значения свойств по настраиваемым условиям. Ниже приведен характерный тому пример.

```
<?xml version="1.0"?>
<!-- xml-файл построения -->

<project name="megaquiz"
         default="main">
```

```

<condition property="dbpass" value="default">
    <not>
        <isset property="dbpass" />
    </not>
</condition>

<target name="main">
    <echo>pass: ${dbpass}</echo>
</target>
</project>

```

В задаче `condition` требуется задать атрибут `property`. Кроме того, можно указать необязательный атрибут `value`, значение которого определяет значение свойства в том случае, если проверка вложенного условия окажется истинной. Если атрибут `value` не задан, то свойству будет присвоено логическое значение `true`.

Условие проверки задается с помощью одного из дескрипторов, часть из которых, как, например, используемый в данном примере дескриптор `not`, допускает вложенные дескрипторы. В данном примере используется элемент разметки `isset`, возвращающий логическое значение `true`, если указанное в нем свойство определено. А поскольку значение требуется присвоить свойству `dbpass` только в том случае, если последнее еще *не определено*, то значение элемента разметки `isset` придется инвертировать, поместив его внутрь дескриптора `not`. Этот дескриптор инвертирует значение содержащегося в нем дескриптора. Таким образом, задачу `condition` в данном примере можно определить, используя синтаксис PHP, следующим образом:

```

if (! isset( $dbname ) ) {
    $dbname = "default";
}

```

**НА ЗАМЕТКУ.** Список всех условных элементов файла построения приведен в документации Phing по адресу <https://www.phing.info/phing/guide/en/output/chunkhtml/conditions.html>.

## Типы

Можно подумать, что, рассмотрев свойства, мы покончили с данными. Но на самом деле в Phing поддерживается ряд специальных элементов, которые называются *типами* и инкапсулируют разные виды информации, полезной для процесса построения.

### Тип `fileset`

Допустим, что в файле построения требуется определить каталог. Для этой цели можно, конечно, воспользоваться свойством, но если разработчики работают на разных платформах, где отличаются знаки разделения каталогов, то

организация процесса построения сразу же вызовет трудности. В качестве выхода из положения можно воспользоваться типом данных `fileset`, который не зависит от конкретной платформы. Так, если определить каталог, указав знаки косой черты в пути к нему, то они автоматически будут преобразованы в знаки обратной косой черты, когда процесс построения будет запущен в системе Windows. Минимальный элемент разметки `fileset` можно определить следующим образом:

```
<fileset dir="src/lib" />
```

Как видите, мы используем атрибут `dir`, чтобы определить каталог, который требуется представить. Можно также ввести необязательный атрибут `id`, чтобы в дальнейшем ссылаться на элемент разметки `fileset`, как показано ниже.

```
<fileset dir="src/lib" id="srclib">
```

Тип данных `fileset` особенно полезен при определении типов документов, которые нужно включать или исключать. Например, при установке набора файлов в него нежелательно включать те файлы, которые совпадают с определенным шаблоном. Такие условия можно определить в атрибуте `excludes` следующим образом.

```
<fileset dir="src/lib" id="srclib"
    excludes="**/*_test.php **/*Test.php" />
```

Обратите внимание на синтаксис, который мы употребили в атрибуте `excludes`, где две звездочки обозначают любой каталог или подкаталог, входящий в каталог `src/lib`, а одна звездочка — нуль или больше символов. В данном случае мы указываем, что требуется исключить файлы, оканчивающиеся на `_test.php` или `Test.php`, во всех подкаталогах, определенных в атрибуте `dir`. В атрибуте `excludes` можно также указать несколько шаблонов, разделив их пробелами.

Такой же синтаксис можно употребить и в атрибуте `includes`. Возможно, каталоги `src/lib` содержат много файлов, не относящихся непосредственно к PHP. И хотя эти файлы полезны для разработчиков, они не должны быть установлены. Такие файлы можно, конечно, исключить, но, вероятно, проще определить виды файлов, которые требуется включить в установку. В таком случае файл не должен быть установлен, если он не оканчивается на `.php`, как показано ниже.

```
<fileset dir="src/lib" id="srclib"
    excludes="**/*_test.php **/*Test.php"
    includes="**/*.php" />
```

По мере создания правил `include` и `exclude` элемент разметки `fileset`, вероятно, станет слишком длинным. Правда, отдельные правила `exclude` можно извлечь из него, разместив каждое из них в отдельном элементе разметки

`exclude`. То же самое можно сделать и для правил `include`. Таким образом, элемент разметки `fileset` можно переписать следующим образом.

```
<fileset dir="src/lib" id="srclib">
    <exclude name="**/*_test.php" />
    <exclude name="**/*Test.php" />
    <include name="**/*.php" />
</fileset>
```

Некоторые атрибуты элемента разметки `fileset` перечислены в табл. 19.3.

**Таблица 19.3. Атрибуты элемента разметки `fileset`**

Атрибут	Обязательный	Описание
<code>refid</code>	Нет	Текущий элемент разметки <code>fileset</code> содержит ссылку на элемент разметки <code>fileset</code> с заданным идентификатором
<code>dir</code>	Нет	Начальный каталог
<code>expandsymboliclinks</code>	Нет	Если в этом атрибуте задано логическое значение <code>true</code> , то происходит обращение по символическим ссылкам
<code>includes</code>	Нет	Список разделяемых запятыми шаблонов. Совпадающие с ними файлы включаются в процесс построения
<code>excludes</code>	Нет	Список разделяемых запятыми шаблонов. Совпадающие с ними файлы исключаются из процесса построения

### Тип `patternset`

При создании шаблонов в элементе разметки `fileset` (и в других элементах) существует вероятность повторения групп элементов `exclude` и `include`. В предыдущем примере мы определили шаблоны для тестовых и обычных кодовых файлов. Со временем мы можем что-нибудь к ним добавить (например, включить расширения `.conf` и `.inc` в определение кодовых файлов). Если мы определили другие элементы разметки `fileset`, где используются эти же шаблоны, то нам придется вносить любые требующиеся изменения во все соответствующие элементы разметки `fileset`.

Чтобы разрешить подобное затруднение, сгруппируем шаблоны в элементах разметки `patternset`. Элемент разметки `patternset` группирует элементы разметки `exclude` и `include` таким образом, чтобы на них можно было в дальнейшем ссылаться из других типов данных. В приведенном ниже примере показано, как извлечь элементы разметки `exclude` и `include` из элемента разметки `fileset`, демонстрировавшегося в предыдущем примере, и добавить их в элемент разметки `patternset`.

```
<patternset id="inc_code">
    <include name="**/*.php" />
```

```

<include name="**/*.inc" />
<include name="**/*.conf" />
</patternset>

<patternset id="exc_test">
  <exclude name="**/*_test.php" />
  <exclude name="**/*Test.php" />
</patternset>

```

В данном примере мы создаем два элемента разметки patternset, задавая в их атрибутах id значения inc\_code и exc\_test соответственно. Элемент разметки inc\_code содержит элементы разметки include для включения кодовых файлов, а элемент разметки exc\_test — элементы разметки exclude для исключения тестовых файлов. Теперь мы можем сослаться на эти элементы разметки patternset в самом элементе разметки fileset следующим образом.

```

<fileset dir="src/lib" id="srclib">
  <patternset refid="inc_code" />
  <patternset refid="exc_test" />
</fileset>

```

Чтобы сослаться на существующий элемент разметки patternset, необходимо воспользоваться другим элементом разметки patternset, где должен быть определен единственный атрибут refid. Этот атрибут должен содержать ссылку на атрибут id того элемента разметки patternset, который требуется использовать в текущем контексте. Таким образом, элементы разметки patternset можно повторно использовать в разных элементах разметки fileset, как показано ниже.

```

<fileset dir="src/views" id="srcviews">
  <patternset refid="inc_code" />
</fileset>

```

Любые изменения, вносимые в элементы разметки inc\_code patternset, будут автоматически отражаться на всех типах, где они используются. Как и в типе fileset, правила exclude можно задать в атрибуте excludes или в ряде подэлементов разметки exclude. Это же относится и к правилам include. Некоторые атрибуты элемента разметки patternset перечислены в табл. 19.4.

**Таблица 19.4. Атрибуты элемента разметки patternset**

Атрибут	Обязательный	Описание
<b>id</b>	Нет	Уникальный идентификатор для ссылки на элемент
<b>excludes</b>	Нет	Список шаблонов для исключения
<b>includes</b>	Нет	Список шаблонов для включения
<b>refid</b>	Нет	Текущий элемент разметки patternset содержит ссылку на элемент разметки patternset с заданным идентификатором

## **Тип filterchain**

Типы, с которыми мы имели дело до сих пор, обеспечивали механизмы выбора наборов файлов. А тип filterchain обеспечивает гибкий механизм преобразования содержимого текстовых файлов.

Как и для остальных типов, определение элемента разметки filterchain само по себе не вызывает никаких изменений. Этот элемент разметки и его дочерние элементы должны сначала быть связаны с конкретной задачей, т.е. элемент разметки filterchain сообщает Phing, какие именно действия следует выполнить. Мы еще вернемся к задачам далее в этой главе.

Элемент разметки filterchain группирует любое количество фильтров. Фильтры применяются к файлам по принципу конвейера: первый фильтр изменяет свой файл и передает результат второму фильтру, который вносит свои изменения, и т.д. Объединив несколько фильтров в элемент разметки filterchain, можно гибко выполнять преобразования.

В качестве примера создадим фильтр, удаляющий комментарии из любого переданного ему исходного текста на PHP.

```
<filterchain>
    <stripphpcomments />
</filterchain>
```

Задача stripphpcomments делает именно то, что подразумевает ее наименование, удаляя комментарии из исходного текста на PHP. Если вы включили подробную документацию в исходный код, то облегчили жизнь другим разработчикам, но в то же время добавили много лишнего в свой проект. А поскольку все значительные операции выполняются в исходных каталогах, то ничто не мешает удалить комментарии при установке.

**НА ЗАМЕТКУ.** Если для развертывания своих проектов вы пользуетесь инструментальным средством построения, то примите меры, чтобы никто не внес изменения в установленный код. Установщик скопирует файлы поверх любых измененных файлов, и поэтому все изменения будут потеряны. Подобные случаи мне приходилось наблюдать в своей практике.

Забегая немного вперед к следующему разделу, введем элемент разметки filterchain в задачу.

```
<target name="main">
    <copy todir="build/lib">
        <fileset refid="srclib"/>
        <filterchain>
            <stripphpcomments />
        </filterchain>
    </copy>
</target>
```

Задачей сору вам, вероятно, придется пользоваться чаще всего. Она копирует файлы из одного места в другое. Как видите, мы определяем целевой каталог в атрибуте `todir`, а источник файлов определяется в элементе разметки `fileset`, созданном нами в предыдущем разделе. Затем следует элемент разметки `filterchain`, где указано преобразование, применяемое к любому файлу, скопированному задачей Сору.

В Phing поддерживаются фильтры для многих операций, включая удаление разрывов строк (`striplinebreaks`) и замену знаков табуляции пробелами (`tabtospaces`). Существует даже фильтр `xsltfilter` для применения XSLT-преобразований к исходным файлам! Но самым широко применяемым, вероятно, является фильтр `replacetokens`. Он позволяет заменить маркеры в исходном коде значениями свойств, определенных в файле построения, извлеченных из переменных окружения или переданных в командной строке. Это очень удобно для настройки процесса установки. Все маркеры имеет смысл разместить в центральном файле конфигурации, чтобы было легче следить за меняющимися аспектами проекта.

У фильтра `replacetokens` имеются два необязательных атрибута, `begintoken` и `endtoken`, с помощью которых можно задавать знаки, определяющие границы маркеров. Если опустить эти атрибуты, то в Phing будет использован стандартный знак `@`. Чтобы распознавать и заменять маркеры, необходимо ввести элементы разметки `token` в элемент разметки `replacetokens`. Итак, введем элемент `replacetokens` в разметку из рассматриваемого здесь примера.

```
<copy todir="build/lib">
  <fileset refid="srclib"/>
  <filterchain>
    <stripphpcomments />
    <replacetokens>
      <token key="dbname" value="${dbname}" />
      <token key="dbhost" value="${dbhost}" />
      <token key="dbpass" value="${dbpass}" />
    </replacetokens>
  </filterchain>
</copy>
```

Как видите, в элементах разметки `token` следует указать атрибуты `key` и `value`. А теперь рассмотрим результат выполнения этой задачи по преобразованию файлов в рассматриваемом здесь проекте. Первоначальный файл находится в исходном каталоге `src/lib/Config.php`.

```
/**
 * Черновой вариант класса Conf
 */
class Config {
    public $dbname = "@dbname@";
    public $dbpass = "@dbpass@";
    public $dbhost = "@dbhost@";
}
```

Выполнение основного целевого задания, содержащего определенную ранее задачу `copy`, по команде

```
$ phing
```

дает такой результат:

---

```
Buildfile: /home/bob/working/megaquiz/build.xml
```

```
megaquiz > main:
```

```
[copy] Copying 8 files to  
      /home/bob/working/megaquiz/build/lib
```

```
BUILD FINISHED
```

```
Total time: 0.1413 seconds
```

---

Первоначальный файл, конечно, остался нетронутым, но благодаря задаче `copy` он был скопирован в каталог `build/lib/Config.php`. Теперь не только удалены комментарии, но и маркеры заменены равнозначными им значениями свойств.

```
class Config {  
    public $dbname ="megaquiz";  
    public $dbpass ="default";  
    public $dbhost ="localhost";  
}
```

## Задачи

Задачи — это элементы файла построения, которые выполняют требующиеся действия. Без задач многое не добьешься, поэтому, опережая ход событий, мы уже использовали некоторые из них в предыдущих примерах. А теперь рассмотрим их подробнее.

### Задача `echo`

Задача `echo` идеально подходит для традиционного примера приветствия "Hello World". А на практике она позволяет сообщить пользователю, что уже сделано или что еще предстоит сделать. Можно также провести санитарную проверку процесса построения, отобразив значения свойств. Как было показано ранее, любой текст, размещаемый между открывающим и закрывающим дескрипторами элемента разметки `echo`, будет выведен в окне браузера.

```
<echo>Пароль '${dbpass}', тcccc!</echo>
```

А с другой стороны, можно указать выводимое сообщение в атрибуте `msg`.

```
<echo msg="Пароль '${dbpass}', тcccc!" />
```

Результат окажется таким же самым: указанное сообщение будет направлено в стандартный вывод.

```
[echo] Пароль 'default', тccc!
```

### **Задача copy**

Копирование на самом деле составляет сущность процесса установки. Обычно создается одно целевое задание для копирования файлов из исходных каталогов и последующего их объединения во временном каталоге построения. После этого следует другое целевое задание для копирования объединенных (и преобразованных) файлов по месту назначения. Разбиение процесса установки на отдельные стадии построения и установки не является абсолютно необходимым, но означает, что результаты первоначального построения можно проверить, прежде чем перезаписывать рабочий код. Можно также изменить значение свойства и установить файлы в другом месте, не выполняя снова потенциально затратную стадию копирования/замены.

Самое простое, что позволяет сделать задача copy, — указать исходный файл и целевой каталог или файл, как показано ниже.

```
<copy file="src/lib/Config.php" todir="build/conf" />
```

Как видите, исходный файл указан в атрибуте `file`, тогда как атрибут `todir` служит, как вам, должно быть, уже известно, для указания целевого каталога. Если же целевой каталог не существует, то Phing автоматически создаст его.

Если требуется указать целевой файл, а не содержащий его каталог, то вместо атрибута `todir` можно воспользоваться атрибутом `tofile`, как показано ниже.

```
<copy file="src/lib/Config.php"
      tofile="build/conf/myConfig.php" />
```

И в этом случае каталог `build/conf` создается автоматически, если его не существует. Но на этот раз файл `Config.php` переименовывается в `myConfig.php`. Чтобы скопировать сразу несколько файлов, в задачу `copy` достаточно ввести упоминавшийся ранее элемент разметки `fileset`. В приведенном ниже примере исходные файлы определяются в элементе `srclib` `fileset`, поэтому в задаче `copy` остается лишь определить значение атрибута `todir`.

```
<copy todir="build/lib">
  <fileset refid="srclib"/>
</copy>
```

Phing обладает достаточно развитой логикой, чтобы проверить, изменился ли исходный файл со времени создания целевого файла. Если никаких изменений в файле не произошло, то Phing не будет его копировать. Это означает, что проект можно построить многократно, но установлены будут только измененные файлы. И этого достаточно до тех пор, пока не предвидится других изменений. Если же файл преобразуется в соответствии с конфигурацией, заданной, например, в

элементе разметки `replacetokens`, то необходимо обеспечить, чтобы его преобразование происходило при каждом вызове задачи `copy`. Это можно сделать, установив атрибут `overwrite`, как показано ниже.

```
<copy todir="build/lib" overwrite="yes">
    <fileset refid="srclib"/>
    <filterchain>
        <stripphpcomments />
        <replacetokens>
            <token key="dbpass" value="${dbpass}" />
        </replacetokens>
    </filterchain>
</copy>
```

Теперь при каждом запуске задачи `copy` файлы, совпадающие с критерием, заданным в элементе разметки `fileset`, заменяются независимо от того, обновлялся исходный файл или нет. Атрибуты элемента разметки `copy` перечислены в табл. 19.5.

**Таблица 19.5. Атрибуты элемента разметки `copy`**

Атрибут	Обязательный	Описание	Стандартное значение
<code>todir</code>	Да (если отсутствует атрибут <code>tofile</code> )	Каталог, в который выполняется копирование	Отсутствует
<code>tofile</code>	Да (если отсутствует атрибут <code>todir</code> )	Файл, в который выполняется копирование	Отсутствует
<code>tstamp</code>	Нет	Сравнивает время создания/модификации перезаписываемого файла (оно остается неизменным)	<code>false</code>
<code>preservemode</code>	Нет	Копирует вместе с файлом и его атрибуты прав доступа	<code>false</code>
<code>includeemptydirs</code>	Нет	Копирует пустые каталоги	<code>false</code>
<code>mode</code>	Нет	Задает права доступа в виде восьмеричного числа	755
<code>haltonerror</code>	Нет	Останавливает процесс построения при возникновении ошибки	<code>true</code>
<code>overwrite</code>	Нет	Перезаписывает целевой файл, если он существует	<code>no</code>

### Задача `input`

Как было показано выше, элемент разметки `echo` служит для вывода сообщений пользователю. Чтобы получить входные данные от пользователя, мы применяли разные средства, включая командную строку и переменную окружения.

Но эти механизмы не являются ни структурированными, ни интерактивными в достаточной степени.

**НА ЗАМЕТКУ.** Причина, по которой пользователям разрешается определять значения в процессе построения, состоит в том, чтобы обеспечить достаточную гибкость в разных средах построения. Если применяются пароли для доступа к базе данных, то еще одно преимущество такого подхода заключается в том, что эти конфиденциальные данные не сохраняются в самом файле построения. Но как только процесс построения будет запущен, пароль будет сохранен в исходном файле, и поэтому обеспечение безопасности системы возлагается на ее разработчика!

Задача `input`, определяемая в элементе разметки `input`, позволяет выводить приглашение пользователю ввести данные. В этом случае Phing ожидает ввода данных пользователем и присваивает их указанному свойству. В приведенном ниже примере показано, как это осуществляется на практике.

```
<target name="setpass" unless="dbpass">
  <input message="Укажите пароль доступа к базе данных"
        propertyName="dbpass"
        defaultValue="default"
        promptChar=">" />
</target>

<target name="main" depends="setpass">
  <echo>pass: ${dbpass}</echo>
</target>
```

И в этом случае имеется стандартное целевое задание `main`, зависящее от другого целевого задания `setpass`, которое отвечает за то, чтобы было задано значение свойства `dbpass`. Для этой цели служит атрибут `unless` элемента разметки `target`, который гарантирует, что задание не будет запущено, если свойство `dbpass` уже определено.

Целевое задание `setpass` состоит из единственного элемента разметки `input` одноименной задачи. У элемента разметки `input` может быть атрибут `message`, который должен содержать текст приглашения для пользователя. Атрибут `propertyName` является обязательным и определяет свойство, которое заполняется введенными пользователем данными. Если в ответ на приглашение пользователь нажмет клавишу `<Enter>`, не задавая значение, этому свойству присваивается стандартное значение, указанное в атрибуте `defaultValue`. И, наконец, с помощью атрибута `promptChar` можно изменить сам символ приглашения, дающий пользователю визуальный ориентир для ввода данных. Итак, запустим Phing на выполнение, используя предыдущие целевые задания.

\$ phing

Buildfile: /home/bob/working/megaquiz/build.xml

megaquiz > setpass:

Укажите пароль доступа к базе данных [default] > mypass

megaquiz > main:

```
[echo] pass: mypass
```

BUILD FINISHED

Total time: 6.0322 seconds

Атрибуты элемента разметки `input` перечислены в табл. 19.6.

**Таблица 19.6. Атрибуты элемента разметки `input`**

Атрибут	Обязательный	Описание
<code>propertyName</code>	Да	Свойство, которому присваиваются данные, введенные пользователем
<code>message</code>	Нет	Текст сообщения пользователю
<code>defaultValue</code>	Нет	Значение, которое следует присвоить свойству, если пользователь не введет данные
<code>validArgs</code>	Нет	Список приемлемых входных значений, разделяемых запятыми. Если пользователь ввел значение, которого нет в этом списке, то Phing снова выдаст приглашение
<code>promptChar</code>	Нет	Символ приглашения

### Задача `delete`

Процесс установки обычно предусматривает создание, копирование и преобразование файлов. Но иногда необходимо и удаление, особенно если требуется установка начисто. Как упоминалось ранее, из исходного места в место назначения обычно копируются только исходные файлы, которые изменились со времени последнего построения. Удалив каталог построения, можно гарантировать, что процесс построения будет полностью выполнен.

В приведенном ниже примере удаляется каталог построения.

```
<target name="clean">
  <delete dir="build" />
</target>
```

Если выполнить команду `phing` с аргументом `clean` (имя целевого задания), как показано ниже, то вызывается задача `delete`, указанная в элементе разметки `delete`.

```
$ phing clean
```

В итоге Phing выведет следующий результат:

```
Buildfile: /home/bob/working/megaquiz/build.xml  
  
megaquiz > clean:  
  
[delete] Deleting directory /home/bob/working/megaquiz/build  
  
BUILD FINISHED
```

У элемента разметки `delete` имеется также атрибут `file`, в котором можно указать имя конкретного файла. А с другой стороны, операции удаления можно точно настроить, введя вложенные элементы разметки `fileset` в элемент разметки `delete`.

## Резюме

Серьезный процесс разработки редко происходит в каком-то одном месте. Кодовая база должна быть отделена от своей установки, чтобы продолжающаяся работа не нарушала рабочий код, который всегда должен оставаться действующим. Контроль версий позволяет разработчикам извлекать проект и работать с ним в собственном локальном окружении. Для этого необходимо, чтобы они могли легко сконфигурировать проект в своей среде разработки. И, наконец, самое, вероятно, главное, что клиент (даже если это сам разработчик, возвращающийся к своему коду через год, когда уже забыты подробности его написания) должен суметь установить проект, просмотрев файл `README`.

В этой главе были представлены основы Phing — замечательного инструментального средства, привнесшего значительную часть функциональных возможностей Ant в среду PHP. Возможности Phing были затронуты здесь лишь поверхностно. Тем не менее, разобравшись в рассмотренных в этой главе целевых заданиях, задачах, типах и свойствах, вам уже будет легче пользоваться новыми элементами в качестве прочного основания для освоения таких дополнительных возможностей, как создание архивных дистрибутивов в формате tar/gzip, автоматическое генерирование инсталляций пакета PEAR и запуск кода PHP на выполнение непосредственно из файла построения.

Если по какой-то причине инструментальное средство Phing не удовлетворяет все ваши потребности в построении проекта, то оно, как, впрочем, и Ant, допускает расширение. Это даст вам возможность продвинуться дальше в решении своих задач! И даже если вы не собираетесь внедрять новые функциональные возможности в инструментальное средство Phing, не пожалейте времени, чтобы изучить его исходный код. Оно полностью написано на объектно-ориентированном языке PHP, и его код изобилует примерами применения стандартных проектных шаблонов.

## ГЛАВА 20



# Виртуальная машина Vagrant

Где вы выполняете свой код? Возможно, в среде разработки, доведенной до совершенства и дополненной самым лучшим текстовым редактором и другими полезными инструментальными средствами. Разумеется, ваша идеальная среда для написания кода заметно отличается от самой лучшей производственной системы, в которой предполагается его выполнять. Преодолеть именно это препятствие и помогает инструментальное средство Vagrant. С его помощью вы, работая на своей локальной машине, сможете выполнить написанный вами код в системе, очень похожей на рабочий сервер, и в этой главе поясняется, как добиться подобной цели. В ней рассматриваются следующие вопросы.

- *Простейшая установка.* От установки до выбора первого готового образа системы (Vagrant box).
- *Подключение и регистрация.* Исследование виртуальной машины средствами ssh.
- *Мониторинг каталогов хоста.* Редактирование кода на вашей хост-машине и обеспечение его прозрачной доступности на виртуальной машине Vagrant.
- *Подготовка.* Написание сценария для установки пакетов и конфигурирования веб-сервера Apache и сервера баз данных MySQL.
- *Определение имени хоста.* Конфигурирование виртуальной машины Vagrant для доступа к ней по специальному имени хоста.

## Задача

Уделим, как всегда, немного внимания определению области решения стоящей задачи. В настоящее время можно относительно просто сконфигурировать стек LAMP на большинстве настольных и переносных компьютеров. Но, несмотря на это, ваш персональный компьютер вряд ли будет соответствовать рабочей среде. В частности, установлена ли на нем та же самая версия PHP? А как

насчет веб-сервера Apache и базы данных MySQL? Если вы пользуетесь поисковым механизмом Elasticsearch, то вам, возможно, потребуется и Java. Этот список можно продолжить до бесконечности. Разработка с помощью одного набора инструментальных средства на конкретной платформе может иногда оказаться затруднительной, если рабочий стек значительно отличается.

Можно, конечно, уступить и перенести процесс разработки на удаленную машину, поскольку имеется немало поставщиков облачных решений, которые позволяют быстро развернуть среду разработки. Но такое решение дается не бесплатно, и в зависимости от ваших предпочтений, в удаленной системе, возможно, будут поддерживаться далеко не все необходимые вам инструментальные средства разработки.

В таком случае, возможно, стоит как можно точнее согласовать пакеты на своем компьютере с теми пакетами, которые устанавливаются в рабочей системе. Такое согласование, безусловно, не идеально, но оно может быть достаточным для устранения большинства недостатков на сервере, предназначенном для обкатки разработанного программного обеспечения.

Но что произойдет, когда вы начнете работать над вторым проектом с совершенно другими требованиями? Как было показано ранее, диспетчер зависимостей Composer отлично справляется с разделением зависимостей, но ведь еще остаются глобальные пакеты вроде PHP, MySQL и Apache, версии которых требуется согласовать.

---

**НА ЗАМЕТКУ.** Если вы решите выполнять разработку на удаленных системах, в таком случае рекомендуется рассмотреть возможность применения текстового редактора `vim`. Несмотря на некоторые особенности и неудобства работы в этом текстовом редакторе, он довольно эффективен, и в 99 случаях из 100 он и его ближайший предшественник `vi` имеется в любой Unix-подобной системе<sup>1</sup>.

---

Потенциально неплохим решением является виртуализация. Хотя установка операционной системы и конфигурирование рабочей среды может доставить немало хлопот.

Вот, если бы имелось инструментальное средство, которое могло бы упростить организацию похожей на рабочую среду разработки на локальной машине! И следует признать, что такое инструментальное средство действительно существует. Оно называется Vagrant и обладает поистине замечательными возможностями.

---

<sup>1</sup> Лучшим решением все-таки является использование протокола FTP для доступа к удаленной системе. Тогда весь процесс редактирования файлов можно перенести на свой рабочий компьютер и использовать привычные средства разработки. После внесения изменений в файлы они будут автоматически обновлены на удаленном сервере. Вам останется только запустить тесты в рабочей среде заказчика. — Примеч. ред.

## Простейшая установка

Так и хочется сказать, что Vagrant предоставляет среду разработки по единственной команде. И это может оказаться правдой, но прежде придется установить необходимое программное обеспечение. Если после этого извлечь файл конфигурации из хранилища системы контроля версий конкретного проекта, то новую среду действительно можно будет запустить по единственной команде.

Начнем с установки Vagrant. Для этого инструментального средства требуется платформа виртуализации. В нем поддерживается несколько таких платформ, но мы воспользуемся платформой VirtualBox, которую можно установить в любой разновидности ОС Linux, Mac OS X или Windows. Загрузить и получить соответствующие инструкции по установке платформы VirtualBox можно на веб-странице, доступной по адресу <https://www.virtualbox.org/wiki/Downloads>.

После установки VirtualBox, безусловно, потребуется установить и Vagrant. Загрузить Vagrant можно по адресу <https://www.vagrantup.com/downloads.html>. Как только платформа VirtualBox и инструментальное средство Vagrant будут установлены, необходимо выбрать один из готовых образов операционной системы для выполнения кода.

## Выбор и установка образа операционной системы в Vagrant

Чтобы получить один из готовых образов операционной системы для Vagrant, проще всего воспользоваться поисковым механизмом, доступным по адресу <https://app.vagrantup.com/boxes/search>. Во многих производственных системах используется CentOS, поэтому лучше искать именно ее образ. Результаты такого поиска приведены на рис. 20.1.

Для наших целей, по-видимому, лучше всего подходит образ CentOS 6.7. У нас теперь достаточно сведений для запуска среды Vagrant. Когда Vagrant запускается на выполнение, он, как правило, читает содержимое файла конфигурации Vagrantfile. Но поскольку мы начали все с “чистого листа”, нам придется сформировать такой файл по следующей команде.

```
$ vagrant init bento/centos-6.7
```

---

```
A 'Vagrantfile' has been placed in this directory.
You are now ready to 'vagrant up' your first virtual
environment! Please read the comments in the Vagrantfile
as well as documentation on 'vagrantup.com' for more
information on using Vagrant.
```

---

В этом каталоге размещен файл 'Vagrantfile'. Теперь вы готовы запустить свою первую виртуальную среду Vagrant. Непременно прочтайте комментарии в файле Vagrantfile, а дополнительные сведения о применении Vagrant – в документации, доступной по адресу 'vagrantup.com'

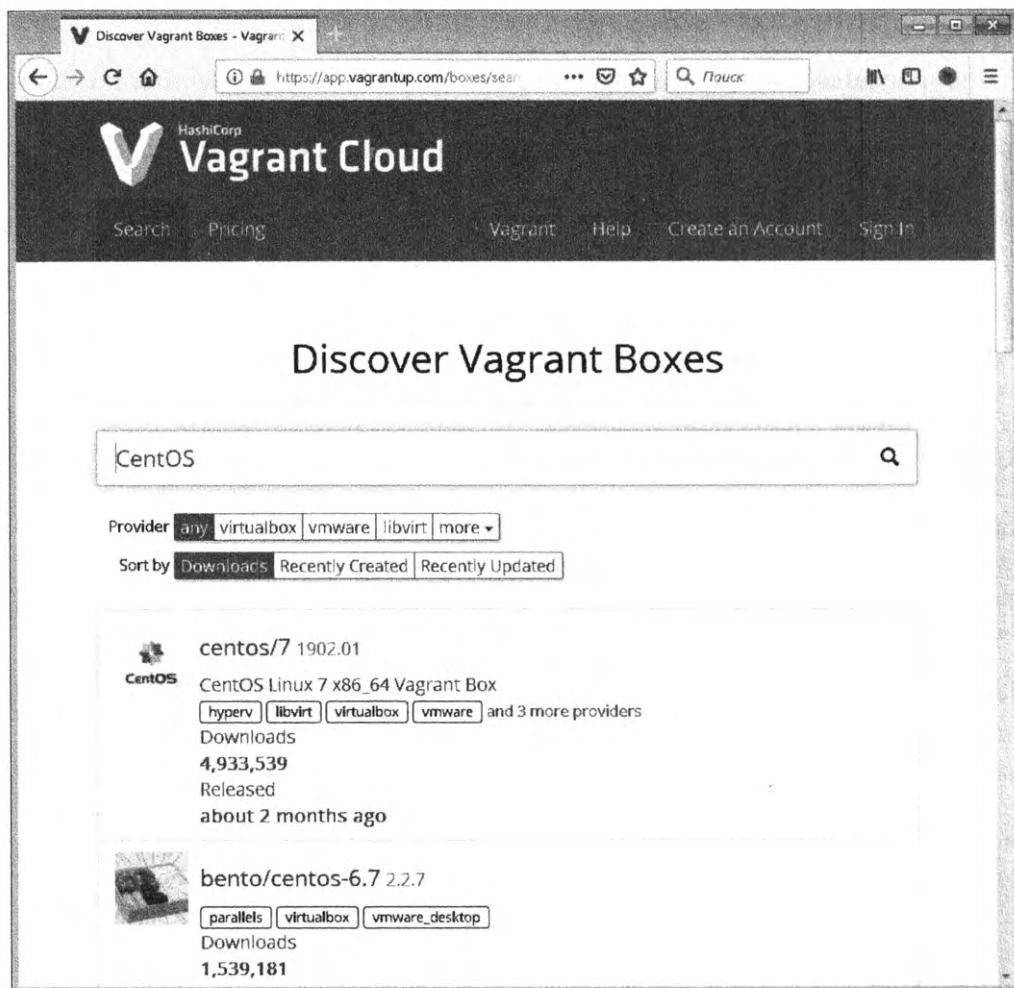


Рис. 20.1. Поиск готового образа операционной системы для Vagrant

Как видите, в приведенной выше команде указано имя готового образа операционной системы для Vagrant, в котором нам требуется работать. Эти сведения используются в Vagrant для создания самого минимального файла конфигурации. Если открыть сформированный в итоге файл конфигурации `Vagrantfile`, то, среди прочего, в нем можно обнаружить следующее.

```
# Every Vagrant development environment requires a box.
# You can search for boxes at
# https://app.vagrantup.com/boxes/search.
config.vm.box = "bento/centos-6.7"
```

---

```
# Для каждой среды разработки требуется свой готовый образ операционной
системы
# для Vagrant.
```

```
# Для поиска таких образов обращайтесь по адресу:  
https://app.vagrantup.com/boxes/search.  
config.vm.box = "bento/centos-6.7"
```

Мы всего лишь составили минимальную конфигурацию Vagrant. А далее нам нужно выполнить крайне важную команду **vagrant up**, которая должна быть хорошо известна тем, кто привык часто работать с Vagrant. По данной команде сеанс работы в Vagrant начинается с загрузки и подготовки нового образа, если в этом есть потребность, и последующего его запуска.

```
$ vagrant up
```

Поскольку мы выполняем эту команду с виртуальной машиной `bento/centos-6.7` в первый раз, поэтому Vagrant начинает свое выполнение с загрузки соответствующего готового образа ОС.

---

```
Bringing machine 'default' up with 'virtualbox' provider...  
==> default: Box 'bento/centos-6.7' could not be found. Attempting to find and  
install...  
    default: Box Provider: virtualbox  
    default: Box Version: >= 0  
==> default: Loading metadata for box 'bento/centos-6.7'  
    default: URL: https://app.vagrantup.com/boxes/bento/centos-6.7  
==> default: Adding box 'bento/centos-6.7' (v2.2.7) for provider: virtualbox  
    default: Downloading: https://app.vagrantup.com/boxes/bento/centos-6.7/  
versions/2.2.7/providers/virtualbox.box  
==> default: Successfully added box 'bento/centos-6.7' (v2.2.7) for  
'virtualbox'!
```

---

Vagrant сохраняет образ операционной системы (в каталоге `~/.vagrant.d/boxes/`, если выполняется в Linux), чтобы вам не пришлось загружать его снова в своей системе, даже если в ней выполняется несколько виртуальных машин. Затем производится конфигурирование и начальная загрузка виртуальной машины с подробным описанием происходящих действий. По завершении данной команды можно проверить работу новой виртуальной машины, зарегистрировавшись на ней, как показано ниже.

```
$ vagrant ssh  
$ pwd
```

---

```
/home/vagrant
```

---

```
$ cat /etc/redhat-release
```

---

```
CentOS release 6.7 (Final)
```

---

Итак, мы находимся в виртуальной среде! Чего же мы добились? Прежде всего, у нас имеется доступ к виртуальной машине, которая в какой-то степени

напоминает рабочую среду. А еще что? На самом деле не так уж мало. Как упоминалось ранее, нам хотелось бы редактировать файлы на своей локальной машине, но выполнять их в среде, похожей на рабочую. Организуем же свою среду разработки должным образом.

## Монтирование локальных каталогов на виртуальной машине Vagrant

А теперь давайте соберем вместе ряд файлов-примеров. Мы выполнили первые свои команды `vagrant init` и `vagrant up` в каталоге, который я назвал `infrastructure`. Обратимся снова к проекту системы `webwoo`, упоминавшейся в главе 18, “Тестирование средствами PHPUnit”, (разработка упрощенной версии этой системы была представлена в главе 12, “Шаблоны корпоративных приложений”). Если собрать все это вместе, то наша среда разработки примет следующий вид.

```
ch20/
  infrastructure/
    Vagrantfile
  webwoo/
    AddVenue.php
    index.php
    Main.php
    AddSpace.php
```

Наша задача — настроить среду таким образом, чтобы можно было работать с файлами из каталога `webwoo` локально, но выполнять их прозрачно, используя стек в образе CentOS. В зависимости от конкретной конфигурации Vagrant попытается смонтировать каталоги машины хоста в гостевой операционной системе. На самом деле один каталог уже был автоматически смонтирован в Vagrant. Это можно проверить следующим образом.

```
$ vagrant ssh
```

---

```
Last login: Tue Jul 5 15:36:19 2016 from 10.0.2.2
```

---

```
$ ls -a /vagrant
```

---

```
.. .vagrant Vagrantfile
```

---

Таким образом, каталог `infrastructure` был смонтирован в среде Vagrant как каталог под именем `/vagrant`. Это пригодится нам, когда мы приступим к написанию сценария для подготовки и настройки образа ОС. А до тех пор уделим основное внимание каталогу `webwoo`, отредактировав файл конфигурации `Vagrantfile` следующим образом.

```
config.vm.synced_folder ".../webwoo", "/var/www/poppch20"
```

В этой директиве Vagrant предписывается смонтировать каталог `webwoo` в гостевой ОС по пути `/var/www/poppch20`. Чтобы убедиться в этом, нам придется перезагрузить гостевую ОС, выполнив следующую команду (в нашей операционной системе, а не на виртуальной машине).

```
$ vagrant reload
```

В итоге виртуальная машина остановится и корректно перезагрузится, а Vagrant смонтирует каталоги `infrastructure` (`/vagrant`) и `webwoo` (`/var/www/poppch20`). Ниже приведен фрагмент результата выполнения данной команды.

---

```
==> default: Mounting shared folders...
default: /vagrant => /home/mattz/ch20/infrastructure
default: /var/www/poppch20 => /home/mattz/ch20/webwoo
```

---

Чтобы убедиться, что каталог `/var/www/poppch20` находится на своем месте, достаточно быстро зарегистрироваться по следующей команде.

```
$ vagrant ssh
```

---

```
Last login: Thu Jul 7 15:25:16 2016 from 10.0.2.2
```

---

а затем вывести его содержимое по такой команде.

```
$ ls /var/www/poppch20/
```

---

```
AddSpace.php    AddVenue.php    index.php    Main.php
```

---

Теперь мы можем работать в удобной для нас интегрированной среде разработки на своей локальной машине. При этом все внесенные в файлы изменения будут автоматически переноситься в среду гостевой ОС!

Безусловно, размещение файлов на виртуальной машине CentOS не равнозначно их выполнению в рабочей системе. В типичном образе операционной системы для Vagrant сделано не так уж и много предустановок, поскольку считается, что разработчику потребуется специально настроить виртуальную среду под свои потребности и обстоятельства. Поэтому следующая стадия состоит в подготовке образа операционной системы и его настройке под свои потребности.

## Подготовка

Следует еще раз подчеркнуть, что вся подготовка образа ОС выполняется согласно директив файла конфигурации `Vagrantfile`. Для подготовки виртуальных машин в Vagrant можно применять несколько инструментальных средств, в том числе `Chef` (<https://www.chef.io/chef/>), `Puppet` (<https://puppet.com>) и `Ansible` (<https://www.ansible.com>). Все они заслуживают специального изучения, но для рассматриваемых здесь целей мы воспользуемся старым

добрый сценарием командной оболочки. И начнем снова с файла конфигурации `Vagrantfile`.

```
config.vm.provision "shell", path: "setup.sh"
```

Назначение этой директивы должно быть совершенно ясно! В ней среде Vagrant предписывается воспользоваться сценарием командной оболочки для подготовки образа ОС, а также указан файл `setup.sh` с исполняемым сценарием.

Содержимое такого сценария, разумеется, зависит от конкретных требований разработчика. В данном случае мы начнем свой сценарий с определения значения двух переменных окружения и установки некоторых пакетов, как показано ниже.

```
#!/bin/bash

VAGRANTDIR=/vagrant
SERVERDIR=/var/www/poppch20/

sudo rpm -Uvh https://mirror.webtatic.com/yum/el6/latest.rpm
sudo yum install -y patch
sudo yum install -y vim

sudo yum -q -y install mysql-server
sudo yum -q -y install httpd;
sudo yum -q -y install php70w
sudo yum -q -y install php70w-mysql

sudo yum -q -y install php70w-xml
sudo yum -q -y install php70w-dom
```

По умолчанию версия PHP 7 недоступна в CentOS 6, но если установить хранилище yum из ресурса `webtatic.com`, то можно предоставить доступ к пакету `php70w` и стеку связанных вместе расширений. Приведенный выше сценарий следует сохранить в файле `setup.sh`, разместив последний в каталоге `infrastructure` вместе с файлом конфигурации `Vagrantfile`.

Но как запустить процесс подготовки? Если бы директива `config.vm.provision` и файл сценария `setup.sh` были уже на месте, когда мы выполняли команду `vagrant up`, то подготовка прошла бы автоматически. Поэтому нам придется провести ее вручную, выполнив следующую команду.

```
$ vagrant provision
```

Выполнение сценария из файла `setup.sh` на виртуальной машине Vagrant приведет к выводу довольно большого количества информации на терминал. А теперь выясним, насколько успешно прошла подготовка образа ОС, выполнив приведенные ниже команды.

```
$ vagrant ssh
$ php -v
```

---

```
PHP 7.0.7 (cli) (built: May 28 2016 08:26:36) ( NTS )
Copyright (c) 1997-2016 The PHP Group
Zend Engine v3.0.0, Copyright (c) 1998-2016 Zend Technologies
```

---

## Настройка веб-сервера

Безусловно, систему еще нельзя считать готовой к работе, даже если установлены СУБД MySQL и веб-сервер Apache. Прежде всего необходимо сконфигурировать веб-сервер Apache. Чтобы сделать это, проще всего создать приведенный ниже файл конфигурации, который можно затем скопировать в каталог conf.d веб-сервера Apache. Присвоим этому файлу имя poppch20.conf и перенесем его в каталог infrastructure.

```
NameVirtualHost *:80

<VirtualHost *:80>
    ServerAdmin matt@getinstance.com
    DocumentRoot /var/www/poppch20
    ServerName poppch20.vagrant.internal
    ErrorLog logs/poppch20-error_log
    CustomLog logs/poppch20-access_log common
</VirtualHost>

<Directory /var/www/poppch20>
AllowOverride all
</Directory>
```

Мы еще вернемся к этому имени хоста в дальнейшем. А до тех пор, не вдаваясь особенно в подробности, достаточно сообщить веб-серверу Apache о каталоге /var/www/poppch20 и установить режим протоколирования. Необходимо также обновить сценарий из файла setup.sh, чтобы скопировать файл конфигурации во время подготовки, как показано ниже.

```
sudo cp $VAGRANTDIR/poppch20.conf /etc/httpd/conf.d/
sudo service httpd restart
sudo /sbin/chkconfig httpd on
```

Сначала файл конфигурации размещается на своем месте, а затем перезапускается веб-сервер, чтобы произвести его конфигурирование. Кроме того, выполняется команда **chkconfig**, чтобы обеспечить запуск веб-сервера в момент начальной загрузки виртуальной машины. Внеся эти изменения в сценарий, можно запустить его снова на выполнение по следующей команде.

```
$ vagrant provision
```

Следует, однако, иметь в виду, что при повторном выполнении сценария подготовки снова вступят в действие и те его части, которые были рассмотрены ранее. Поэтому разрабатывать сценарий подготовки следует таким образом, чтобы его можно было выполнять повторно без серьезных последствий. Правда, диспетчер пакетов Yum обнаружит, что указанные нами пакеты уже установлены и не выдаст особых предупреждений отчасти потому, чтобы мы приняли к этому меры, указав в командной строке параметр **-q**, подавляющий вывод информационных сообщений.

## Настройка сервера баз данных MySQL

Для работы большинства приложений требуется обеспечить доступ к базе данных. Для этого нужно запустить сервер баз данных. С этой целью введем в рассматриваемый здесь сценарий подготовки следующие дополнения.

```
sudo service mysqld start
/usr/bin/mysqladmin -s -u root password 'vagrant' ||
    echo "*** задать пароль не удалось - вероятно уже сделано.}"

echo "CREATE DATABASE IF NOT EXISTS poppch20_vagrant" |
    mysql -u root -pvagrant
# Здесь нужно заполнить БД данными, если потребуется
#
echo "GRANT ALL PRIVILEGES ON poppch20_vagrant.* TO
    'vagrant'@'localhost' IDENTIFIED BY 'vagrant'
    WITH GRANT OPTION" | mysql -u root -pvagrant

echo "FLUSH PRIVILEGES" | mysql -u root -pvagrant
sudo /sbin/chkconfig mysqld on
```

Сначала запускается сервер баз данных MySQL, а затем выполняется команда **mysqladmin** для определения пароля привилегированного пользователя **root**. Если эта команда запускается не в первый раз, то скорее всего она завершится неудачно, поскольку пароль уже был нами задан. Поэтому в ней указан параметр **-s** для подавления сообщений об ошибках. На тот случай, если данная команда завершится неудачно, мы предусмотрели соответствующее предупреждающее сообщение. Далее создается база данных, пользователь и пароль. И, наконец, выполняется команда **chkconfig**, чтобы обеспечить запуск демона MySQL на выполнение в момент начальной загрузки.

Внеся все эти изменения, можно произвести подготовку снова, а затем проверить работоспособность сервера баз данных, выполнив приведенные ниже команды.

```
$ vagrant provision
```

---

```
# многострочный вывод
```

---

```
$ vagrant ssh
$ mysql -uvagrant -pvagrant poppch20_vagrant
```

---

```
Welcome to the MySQL monitor. Commands end with ; or \g.
Your MySQL connection id is 9
Server version: 5.1.73 Source distribution
```

```
Copyright (c) 2000, 2013, Oracle and/or its affiliates. All rights reserved.
```

```
Oracle is a registered trademark of Oracle Corporation
and/or its affiliates. Other names may be trademarks of
their respective owners.
```

```
Type 'help;' or '\h' for help. Type '\c' to clear the
current input statement.
mysql>
```

---

Добро пожаловать в монитор MySQL. Команды завершаются символами ; или \g.  
Идентификатор вашего подключения к MySQL равен 9.

Версия сервера: 5.1.73 Комплект поставки исходного кода

Авторское право (c) от 2000 г., 2013 г. принадлежит корпорации Oracle  
и/или ее филиалам. Все права защищены.

Oracle – зарегистрированная торговая марка корпорации Oracle и/или ее филиалов.  
Другие наименования могут быть торговыми марками соответствующих владельцев.

Ведите команду 'help;' или '\h' для получения справки.  
Ведите команду '\c' для очистки текущего введенного оператора.

---

Итак, мы привели в рабочее состояние веб-сервер и сервер баз данных. Теперь можно перейти к выполнению прикладного кода.

## Определение имени хоста

Мы подключались к нашей новой среде разработки уже несколько раз, поэтому вопросы настройки сети более или менее разрешены. Но, несмотря на то что мы сконфигурировали веб-сервер, мы пока еще не можем им воспользоваться, потому что нам по-прежнему требуется поддержка имени хоста для виртуальной машины. Поэтому введем его в файл конфигурации Vagrantfile следующим образом.

```
config.vm.hostname = "poppch20.vagrant.internal"
config.vm.network :private_network, ip: "192.168.33.148"
```

Мы придумали имя хоста и задали его с помощью директивы config.vm.hostname. Кроме того, мы сконфигурировали приватную сеть с помощью директивы config.vm.network, присвоив виртуальному хосту статический IP-адрес. Для этой цели следует использовать любой свободный IP-адрес, который начинается с префикса **192.168**.

Поскольку наше имя хоста вымышленное, поэтому придется настроить гостевую операционную систему на его правильное преобразование. В Unix-подобной системе это означает, что необходимо внести изменения в системный файл /etc/hosts. В данном случае в него необходимо добавить следующую строку.

```
192.168.33.148 poppch20.vagrant.internal
```

И хотя это не слишком утомительно, но мы постепенно продвигаемся в направлении однокомандной установки для всей команды разработчиков. Поэтому было бы неплохо автоматизировать эту стадию процесса. Правда, в Vagrant

поддерживаются подключаемые модули, а среди них — модуль `hostmanager`, который делает именно то, что нам требуется.

Чтобы выяснить, какие подключаемые модули установлены, достаточно выполнить следующую команду.

```
$ vagrant plugin list
```

---

```
vagrant-login (1.0.1, system)
vagrant-share (1.1.5, system)
```

---

Чтобы добавить подключаемый модуль, достаточно выполнить такую команду.

```
$ vagrant plugin install vagrant-hostmanager
```

---

```
Installing the 'vagrant-hostmanager' plugin.
This can take a few minutes...
Installed the plugin 'vagrant-hostmanager (1.8.2)'!
```

---

```
Установка подключаемого модуля 'vagrant-hostmanager'.
Это займет несколько минут...
Подключаемый модуль 'vagrant-hostmanager (1.8.2)' установлен!
```

---

Затем можно непосредственно предписать установленному подключаемому модулю обновить файл `/etc/hosts` следующим образом.

```
$ vagrant hostmanager
```

---

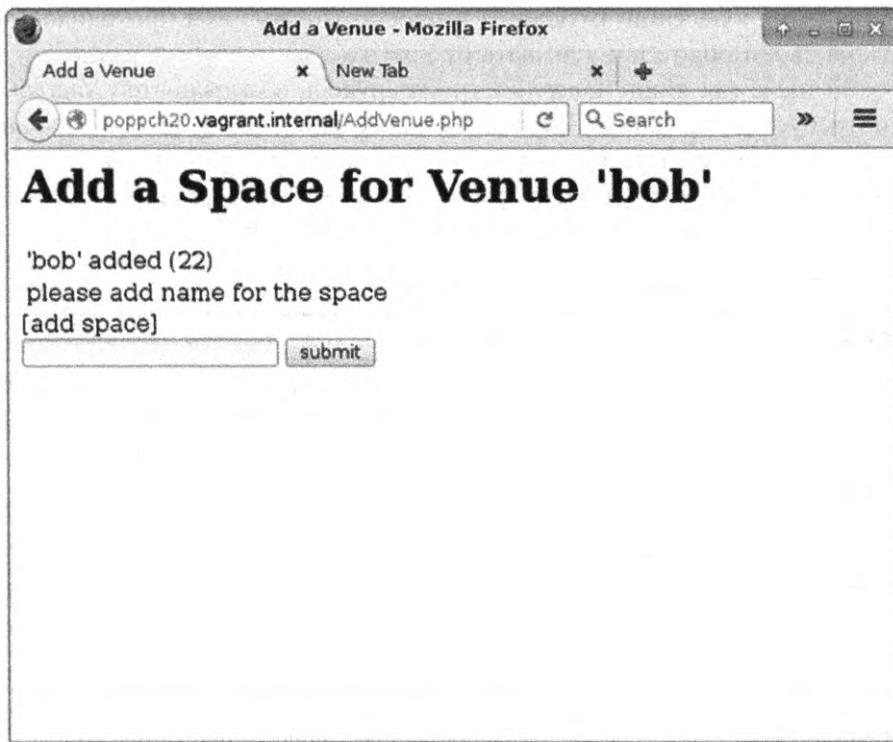
```
[default] Updating /etc/hosts file...
```

---

Чтобы автоматизировать данный процесс для других членов команды разработчиков, мы должны явно активизировать подключаемый модуль `hostmanager` в файле конфигурации `Vagrantfile`, как показано ниже.

```
config.hostmanager.enabled = true
```

Внеся все необходимые изменения в файл конфигурации, мы должны выполнить команду `vagrant reload`, чтобы применить их. И здесь настает момент истины! Будет ли наша система работать в браузере? Как показано на рис. 20.2, система должна работать исправно.



**Рис. 20.2.** Доступ к сконфигурированной системе на виртуальной машине Vagrant

## Краткие итоги

Итак, мы организовали практически из ничего полностью функционирующую среду разработки. Если учесть, что для рассмотрения этого процесса потребовалась отдельная глава, то было бы нечестно сказать, что пользоваться Vagrant легко и просто. Подобная простота объясняется двумя обстоятельствами. Во-первых, проделав описанные выше действия несколько раз, вы сможете в конечном итоге довольно быстро развернуть очередную среду Vagrant. Это, конечно, намного проще, чем манипулировать стеками зависимостей вручную.

И во-вторых, что важнее, настоящий выигрыш в скорости и эффективности зависит не от того, кто устанавливает Vagrant. Представьте, что к вашему проекту присоединился новый разработчик, который заранее ожидает, что ему потребуется не один день, чтобы настроить свою среду разработки. А вы говорите, что ему достаточно установить Vagrant и VirtualBox, извлечь исходный код и из каталога `infrastructure` выполнить команду `vagrant up`. Сравните это с

трудоемкими процессами вхождения в проект, которые вам приходилось испытывать на своем опыте или слышать от других.

В этой главе мы лишь поверхностно коснулись возможностей Vagrant. Если вам потребуется настроить Vagrant на более сложные задачи, на официальном веб-сайте этого инструментального средства по адресу <https://www.vagrantup.com> вы найдете всю требующуюся вам информацию. Все команды Vagrant, упоминавшиеся в этой главе, перечислены в табл. 20.1.

**Таблица 20.1. Некоторые команды Vagrant**

Команда	Описание
<code>vagrant up</code>	Загружает виртуальную машину и проводит подготовку, если она еще не проведена
<code>vagrant reload</code>	Останавливает систему и запускает ее снова
<code>vagrant plugin list</code>	Выводит список установленных подключаемых модулей
<code>vagrant plugin install &lt;имя_подключаемого_модуля&gt;</code>	Устанавливает указанный подключаемый модуль
<code>vagrant provision</code>	Выполняет снова стадию подготовки, что удобно после обновления сценариев подготовки
<code>vagrant halt</code>	Корректно останавливает виртуальную машину
<code>vagrant init</code>	Создает новый файл настроек <code>Vagrantfile</code>
<code>vagrant destroy</code>	Уничтожает виртуальную машину. Ее можно восстановить по команде <code>vagrant up</code> , так что не отчайвайтесь!

## Резюме

В этой главе было представлено инструментальное средство Vagrant, позволяющее работать в похожей на рабочую среду разработки не в ущерб авторским инструментальным средствам. В ней были рассмотрены стадии установки, выбора дистрибутивной версии и первоначальной настройки, включая установку каталогов для разработки. После установки виртуальной машины в этой главе был описан процесс подготовки, охватывающий установку пакетов, веб-сервера и сервера баз данных, а также их конфигурирование. И в конце была рассмотрена стадия определения имени хоста, а также продемонстрирована работоспособность системы в браузере!

## ГЛАВА 21



# Непрерывная интеграция

В предыдущих главах был представлен ряд инструментальных средств, предназначенных для поддержки хорошо управляемых программных проектов. Модульное тестирование, автоматическое составление документации, построение проектов и контроль их версий — все это чрезвычайно полезно! Правда, некоторые из них, особенно инструментальные средства тестирования, могут доставить немало хлопот.

Даже если на выполнение тестов потребуется всего лишь несколько минут, вы нередко оказываетесь всецело поглощенными программированием, не уделяя тестам должного внимания. Помимо этого, ваши коллеги и клиенты часто ждут от вас новых выпусков кода и новых функциональных возможностей. Искушение полностью погрузиться в процесс программирования существует всегда, но ошибки намного легче выявить и локализовать, если после написания фрагмента кода сразу же протестировать его, не откладывая дело в долгий ящик. Благодаря этому вы сможете быстро понять, какие именно изменения, внесенные вами в исходный код, привели к ошибкам, а следовательно, быстро устраниТЬ их.

В этой главе представлена *непрерывная интеграция* — методика автоматизации процесса тестирования и построения проекта, а также объединения упоминавшихся ранее инструментальных средств и методик.

В этой главе будут рассмотрены следующие вопросы.

- Определение непрерывной интеграции.
- Подготовка проекта к непрерывной интеграции.
- Представление о Jenkins — сервере непрерывной интеграции.
- Настройка сервера Jenkins на проекты PHP с помощью специализированного подключаемого модуля.

## Что такое непрерывная интеграция

В старые добрые времена интеграция была чем-то таким, что вам приходилось выполнять после завершения приятной части работы. Это была именно та

стадия, на которой разработчики начинали отчетливо понимать, сколько еще работы им предстоит выполнить. Интеграция — это процесс, в ходе которого все части проекта собирались в единый пакет, чтобы затем доставить его конечному потребителю и развернуть в условиях эксплуатации. В этом процессе не было ничего захватывающего, и на самом деле он был весьма трудоемким.

Интеграция тесно связана с процессом контроля качества. Нельзя же в самом деле отправить продукт конечному потребителю, если он не соответствует его требованиям. А это означает тестирование, причем интенсивное. И если до этого не было проведено никаких тестов, то на стадии интеграции возникнет немало и даже очень много неприятных сюрпризов!

Как отмечалось в главе 18, “Тестирование средствами PHPUnit”, раннее и частое тестирование считается передовой нормой практики. А в главах 15, “Стандарты PHP”, и 19, “Автоматическое построение средствами Phing”, упоминалось, что, проектируя систему, следует всегда иметь в виду процесс ее развертывания. Многие согласятся, что так должно быть в идеале, но как часто это случается на практике?

Если вы практикуете методику *разработки посредством тестирования*<sup>1</sup> (Test-Oriented Development, или TOD), то должны знать, что писать тесты не так утомительно, как может показаться на первый взгляд. Ведь в любом случае тесты приходится писать в процессе программирования. И всякий раз, когда разрабатывается очередной компонент, требуется создать фрагмент кода (возможно, в конце того же самого файла класса), где получаются экземпляры объектов и вызываются их методы. Если теперь собрать вместе все разрозненные фрагменты кода, написанные для тестирования компонента в процессе его разработки, то в конечном итоге получится контрольный пример. Остается лишь оформить его в виде класса и добавить в набор тестов.

Как ни странно, в процессе написания кода разработчики нередко избегают выполнения тестов. Но впоследствии для выполнения тестов им понадобится уже намного больше времени. Отказы, связанные с известными недостатками, накапливаются как снежный ком, что затрудняет выявление новых недостатков. Кроме того, возникает подозрение, что кто-то зафиксировал в хранилище исходный код, который не прошел тестирование, а времени на то, чтобы прервать свою работу и заняться исправлением ошибок, внесенных другими разработчиками, просто нет. Поэтому гораздо лучше сразу выполнить несколько тестов, непосредственно относящихся к текущей работе, чем потом тестировать все вместе.

Если не выполнить тесты вовремя, то вряд ли удастся устраниТЬ недостатки, которые выявляют эти тесты, а это, в свою очередь, еще больше затруднит выявление причин возникающих ошибок. Основные усилия при поиске ошибок

---

<sup>1</sup> Этот термин мне нравится больше, чем *предварительное тестирование*, поскольку он лучше отражает реалии большинства удачных проектов, в которых мне довелось принимать участие.

обычно тратятся на диагностику неполадок, а не на их устранение. Зачастую на устранение неполадок приходится тратить лишь несколько минут, тогда как на их выявление — несколько часов. Если же тест не прошел сразу или по прошествии нескольких часов после внесения исправлений в исходный код, определить место, где следует искать причину неполадки, не составит большого труда.

Аналогичные затруднения возникают и при построении программного обеспечения. Если вы редко делаете тестовые инсталляции своего проекта, то, вероятнее всего, обнаружите, что на вашем рабочем компьютере все работает замечательно, но при попытке инсталлировать проект на другой компьютер процесс завершается с маловразумительным сообщением об ошибке. И чем больше проходит времени между последовательными стадиями развертывания проекта, тем сложнее будет обнаружить причину этой скрытой ошибки.

Зачастую причина такой ошибки очень проста: необъявленная зависимость от какой-нибудь библиотеки, установленной в вашей системе, или один или несколько классов, которые вы забыли включить в пакет. Этот недостаток, конечно, легко устранить, если исходный код у вас под рукой. Но что делать, если процесс построения завершился неудачно, а вы в это время уехали в отпуск? Тот несчастный член вашей команды, которому поручена работа по построению и выпуску продукта, может и не знать о сделанных вами настройках и местах, где хранятся пропущенные файлы.

Количество ошибок интеграции растет по мере увеличения числа сотрудников, задействованных в проекте. Вы можете очень хорошо относиться к другим членам вашего коллектива, но ведь все знают, что это именно они, а не вы забыли выполнить вовремя тесты. И это они могут в конце рабочего дня в пятницу зафиксировать в хранилище результаты работы за неделю только потому, что до этого вы заявили на совещании, что проект почти готов и его уже можно готовить к выпуску.

Непрерывная интеграция (НИ) как раз и призвана избавить вас от описанных выше проблем (или, по крайней мере, свести их к минимуму) благодаря автоматизации процессов построения и тестирования. НИ — это ряд норм практики и набор инструментальных средств. В качестве нормы практики требуется частая фиксация кода в хранилище (по крайней мере, один раз в день). Перед каждой фиксацией должны быть выполнены соответствующие тесты и построение всех требуемых пакетов. Что касается инструментальных средств, требующихся для НИ, то некоторые из них (в частности, с `PHPUnit` и `Phing`) упоминались в предыдущих главах, хотя отдельных средств зачастую оказывается недостаточно. Для координации и автоматизации всех процессов требуется система более высокого уровня, а именно сервер НИ. Без него очень велика вероятность, что все методики НИ будут сведены на нет и подчинены нашему природному желанию обходить трудности. Ведь мы всегда предпочитаем программирование другим видам работ.

Поддерживая такую систему, вы получаете три очевидных преимущества. Главное из них — построение и тестирование ваших проектов будет выполняться часто. Собственно говоря, это и является конечной целью НИ. А сама автоматизация процессов дает два других преимущества. Тестирование и построение проектов будут выполняться в другой среде, отличающейся от среды разработки. Причем все это будет происходить в фоновом режиме, и вам не придется отвлекаться от своей основной работы на выполнение тестов. Подобно тестированию, НИ способствует улучшению структуры проекта в целом. Чтобы автоматизировать процесс установки в удаленном месте, вам придется с самого начала упростить его настолько, насколько это возможно.

Я не могу точно сказать, сколько раз мне приходилось иметь дело с проектами, в которых процедура установки была тайной, покрытой мраком, и была известна только нескольким разработчикам. “Ты говоришь, что не можешь задать правила замены URL? — спросил меня один из опытных разработчиков с едва скрываемым пренебрежением. — Ты же знаешь, что они описаны в Википедии. Просто скопируй их оттуда и вставь в файл конфигурации Apache”. Разработка проекта с учетом НИ облегчает тестирование и установку системы. Это означает, что нам придется потратить немного времени на предварительную подготовку к проекту, но впоследствии эти усилия окупятся сторицей и сделают нашу жизнь легче, причем намного!

Сначала мы рассмотрим некоторые из затратных подготовительных работ. Но на самом деле они еще не раз будут упоминаться в этой главе.

## Подготовка проекта к непрерывной интеграции

Прежде всего нам потребуется проект, который должен быть непрерывно интегрирован. Для этой цели вполне подойдет проект, для которого уже написаны тесты. Самым очевидным тому примером служит проект, упоминавшийся в главе 18, “Тестирование средствами PHPUnit”, в качестве иллюстрации возможностей инструментального средства PHPUnit. Назовем его *userthing*, поскольку это нечто (*thing*), содержащее пользовательский объект типа User.

Прежде всего выясним структуру каталогов данного проекта, выполнив следующую команду.

```
$ find src/ test/
```

В итоге будет получен такой результат.

---

```
src/
src/persist
src/persist/UserStore.php
src/util
src/util/Validator.php
src/domain
src/domain/User.php
test/
```

```
test/persist
test/persist/UserStoreTest.php
test/util
test/util/ValidatorTest.php
```

---

Как видите, структура каталогов данного проекта была приведена в некоторый порядок и дополнена несколькими каталогами для пакетов. А в исходном коде структура пакетов поддерживается благодаря пространствам имен. Теперь, когда у нас имеется проект, его необходимо перенести в хранилище системы контроля версий.

### **Непрерывная интеграция и контроль версий**

Для НИ система контроля версий играет важную роль. Система НИ должна уметь запрашивать самую последнюю версию файлов проекта без вмешательства человека — по крайней мере, после того, как все будет настроено.

Для данного примера воспользуемся хранилищем, установленным на сервере BitBucket. Ниже приведены команды для конфигурирования исходного кода в локальной среде разработки, его фиксации и переноса на удаленный сервер.

```
$ cd path/to/userthing
$ git init
$ git remote add origin git@bitbucket.org:getinstance/userthing.git
$ git add build.xml composer.json src/ test/
$ git commit -m 'initial commit'
$ git push -u origin master
```

Сначала мы осуществили переход в каталог разработки и произвели инициализацию локального хранилища данного проекта. Затем ввели ветку `origin` на удаленном сервере, в которую необходимо перенести код. Чтобы убедиться, что все работает как следует, выполним тестовое клонирование кода по следующей команде.

```
$ git clone git@bitbucket.org:getinstance/userthing.git
```

---

```
Cloning into 'userthing'...
X11 forwarding request failed on channel 0
remote: Counting objects: 16, done.
remote: Compressing objects: 100% (11/11), done.
remote: Total 16 (delta 0), reused 0 (delta 0)
Receiving objects: 100% (16/16), done.
```

---

Проверка связности прошла успешно, и теперь у нас имеется хранилище проекта `userthing` на удаленном сервере и локальная копия клона этого кода. Настало время автоматизировать процесс построения и тестирования.

## Применение Phing

Инструментальное средство для автоматического построения проектов Phing было описано в главе 19, “Автоматическое построение средствами Phing”. Ниже приведены команды для установки утилиты Phing.

```
$ sudo pear channel-discover pear.phing.info
$ sudo pear install phing/phing
```

Для этих целей я предпочитаю пользоваться Composer. Поэтому добавьте приведенные ниже строки в файл composer.json и запустите команду composer update.

```
"require-dev": {
    "phing/phing": "2.*"
}
```

Мы собираемся воспользоваться этим замечательным инструментальным средством для построения проектов в качестве связующего звена для среды НИ наших проектов. Поэтому мы выполнили приведенную выше команду для установки утилиты Phing на сервере, предназначенном для тестирования, хотя вы можете попробовать сделать то же самое на виртуальном сервере с помощью Vagrant и VirtualBox. Нам предстоит определить целевые задачи для построения и тестирования кода, а также для запуска всех остальных средств проверки качества, о которых пойдет речь в этой главе.

**НА ЗАМЕТКУ.** При установке пакета не забудьте проанализировать сообщения, выводимые средствами PEAR. Иногда перед установкой основного пакета вам может быть выдан запрос на установку некоторых зависимых пакетов. Утилита `pear` полезна тем, что всегда известит вас, какие действия вы должны предпринять для установки зависимостей. Если вы не будете обращать никакого внимания на сообщения, выводимые этой утилитой в командной строке, то легко упустите из виду, какие именно действия требуется выполнить с вашей стороны.

Приведем в качестве примера следующее целевое задание на построение проекта:

```
<project name="userthing" default="build" basedir=".">
<property name="build" value="./build" />
<property name="test" value="./test" />
<property name="src" value="./src" />
<property name="version" value="1.1.1" />

<target name="build">
    <mkdir dir="${build}" />
    <copy todir="${build}/src">
        <fileset dir="${src}">
        </fileset>
    </copy>
```

```

<copy todir="${build}/test">
    <fileset dir="${test}">
        </fileset>
    </copy>
</target>

<target name="clean">
    <delete dir="${build}" />
</target>
<!-- ... -->
</project>

```

Здесь мы задали значения четырех свойств проекта. В свойстве `build` указан каталог, в котором можно будет выполнить предварительную сборку файлов проекта перед формированием пакета. В свойстве `test` указан каталог для тестирования, в свойстве `src` — каталог с исходным кодом, а в свойстве `version` — номер версии пакета.

В целевом задании `build` каталоги `src` и `test` копируются в среду построения. В более сложных проектах на этой стадии пришлось бы выполнить различные преобразования данных, оперативно создавать файлы конфигурации и собирать различные двоичные ресурсы. Это целевое задание выполняется по умолчанию при построении рассматриваемого здесь проекта с помощью вызова команды `phing` без параметров.

А в целевом задании `clean` удаляется каталог построения и все его содержимое. Итак, запустим процесс построения проекта по следующей команде.

```
$ vendor/bin/phing
```

```

Buildfile: /var/popp/src/ch21/build.xml
userthing > build:

[mkdir] Created dir: /var/popp/src/ch21/build
[copy] Created 4 empty directories in
      /var/popp/src/ch21/build/src
[copy] Copying 3 files to /var/popp/src/ch21/build/src
[copy] Created 3 empty directories in
      /var/popp/src/ch21/build/test
[copy] Copying 2 files to /var/popp/src/ch21/build/test

```

```
BUILD FINISHED
```

```
Total time: 1.8206 second
```

## **Модульное тестирование**

Основой процесса непрерывной интеграции является модульное тестирование. Дело в том, что не имеет смысла проводить процесс построения проекта до конца, если в нем содержится неработоспособный код. Модульное тестирование средствами PHPUnit было описано в главе 18, “Тестирование средствами

PHPUnit". И если вы еще не читали эту главу, то установите данное замечательное средство, перед тем как двигаться дальше. Ниже приведен один из способов установить PHPUnit глобально.

```
$ wget https://phar.phpunit.de/phpunit.phar
$ chmod 755 phpunit.phar
$ sudo mv phpunit.phar /usr/local/bin/phpunit
```

Установить PHPUnit можно также с помощью диспетчера зависимостей Composer, внеся приведенные ниже строки в файл composer.json и запустив команду `composer update`.

```
"require-dev": {
    "phing/phing": "2.*",
    "phpunit/phpunit": "8.*"
}
```

Именно такой способ выберем для рассматриваемого здесь примера. Это никак не повлияет на содержимое каталога разработки, поскольку инструментальное средство будет установлено в каталоге `vendor/`.

Мы отделили каталог тестирования от остальной части исходного кода, поэтому нам придется установить правила автозагрузки, чтобы интерпретатор PHP смог найти все классы системы во время тестирования. Ниже приведен завершенный вариант файла composer.json, предназначенного для этой цели.

```
{
  "require-dev": {
    "phing/phing": "2.*",
    "phpunit/phpunit": "8.*"
  },
  "autoload": {
    "psr-4": {
      "userthing\\": ["src/", "test/"]
    }
  }
}
```

Кроме того, в главе 18, “Тестирование средствами PHPUnit”, мы написали тесты для одной из версий кода проекта userthing, с которым собираемся работать в этой главе. Нам нужно выполнить эти тесты снова (из каталога `src`), чтобы убедиться, что в процессе реорганизации ничего не было нарушено.

```
$ vendor/bin/phpunit test/
```

```
=====
PHPUnit 8.1.3 by Sebastian Bergmann and contributors.
.....
```

```
Time: 378 ms, Memory: 4.00MB
```

```
OK (6 tests, 5 assertions)
```

Приведенный выше результат подтверждает, что все тесты проходят, хотя их лучше было бы выполнять средствами Phing. Для этой цели в Phing предусмотрена задача `exec`, из которой можно вызвать команду `phpunit`. Но всегда лучше воспользоваться специализированным средством, если оно доступно. Ниже приведено определение встроенной задачи для выполнения такого задания.

```
<target name="test" depends="build">
    <phpunit bootstrap="vendor/autoload.php" printsummary="true">
        <formatter type="plain" usefile="false"/>
        <batchtest>
            <fileset dir="${test}">
                <include name="**/*Test.php"/>
            </fileset>
        </batchtest>
    </phpunit>
</target>
```

Эти тесты являются модульными, а не функциональными, поэтому их можно выполнить прямо в каталоге `src/` и не создавать отдельный устанавливаемый экземпляр вместе с функционирующей базой данных и веб-сервером. В задаче `phpunit`, среди прочих атрибутов, можно определить атрибут `printsummary`, обеспечивающий выдачу сводного отчета о результатах выполнения тестирования.

Большая часть функциональных возможностей данной задачи сконфигурирована с помощью вложенных элементов разметки. Так, элемент разметки `formatter` определяет способ формирования тестовых данных. В данном случае выбран простой удобочитаемый формат вывода. А в элементе `batchtest` разметки можно определить несколько тестовых файлов с помощью вложенного элемента разметки `fileset`.

---

**НА ЗАМЕТКУ.** У задачи `phpunit` имеется большое количество параметров настройки. Все они описаны на странице справочного руководства по Phing, доступной по адресу <https://www.phing.info/phing/guide/en/output/chunkhtml/PHPUnitTask.html>.

---

Выполнить тесты средствами Phing можно с помощью следующей команды.

```
$ vendor/bin/phing test
```

В итоге будет получен следующий результат.

---

```
Buildfile: /var/poppch21/build.xml

userthing > build:

userthing > test:

[phpunit] Testsuite: userthing\persist\UserStoreTest
[phpunit] Tests run: 4, Failures: 0, Errors: 0,
Incomplete: 0, Skipped: 0, Time elapsed: 0.01105 s
```

```
[PHPUnit] Testsuite: userthing\util\ValidatorTest
[PHPUnit] Tests run: 2, Failures: 0, Errors: 0,
Incomplete: 0, Skipped: 0, Time elapsed: 0.00864 s
[PHPUnit] Total tests run: 6, Failures: 0, Errors: 0,
Incomplete: 0, Skipped: 0, Time elapsed: 0.02641 s
```

BUILD FINISHED

Total time: 0.5815 seconds

BUILD FINISHED

Total time: 1.0921 second

---

## Документация

Одним из принципов НИ является прозрачность. Именно по этой причине очень важно поддерживать в актуальном состоянии документацию, в которой будут описаны все недавно введенные классы и методы, особенно если вы собираетесь создавать проект в среде НИ. С этой целью можно установить пакет `phpDocumentor`, реализующий систему документирования, средствами PEAR, как показано ниже.

```
$ pear channel-discover pear.phpdoc.org
$ pear install phpdoc/phpdocumentor
```

Того же самого результата можно добиться и с помощью диспетчера зависимостей Composer следующим образом.

```
"require-dev": {
    "phing/phing": "2.*",
    "phpunit/phpunit": "8.*",
    "phpdocumentor/phpdocumentor": "2.*"
}
```

На этот раз для безопасности запустим установленную выше систему документирования из каталога построения по следующей команде.

```
$ ./vendor/bin/phpdoc --directory=src --target=docs --title=userthing
```

В итоге будет сформирована довольно приличная документация. Перед тем как опубликовать ее на сервере НИ, мне пришлось попотеть над тем, чтобы написать несколько реальных блоков документации. Как и прежде, нам нужно поместить эту команду в файл `build.xml`, хотя для интеграции с `PHPDocumentor` в `Phing` была предусмотрена специальная встроенная задача `phpdoc2`, представленная ниже.

```
<target name="doc" depends="build">
    <mkdir dir="reports/docs" />
    <phpdoc2 title="API Documentation" destdir="reports/docs">
        <fileset dir="${src}">
```

```

<include name="**/*.php" />
</fileset>
</phpdoc2>
</target>

```

И в этом случае задача doc зависит, в свою очередь, от задачи build. Сначала создается выходной каталог reports/docs, а затем вызывается задача phpdoc2. Она анализирует вложенный элемент разметки fileset, в котором указываются файлы для документирования.

---

**НА ЗАМЕТКУ.** Полная документация на задачу phpdoc2 (под названием `PhpDocumentor2Task`) доступна по адресу <https://www.phing.info/phing/guide/en/output/chunkhtml/PhpDocumentor2Task.html>.

---

### Покрытие исходного кода тестами

Доверять тестам не имеет смысла, если они не применяются к написанному вами коду. В PHPUnit имеется возможность выводить отчеты по покрытию кода тестами. Ниже приведена выдержка из инструкции по применению PHPUnit.

---

--coverage-html <dir>	Сформировать отчет по покрытию кода тестами в формате HTML.
--coverage-clover <file>	Записать данные по покрытию кода тестами в формате Clover XML.

---

Чтобы воспользоваться такой возможностью, следует установить расширение Xdebug. Подробные сведения об этом можно найти по адресу <http://pecl.php.net/package/Xdebug>, а инструкции по установке — по адресу <http://xdebug.org/docs/install>. Это расширение можно также установить непосредственно, воспользовавшись системой управления дистрибутивными пакетами Linux. Например, в Fedora это можно сделать по следующей команде.

```
$ yum install php-pecl-xdebug
```

А если вы используете версионное хранилище, то аналогичного результата можно добиться по такой команде.

```
$ sudo yum -y install php70w-pecl-xdebug
```

Ниже приведена команда с параметром, активизирующим режим покрытия исходного кода тестами при запуске PHPUnit из каталога src.

```
$ ./vendor/bin/phpunit --whitelist src/ --coverage-html coverage test
```

---

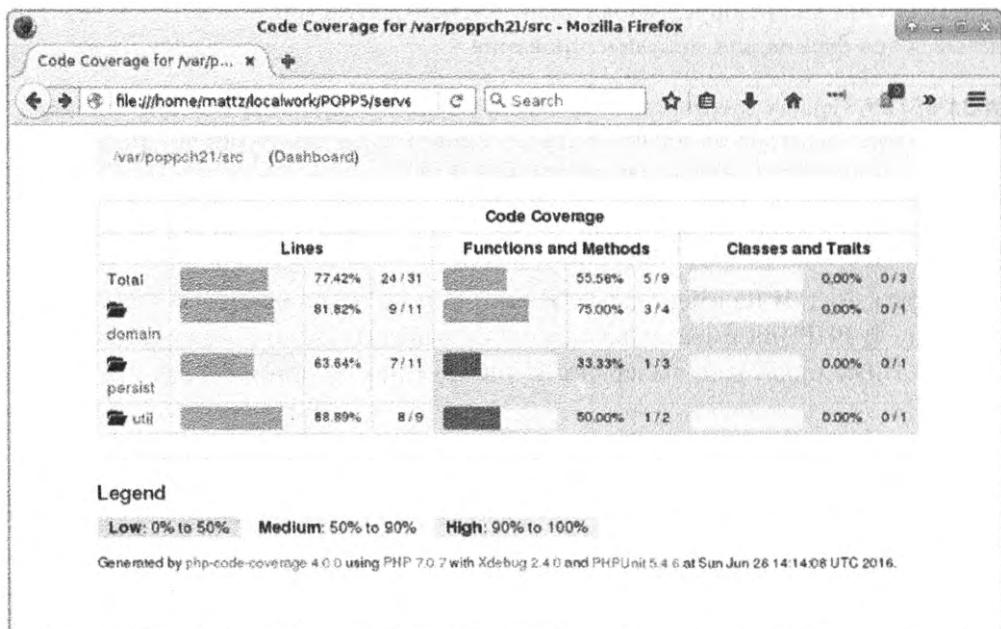
PHPUnit 8.1.3 by Sebastian Bergmann and contributors.	6 / 6 (100%)
.....	

Time: 1.84 seconds, Memory: 6.00MB

OK (6 tests, 5 assertions)

Generating code coverage report in HTML format ... done

Посмотреть полученный в итоге отчет о покрытии исходного кода тестами можно, открыв его в окне браузера, как показано на рис. 21.1.



**Рис. 21.1.** Отчет о покрытии исходного кода тестами

Следует, однако, иметь в виду, что достижение полного покрытия исходного кода тестами еще не означает, что система была протестирована в достаточной степени. С другой стороны, всегда полезно знать обо всех недочетах, выявленных в написанных тестах. Как следует из отчета, приведенного на рис. 21.1, нам придется еще потрудиться над этим.

Убедившись в том, что отчет по покрытию кода работает из командной строки, внесем эту функциональную возможность в файл построения, как показано ниже.

```
<target name="citest" depends="build">
  <mkdir dir="reports/coverage" />

  <coverage-setup database="reports/coverage.db">
    <fileset dir="${src}">
      <include name="**/*.php"/>
    </fileset>
  </coverage-setup>
```

```

<phpunit codecovage="true" bootstrap="vendor/autoload.php"
printsummary="true">
    <formatter type="plain" usefile="false"/>
    <formatter type="xml" outfile="testreport.xml" todir="reports" />
    <formatter type="clover" outfile="cloverreport.xml" todir="reports" />
    <batchtest>
        <fileset dir="${test}">
            <include name="**/*Test.php"/>
        </fileset>
    </batchtest>
</phpunit>

<coverage-report outfile="reports/coverage.xml">
    <report todir="reports/coverage" />
</coverage-report>
</target>

```

Здесь мы создали новую задачу под именем `citest`. В большей части файла построения для этой задачи попросту воспроизводится рассмотренная ранее задача `test`. Сначала создается каталог `reports`, а в нем — подкаталог `coverage`. Для создания параметров конфигурации элемента `coverage` используется задача `coverage-setup`. С помощью атрибута `database` в ней указано место хранения необработанных данных по покрытию исходного кода тестами. А во вложенном элементе разметки `fileset` определены файлы, содержимое которых должно быть подвергнуто анализу по покрытию исходного кода тестами.

В определение задачи `phpunit` введены три элемента разметки `formatter`. Элемент разметки `formatter`, относящийся к типу `xml`, предназначен для формирования файла `testreport.xml`, содержащего результаты тестирования. Элемент разметки `formatter`, относящийся к типу `clover`, также формирует данные о покрытии исходного кода тестами в формате XML. И в самом конце определения задачи `citest` приводится в действие задача `coverage-report`. При этом берется готовая информация о покрытии кода, генерируется новый XML-файл и создается отчет в формате HTML.

---

**НА ЗАМЕТКУ.** Полная документация на задачу `coverage-report` (под названием `CoverageReportTask`) приведена по адресу <https://www.phing.info/phing/guide/en/output/chunkhtml/CoverageReportTask.html>.

---

## Стандарты программирования

Стандарты программирования подробно обсуждались в главе 15, “Стандарты PHP”. И хотя приспособливать свой индивидуальный стиль программирования под общий стандарт весьма досадно, тем не менее, это упрощает организацию коллективного труда над проектом. Именно по этой причине многие команды разработчиков соблюдают общий стандарт кодирования. А поскольку соблюдать его на глаз нелегко, то имеет смысл автоматизировать данный процесс.

С этой целью воспользуемся снова диспетчером зависимостей Composer. На этот раз сконфигурируем его для установки утилиты `PHP_CodeSniffer` следующим образом.

```
"require-dev": {
    "phing/phing": "2.*",
    "phpunit/phpunit": "8.*",
    "phpdocumentor/phpdocumentor": "2.*",
    "squizlabs/php_codesniffer": "3.*"
}
```

А теперь применим рекомендацию стандарта PSR2 по программированию к нашему исходному коду, выполнив следующую команду.

```
$ vendor/bin/phpcs -standard=PSR2 src/util/Validator.php
```

---

```
FILE: /var/poppch21/src/util/Validator.php
-----
FOUND 6 ERRORS AFFECTING 4 LINES
-----
8 | ERROR | [x] Opening brace of a class must be on the
|       | line after the definition
11 | ERROR | [ ] Visibility must be declared on
|       | method "__construct"
11 | ERROR | [x] Opening brace should be on a new line
15 | ERROR | [ ] Visibility must be declared on method
|       | "validateUser"
15 | ERROR | [x] Opening brace should be on a new line
26 | ERROR | [x] Function closing brace must go on the
|       | next line following the body;
|       | found 1 blank lines before brace
-----
PHPCBF CAN FIX THE 4 MARKED SNIFF VIOLATIONS AUTOMATICALLY
-----
Time: 358ms; Memory: 4Mb
```

---

```
ФАЙЛ: /var/poppch21/src/util/Validator.php
-----
НАЙДЕНО 6 ОШИБОК, ОКАЗЫВАЮЩИХ ВЛИЯНИЕ НА 4 СТРОКИ КОДА
-----
8 | ОШИБКА | [x] Открывающая фигурная скобка должна быть
|       | указана после определения класса
11 | ОШИБКА | [ ] В методе-конструкторе "__construct" должна
|       | быть объявлена область видимости
11 | ОШИБКА | [x] Открывающая фигурная скобка должна быть
|       | указана с новой строки
15 | ОШИБКА | [ ] В методе "validateUser" должна быть
|       | объявлена область видимости
15 | ОШИБКА | [x] Открывающая фигурная скобка должна быть
|       | указана с новой строки
26 | ОШИБКА | [x] Закрывающая фигурная скобка должна быть
|       | указана с новой строки после тела
|       | функции; перед этой фигурной скобкой
|       | обнаружена 1 пустая строка
-----
PHPCBF МОЖЕТ АВТОМАТИЧЕСКИ УСТРАНИТЬ 4 ОТМЕЧЕННЫХ В SNIFF
НАРУШЕНИЙ СТАНДАРТА
```

---

Время: 358 мс; Память: 4 Мбайт

Очевидно, что исходный код требует небольшой правки! К числу преимуществ, которые дает инструментальное средство автоматического исправления ошибок, относится его беспристрастный характер. Если в команде разработчиков решено установить определенный стиль программирования, то лучше, конечно, предпочесть беспристрастный сценарий лишенному чувства юмора коллеге, делающему то же самое.

Как и следовало ожидать, теперь мы должны добавить задачу codesniffer в свой файл построения.

```
<target name="sniff" depends="build">
    <phpcodesniffer standard="PSR2">
        <fileset dir="src">
            <include name="**/*.php"/>
        </fileset>
        <formatter type="checkstyle"
            outfile="reports/checkstyle.xml"/>
    </phpcodesniffer>
</target>
```

Задача phpcodesniffer выполнит эту работу автоматически. Для указания правил стандарта PSR2 в данном случае служит атрибут standard. Проверяемые исходные файлы указаны во вложенном элементе разметки fileset, а стиль проверки (checkstyle) — в атрибуте type элемента разметки formatter. В итоге будет сформирован XML-файл, размещаемый в каталоге reports.

Таким образом, в нашем распоряжении имеется немало полезных инструментальных средств, с помощью которых мы можем осуществлять текущий контроль своего проекта. Безусловно, если разработчик будет предоставлен самому себе, он вскоре потеряет всякий интерес к применению этих средств — даже к Phing, столь удобному для построения проекта. На самом деле он может даже вернуться к прежней мысли выполнить стадию интеграции, прибегнув к соответствующим инструментальным средствам только в том случае, если дело приближается к выпуску. Но ведь к этому моменту их эффективность в качестве средств раннего предупреждения окажется весьма низкой. Следовательно, для эффективного применения описанных выше инструментальных средств потребуется сервер НИ, который будет автоматически все это запускать.

Jenkins — это сервер непрерывной интеграции с открытым исходным кодом, ранее называвшийся Hudson. Несмотря на то что он написан на языке Java, им совсем не трудно воспользоваться для применения инструментальных средств PHP. Дело в том, что сервер НИ никак не связан со строящимися проектами, а просто выполняет различные команды и выводит получаемые результаты. Сервер Jenkins очень хорошо интегрируется с проектами на PHP, поскольку в нем предусмотрена поддержка подключаемых модулей. Кроме того, существует весьма активное сообщество разработчиков, работающих над расширением основных функциональных возможностей этого сервера.

**НА ЗАМЕТКУ.** Почему, собственно, сервер Jenkins? Дело в том, что им просто пользоваться и легко расширять. К тому же он пользуется солидной репутацией и имеет активное сообщество пользователей. Сервер Jenkins совершенно бесплатный, его исходный код открыт для общего доступа, а подключаемые к нему модули поддерживают интеграцию с PHP и большинство инструментальных средств, которые могут понадобиться для построения и тестирования проекта. Следует, однако, иметь в виду, что в настоящее время имеется немало других серверов НИ. Так, в одном из предыдущих изданий этой книги был описан сервер CruiseControl (<http://cruisecontrol.sourceforge.net/>), который по-прежнему остается неплохим вариантом выбора.

## Установка сервера Jenkins

Сервер Jenkins написан на языке Java, и поэтому для его работы требуется установить платформу Java. Конкретная ее установка зависит от используемой системы. Так, если используется дистрибутив Fedora OC Linux, это можно сделать по следующей команде.

```
$ yum install java-1.8.0
```

В других системах загрузить и установить Java можно непосредственно по адресу [www.java.com](http://www.java.com). Чтобы убедиться, что платформа Java установлена и нормально функционирует, достаточно выполнить приведенную ниже команду.

```
$ java -version
```

В итоге будет получен следующий результат.

---

```
openjdk version "1.8.0_172"
OpenJDK Runtime Environment (build 1.8.0_172-b11)
OpenJDK 64-Bit Server VM (build 25.172-b11, mixed mode)
```

---

Сервер Jenkins можно загрузить по адресу <https://jenkins.io/download/>. Его можно установить в виде файла веб-архива Java (формата WAR) или загрузить готовый пакет для используемой операционной системы. Все ссылки приведены на веб-странице по указанному выше адресу.

На веб-странице по адресу <https://jenkins.io/doc/book/installing/> приведены инструкции по установке сервера Jenkins на большинстве распространенных платформ. После установки сервер Jenkins запускается непосредственно из командной строки с помощью утилиты java, как показано ниже.

```
$ sudo java -jar /usr/lib/jenkins/jenkins.war
```

Однако если запустить сервер Jenkins подобным образом, то в дальнейшем могут возникнуть определенные трудности в отношении безопасности. Поэтому лучше всего воспользоваться специальным сценарием, который запустит сервер Jenkins от имени пользователя jenkins, а не root. Так, в Fedora сервер Jenkins запускается следующим образом:

```
$ service jenkins start
```

Кроме того, загрузить универсальный сценарий запуска сервера Jenkins под Linux можно по адресу <https://wiki.jenkins.io/display/JENKINS/JenkinsLinuxStartupScript>. После запуска сервер Jenkins начинает по умолчанию прослушивать порт 8080. Чтобы проверить, работает ли сервер Jenkins в вашей системе, посетите в веб-браузере страницу [http://адрес\\_хоста:8080/](http://адрес_хоста:8080/). В итоге вы должны увидеть экран установки, приведенный на рис. 21.2.



**Рис. 21.2.** Экран установки сервера Jenkins

Инструкции, приведенные на рис. 21.2, не требуют особых пояснений. В частности, пароль можно взять из файла `/var/lib/jenkins/secrets/initialAdminPassword` и ввести его в указанном поле. А далее предстоит сделать выбор: установить распространенные подключаемые модули или выбрать свои собственные модули. Чаще всего выбираются распространенные подключаемые модули, поскольку они обеспечивают, среди прочего, поддержку системы Git. Если же требуется более гибкая настройка системы, можно выбрать только нужные подключаемые модули. И прежде чем завершить установку сервера Jenkins, необходимо задать имя пользователя и пароль.

## Установка модулей, подключаемых к серверу Jenkins

Сервер Jenkins является полностью настраиваемым программным продуктом. Поэтому для поддержки описанных выше возможностей интеграции с проектами на PHP нам понадобится установить несколько подключаемых модулей. Для этого в окне веб-интерфейса Jenkins щелкните сначала на ссылке **Manage Jenkins** (Управлять сервером Jenkins), а затем на ссылке **Manage Plugins** (Управлять подключаемыми модулями). А далее перейдите на вкладку **Available** (Доступные модули), и там вы увидите длинный список подключаемых к серверу Jenkins модулей, которые можно установить. В столбце **Install** (Установить) отметьте флагжком нужные модули, которые должны быть установлены. Их список приведен в табл. 21.1.

**Таблица 21.1. Некоторые модули, подключаемые к серверу Jenkins**

Подключаемый модуль	Описание
Git	Поддерживает интеграцию с хранилищами системы Git
xUnit	Поддерживает интеграцию с семейством инструментальных средств xUnit, включая PHPUnit
Phing	Позволяет использовать Phing для построения проектов на PHP
Clover PHP	Обеспечивает доступ к служебному XML-файлу и HTML-файлам, созданным PHPUnit, и формирует отчеты
HTML Publisher	Средство интеграции отчетов в формате HTML; используется для анализа данных, выводимых системой PHPDocumentor
Checkstyle	Обеспечивает доступ к XML-файлу, созданному средствами PHPCodeSniffer, а также формирует отчеты

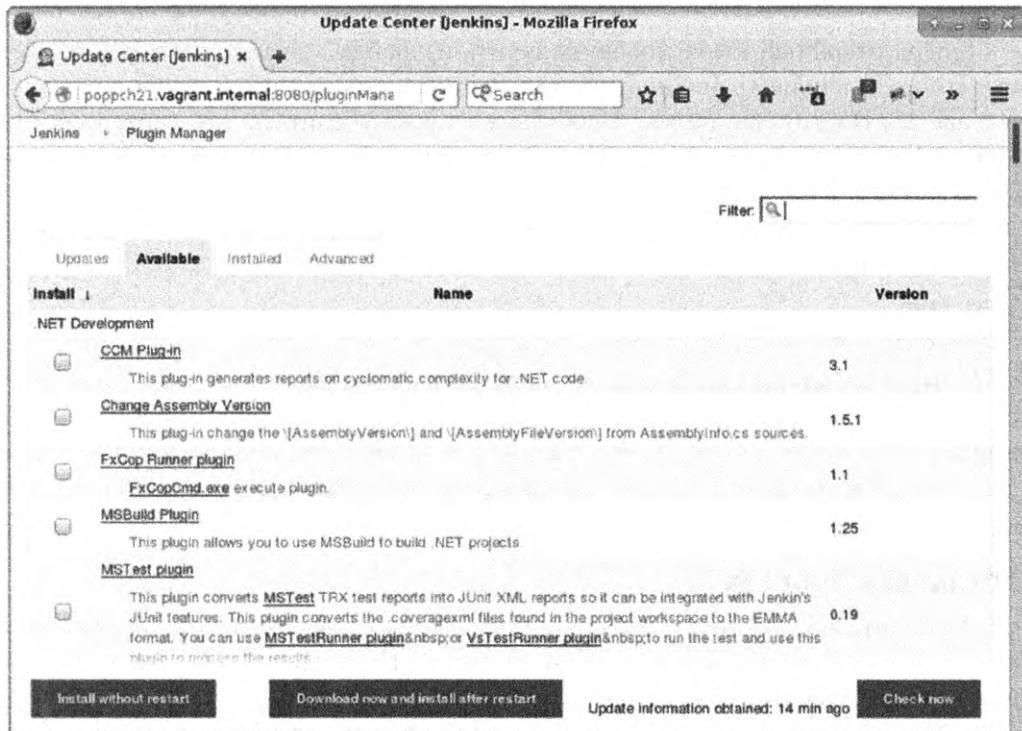
Список установленных дополнительных модулей приведен на рис. 21.3. После установки перечисленных выше подключаемых модулей почти все готово для построения и настройки рассматриваемого здесь проекта.

## Установка открытого ключа доступа к системе Git

Прежде чем воспользоваться модулем, подключаемым к системе Git, необходимо убедиться, что сервер Jenkins имеет доступ к хранилищу системы Git. В главе 17, “Контроль версий средствами Git”, был описан процесс генерирования открытого ключа для доступа к этому удаленному хранилищу. Теперь нам нужно повторить данный процесс в начальном каталоге сервера Jenkins. Но где именно он находится?

Расположение начального каталога можно изменить, но обычно его легко обнаружить в настройках самого сервера Jenkins. Для этого щелкните сначала на ссылке **Manage Jenkins**, а затем на ссылке **Configure System** (Сконфигурировать систему). В открывшемся окне появится путь к начальному каталогу сервера Jenkins. Кроме того, можно просмотреть содержимое файла `/etc/passwd` и

выяснить путь к начальному каталогу пользователя jenkins. В данном случае это каталог /usr/local/jenkins.



**Рис. 21.3.** Экран с установленными модулями, подключаемыми к серверу Jenkins

Теперь нам нужно сконфигурировать ключи и разместить их в подкаталоге .ssh, как показано ниже.

```
$ sudo su jenkins -s /bin/bash
$ cd ~
$ mkdir .ssh
$ chmod 0700 .ssh
$ ssh-keygen
```

Сначала мы перешли к учетной записи пользователя jenkins, указав в командной строке путь к оболочке, поскольку по умолчанию доступ к системной оболочке может быть отключен. Далее мы перешли в начальный каталог этого пользователя, создали в нем подкаталог .ssh и установили права доступа к нему, запрещающие доступ других пользователей и групп. По команде **ssh-keygen** мы сгенерировали ключи SSH. Когда же на экране появилось приглашение ввести пароль, мы просто нажали клавишу <Enter>. В итоге доступ к серверу Jenkins будет осуществляться только по его ключу. Необходимо также убедиться, что созданный файл .ssh/id\_rsa недоступен для чтения всем

остальным пользователям, кроме текущего. Для этого мы выполнили приведенную ниже команду.

```
$ chmod 0600 .ssh/id_rsa
```

Теперь открытый ключ можно получить из файла `.ssh/id_rsa.pub` и ввести его в удаленное хранилище системы Git. Как это сделать, подробно описано в главе 17. Но это еще не все. Необходимо также убедиться, что сервер Git находится в списке разрешенных хостов для связи по протоколу SSH. Чтобы добавить открытый ключ в список и заодно проверить конфигурацию сервера Git, достаточно ввести приведенные ниже команды, не забыв только предварительно войти в систему под именем пользователя `jenkins`.

```
$ cd /tmp
$ git clone git@bitbucket.org:getinstance/userthing.git
```

В итоге будет выдан запрос на наше согласие добавить сервер Git в список разрешенных хостов для связи по протоколу SSH. Его адрес будет записан в файл `.ssh/known_hosts`, находящийся в начальном каталоге пользователя `jenkins`. Это позволит впоследствии исключить отключение сервера Jenkins при попытке установить соединение с сервером Git.

## Установка проекта

Перейдите на страницу с панелью управления сервером Jenkins и щелкните на ссылке `New Item` (Создать новый элемент). На появившемся вновь экране введите имя проекта, `userthing`, как показано на рис. 21.4.

В данном случае выбран проект типа `Freestyle` и для подтверждения выбора мы щелкнули на кнопке `OK`. Это приведет нас к экрану конфигурирования проекта. Прежде всего мы должны подключиться к удаленному хранилищу системы Git. Для этого достаточно выбрать кнопку-переключатель `Git` в разделе `Source Code Manager` (Диспетчер исходного кода) и ввести имя данного хранилища, как показано на рис. 21.5.

Если все пройдет нормально, мы должны получить доступ к своему исходному коду. В этом можно убедиться, сохранив проект щелчком на кнопке `Save` и выбрав вкладку `Build` (Построить). Но для того чтобы увидеть сколько-нибудь значимое действие, следует также настроить Phing. Это нетрудно сделать, если инструментальное средство Phing установлено глобально. Но если применяется диспетчер зависимостей Composer, то дело несколько усложняется, поскольку нужно каким-то образом сообщить серверу Jenkins, где искать исполняемый файл Phing. Для этого достаточно выбрать сначала пункт `Manage Jenkins` из главного меню, а затем пункт `Global Tool Configuration` (Конфигурирование глобального инструментального средства). В итоге появится область конфигурирования инструментального средства, поскольку был установлен модуль, подключаемый к Phing. Как показано на рис. 21.6, мы ввели путь к каталогу, где находится сценарий `phing` (или, по крайней мере, к тому каталогу, где он в конечном итоге окажется, если применяется диспетчер зависимостей Composer).

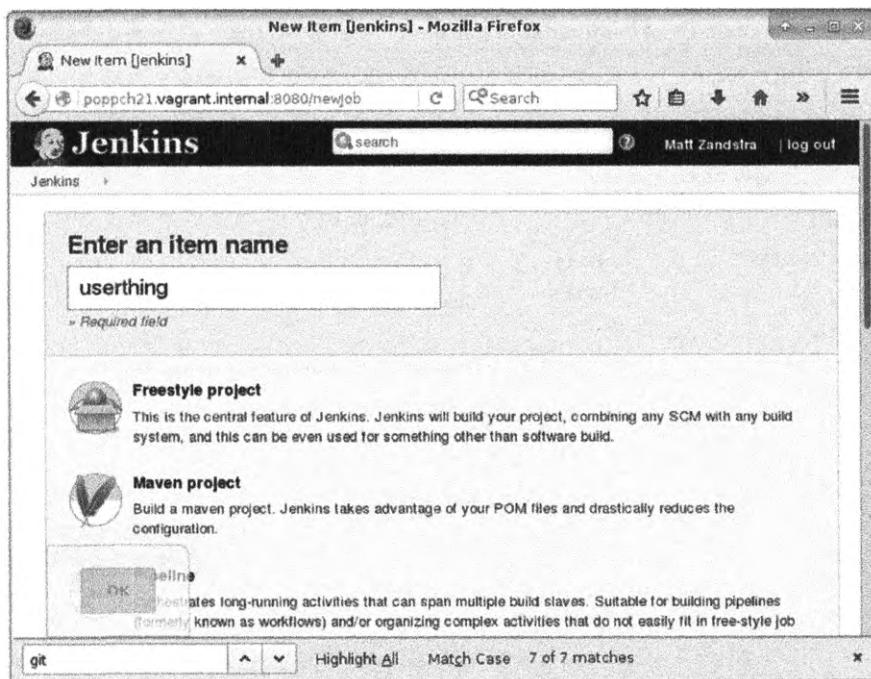


Рис. 21.4. Экран установки проекта

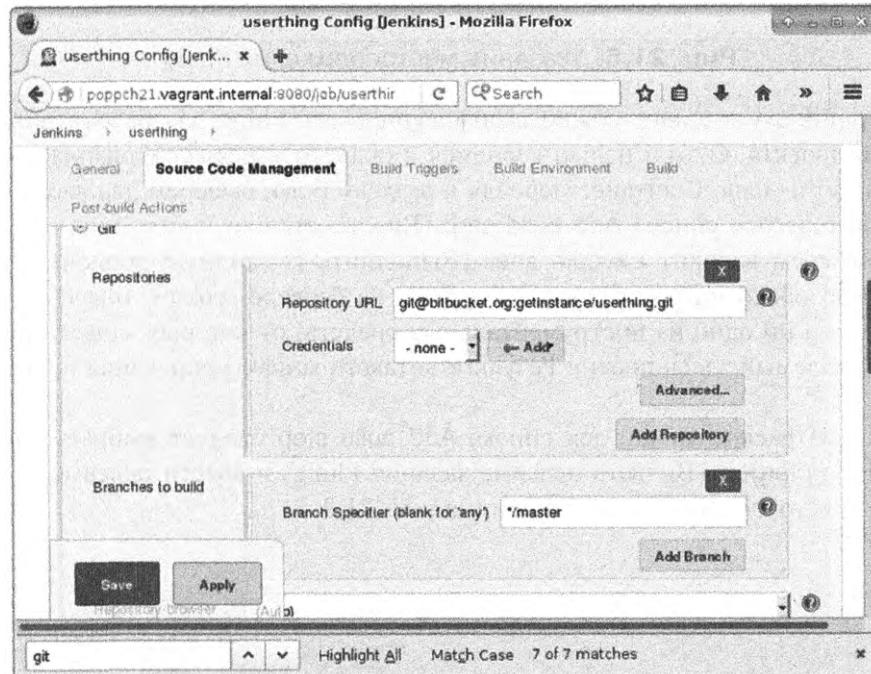
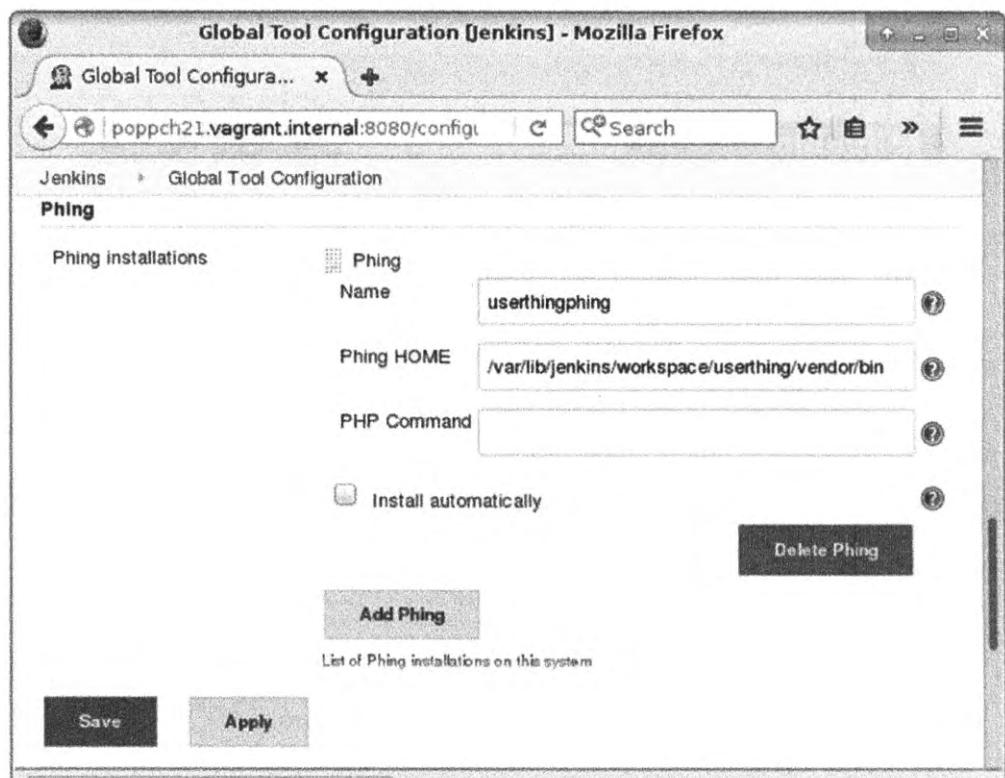


Рис. 21.5. Настройка параметров хранилища системы контроля версий



**Рис. 21.6.** Указание местоположения Phing

Завершив эту стадию, можно сконфигурировать Phing для рассматриваемого здесь проекта. С этой целью вернемся к области конфигурирования проекта userthing и меню Configure. Перейдя к разделу Build, выберем два варианта из раскрывающегося списка Add build step (Ввести стадию построения). Прежде всего выберем вариант Execute shell (Выполнить командную оболочку). Ведь нам нужно обеспечить установку Composer на сервере Jenkins, иначе не будет установлено ни одно из инструментальных средств, от которых может зависеть рассматриваемый здесь проект. Результаты такого конфигурирования приведены на рис. 21.7.

Далее из раскрывающегося списка Add build step следует выбрать вариант Invoke Phing targets (Вызвать целевые задания Phing) и ввести целевые задания Phing в текстовом поле, как показано на рис. 21.8.

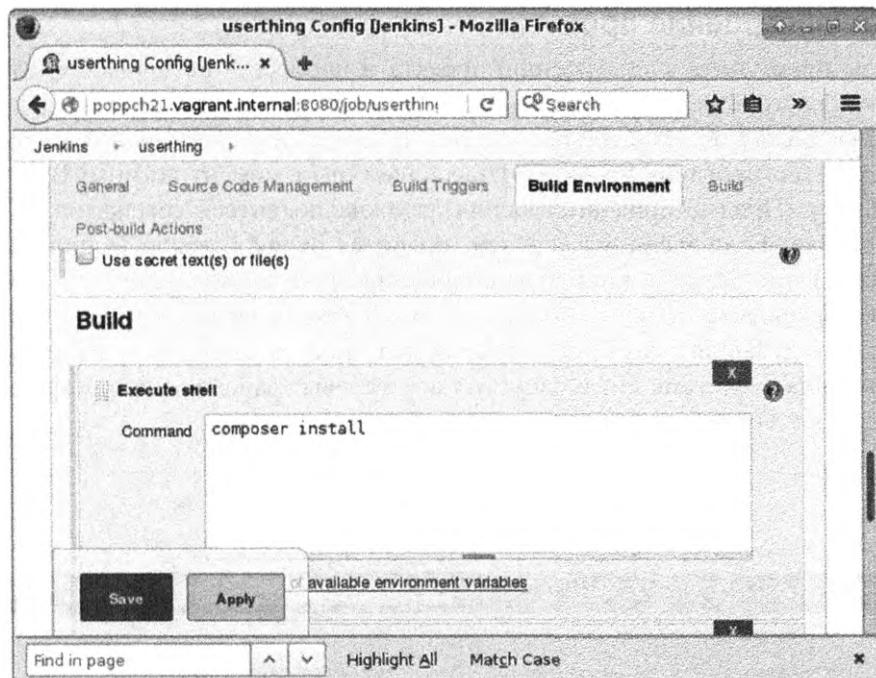


Рис. 21.7. Установка режима выполнения командной оболочки

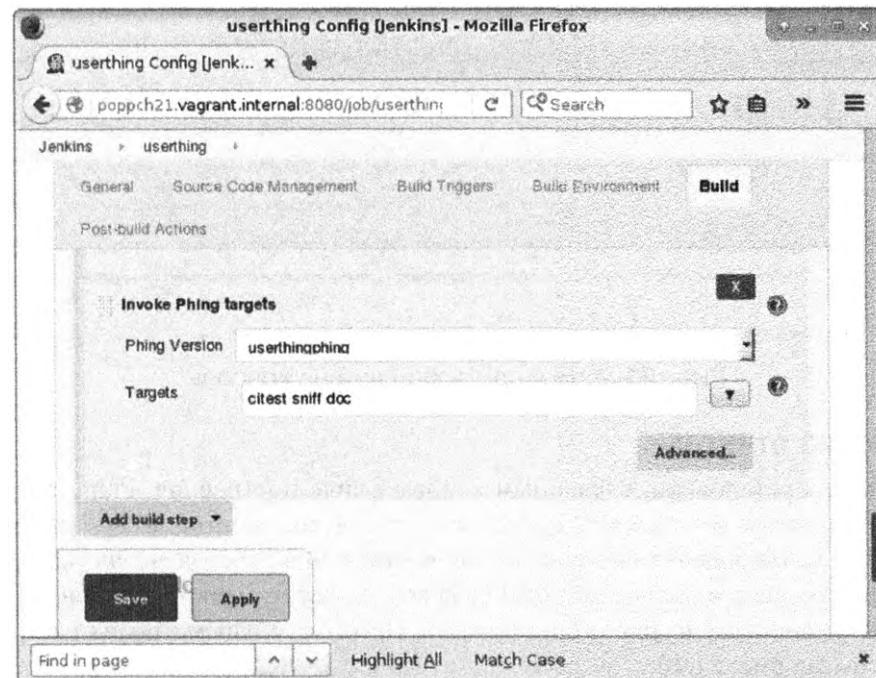


Рис. 21.8. Конфигурирование Phing

## Первое построение проекта

Чтобы приступить к построению проекта и процессу тестирования, следует сохранить настройки, сделанные на экране конфигурирования, а затем щелкнуть на кнопке **Build Now** (Построить теперь). В итоге будет запущен процесс построения и тестирования проекта. И здесь наступает момент истины! В области **Build History** (Предыстория построения) должна появиться ссылка на построение проекта. Если щелкнуть на ней, появится экран **Console Output** (Вывод на консоль), где должны появиться сообщения, подтверждающие, что процесс построения проекта начался и идет так, как и предполагалось (рис. 21.9). Как видите, сервер Jenkins загрузил исходный код проекта `userthing` из удаленного хранилища в системе Git и запустил все целевые задания для построения и тестирования данного проекта.

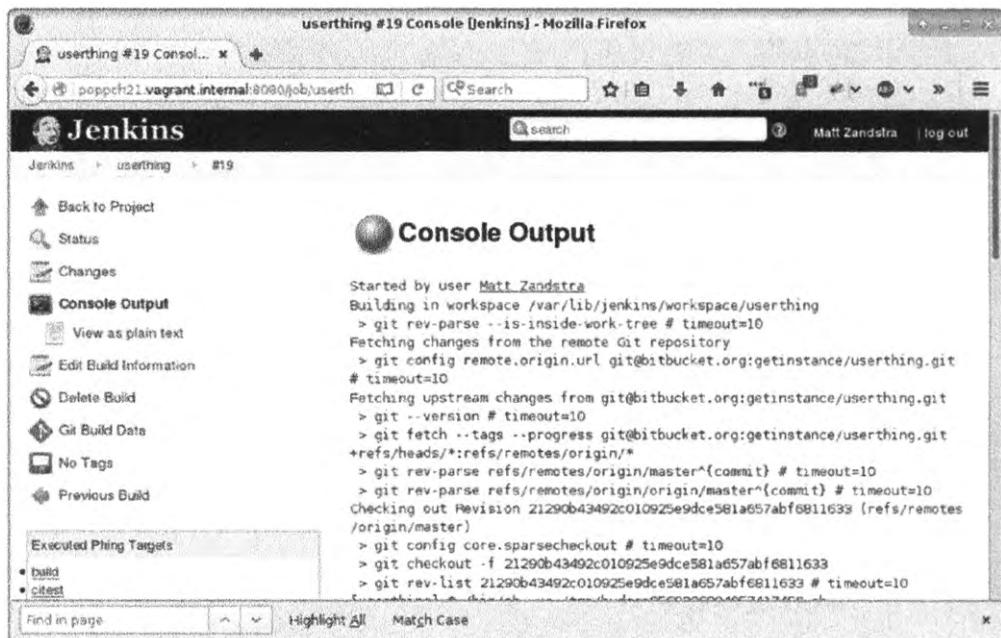
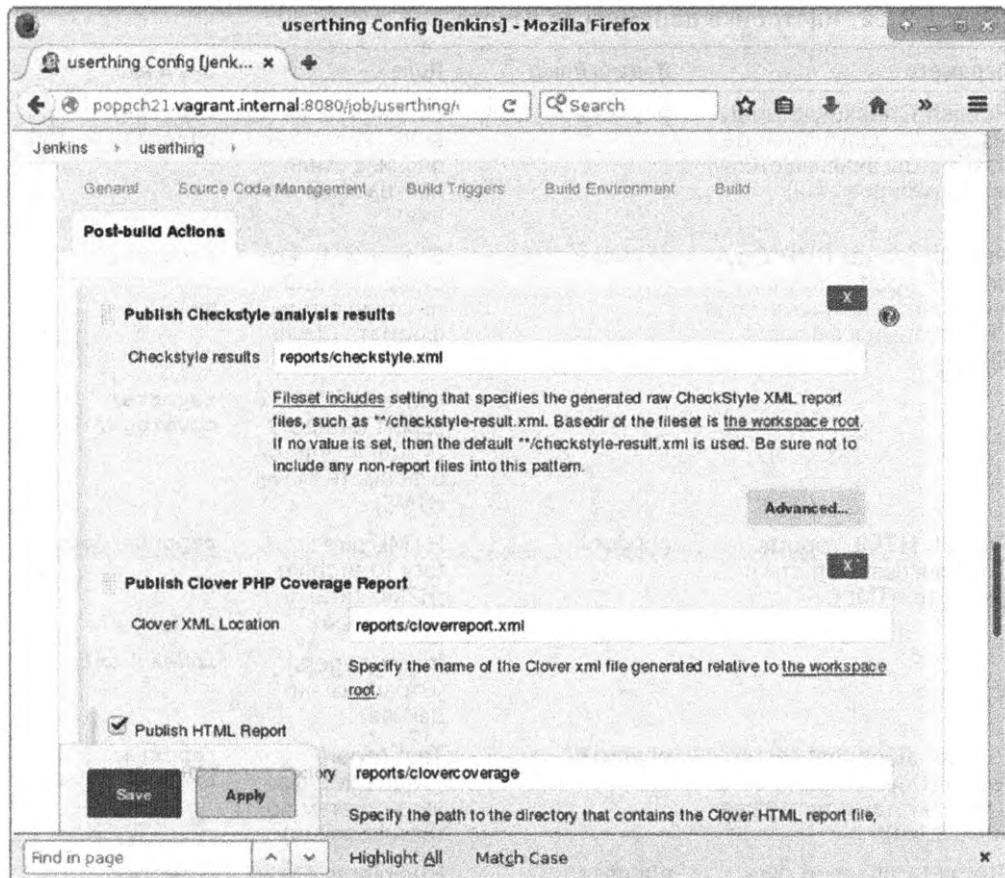


Рис. 21.9. Вывод сообщений на консоль

## Настройка отчетов

Благодаря установкам, сделанным в моем файле построения, Phing сохраняет файлы отчетов в каталоге `build/reports`, а документацию — в каталоге `build/docs`. Подключаемые модули для составления отчетов можно настроить из раскрывающегося списка **Add post-build action** (Ввести действие после построения) на экране конфигурирования проекта. Некоторые параметры их настройки приведены на рис. 21.10.



**Рис. 21.10.** Настройка параметров подключаемых модулей для составления отчетов

Чтобы не приводить здесь большое количество копий экрана, все варианты настройки отчетов были сведены в одну таблицу с кратким их описанием. В табл. 21.2 приведены некоторые поля для настройки действий после построения проекта и соответствующие им значения, заданные нами в файле построения Phing.

Все параметры конфигурации, указанные в табл. 21.2, соответствуют тем, которые мы указали в файле построения проекта, за исключением последнего. В поле E-mail Notification можно указать список разработчиков, которым по электронной почте будут приходить уведомления о неудачных исходах построения проекта.

Сделав все описанные выше настройки, мы можем вернуться к экрану управления проектом и снова запустить процесс построения. На рис. 21.11 показано, насколько улучшился вывод сведений об этом процессе.

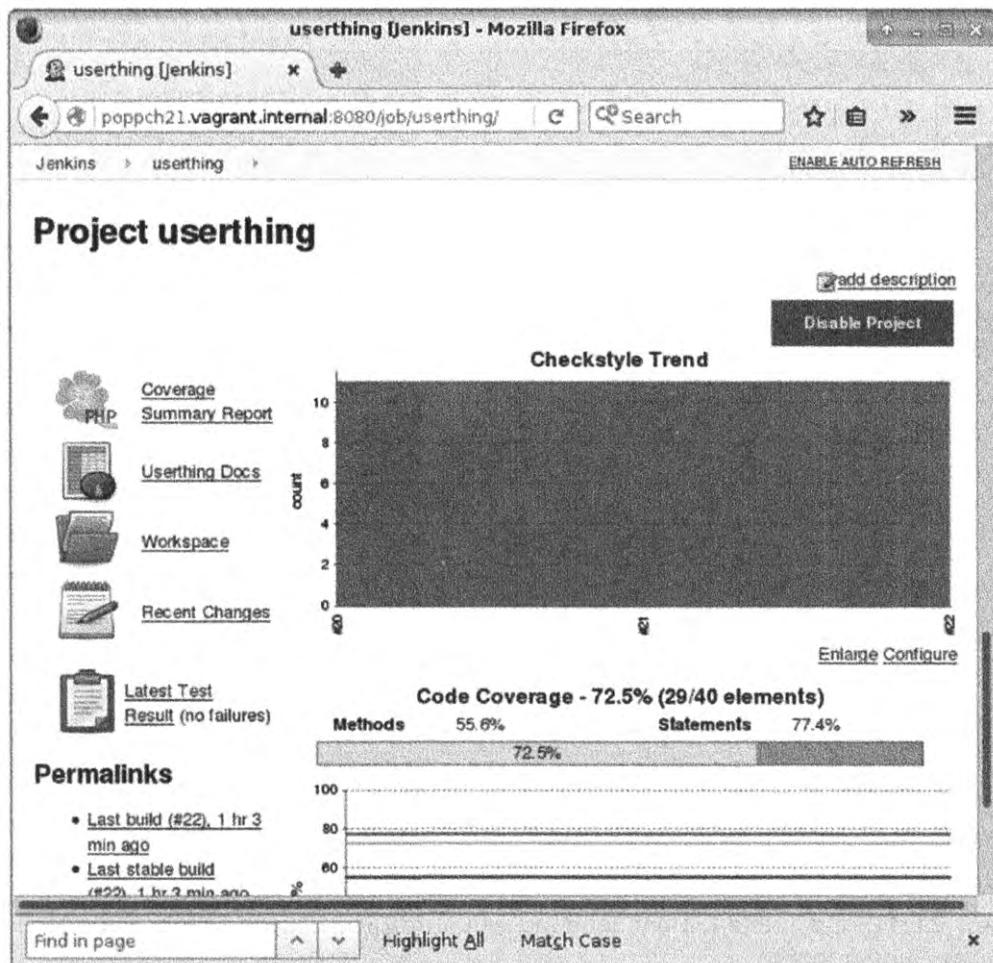
**Таблица 21.2. Настройка параметров отчета**

Параметр	Задача Phing	Поле	Значение
Publish Checkstyle analysis results (Опубликовать результаты анализа стиля программирования)	phpcodesniffer	Checkstyle results (Результаты анализа стиля программирования)	reports/checkstyle.xml
Publish Clover PHP Coverage Report (Опубликовать отчет о покрытии кода PHP тестами в формате Clover)	phpunit	Clover XML Location (Местоположение файла формата Clover XML)	reports/cloverreport.xml
		Clover HTML report directory (Каталог отчетов в формате Clover HTML)	reports/coverage/
Publish HTML reports (Опубликовать отчеты в формате HTML)	phpdoc2	HTML directory to archive (HTML-каталог для архива)	reports/docs
		Index page[s] (Страницы индексов)	index.html
Publish JUnit test result report (Опубликовать отчет с результатами тестирования в JUnit)	phpunit	Test report XMLs (XML-файлы с отчетами о тестировании)	reports/testreport.xml
E-mail Notification (Уведомление по электронной почте)	phpunit	Recipients (Получатели)	someone@somemail.com

Через некоторое время на экране управления проектом появятся графики, демонстрирующие тенденции, проявляющиеся в ходе тестирования на производительность, покрытие исходного кода тестами и анализа стиля программирования. Там же предоставляются ссылки на самую последнюю документацию по интерфейсу API, подробные результаты тестирования и полные сведения о покрытии исходного кода тестами.

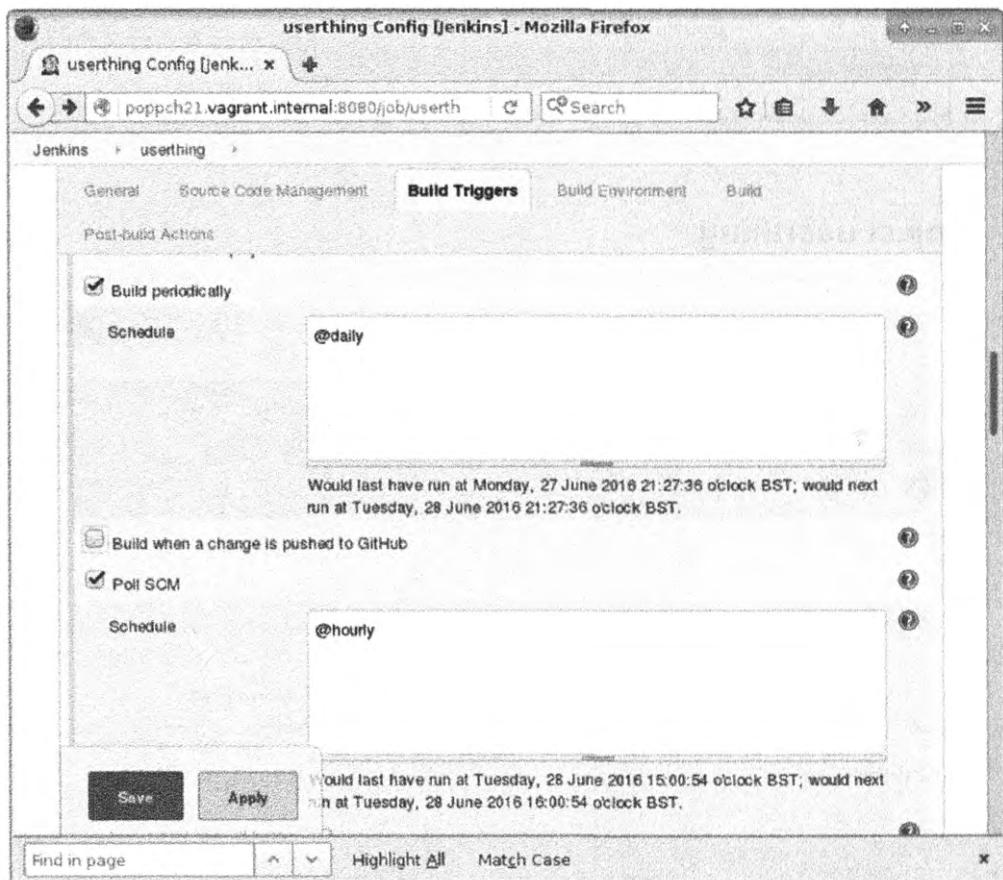
## Автоматический запуск процессов построения проектов

Все приведенное выше обилие информации практически не представляет никакой пользы, если обязанность по запуску процессов построения проектов вручную возложена на одного из забывчивых членов вашей команды разработчиков. Именно по этой причине на сервере Jenkins предусмотрены механизмы автоматического запуска процессов построения проектов.



**Рис. 21.11.** Сведения о процессе построения проектом теперь представляются в графическом виде на экране управления проектом

Сервер Jenkins можно настроить на автоматический запуск процессов построения проектов или отслеживание изменений, внесенных в хранилище системы контроля версий, через определенные промежутки времени. Эти промежутки задаются в формате утилиты cron ОС Unix, что дает возможность составить желательное расписание подобных запусков, хотя оно и может выглядеть несколько запутанным. Правда, для тех, кому не требуется составлять сложные расписания запусков, на сервере Jenkins предусмотрено несколько простых псевдонимов, включая @hourly, @midnight, @daily, @weekly и @monthly. В качестве примера на рис. 21.12 показано, как настроить запуск процесса построения проекта один раз в сутки или каждый раз после того, как будут внесены изменения в хранилище, которое будет опрашиваться каждый час на предмет подобных изменений.



**Рис. 21.12.** Составление расписания для автоматического запуска процесса построения проекта

### Непрохождение тестов

До сих пор все складывалось удачно, даже несмотря на то, что проект userthing пока еще не заслуживает того, чтобы как-то отметить его за совместимость кода. Но ведь тесты достигают успеха лишь в том случае, если они не проходят. Поэтому нам придется внести в исходный код данного проекта какой-нибудь изъян, чтобы убедиться, что сервер Jenkins исправно сообщит о нем.

В качестве примера ниже приведен фрагмент кода из класса Validate в пространстве имен userthing\util. Полужирным выделено изменение, специально внесенное для того, чтобы тест не проходил.

```
public function validateUser(string $mail, string $pass): boolean
{
    // сделать так, чтобы тест никогда не проходил
    return false;
    $user = $this->store->getUser($mail);
    if (is_null($user)) {
```

```

    return null;
}
if ($user->getPass() == $pass) {
    return true;
}

$this->store->notifyPasswordFailure($mail);

return false;
}

```

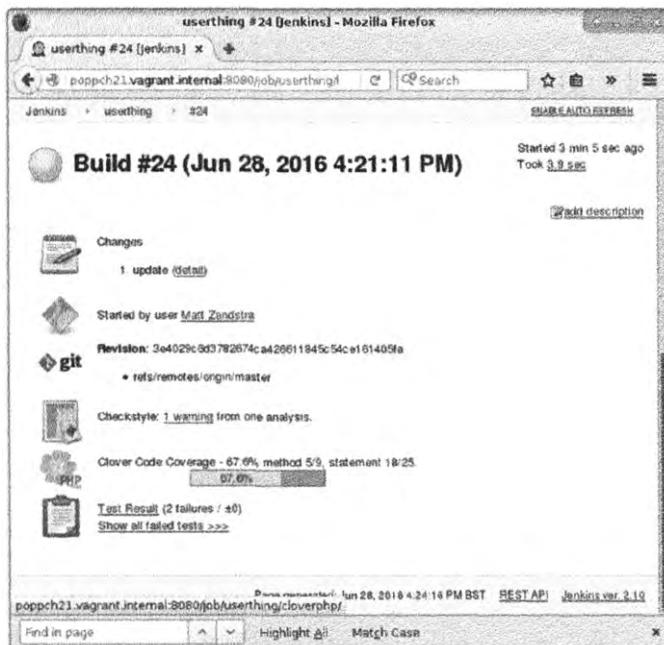
Обратите внимание, какую диверсию мы устроили в методе validateUser(). Теперь он всегда будет возвращать логическое значение false. Ниже приведен тест из исходного файла test/ValidatorTest.php, который должен из-за этого завершиться неудачно.

```

public function testValidate_CorrectPass() {
    $this->assertTrue(
        $this->validator->validateUser("bob@example.com", "12345"),
        "Ожидалась успешная проверка"
    );
}

```

После внесения изменений в код нам остается лишь зафиксировать их в хранилище и ждать! Очень скоро на странице состояния рассматриваемого здесь проекта userthing появится желтый значок, означающий, что что-то пошло не так. Если щелкнуть на ссылке построения, то можно выяснить подробности произошедшего. На рис. 21.13 приведен экран с отчетом об ошибках.



**Рис. 21.13.** Неустойчивое построение проекта

## Резюме

В этой главе мы рассмотрели немало инструментальных средств, которые уже упоминались в предыдущих главах, объединив их под эгидой применения на сервере Jenkins. С этой целью мы подготовили небольшой проект для непрерывной интеграции, применили в нем целый ряд инструментальных средств, включая PHPUnit (и для тестирования, и для покрытия исходного кода тестами), PHP\_CodeSniffer, PHP\_CodeBrowser, phpDocumentor и Git. После этого мы установили сервер Jenkins и показали, как вводить проекты в систему непрерывной интеграции. Далее мы запустили систему непрерывной интеграции и продемонстрировали, как расширить функциональные возможности сервера Jenkins для рассылки уведомлений об ошибках по электронной почте, и с его помощью выполнили тестирование процессов построения и установки проекта.

**ЧАСТЬ V**



# **Заключение**



## ГЛАВА 22



# Объекты, шаблоны и практика

Цель этой книги — помочь читателю в создании успешного проекта на PHP. Чтобы достичь ее, мы рассмотрели обширный ряд тем, начиная с основ ООП и принципов проектирования с помощью шаблонов и заканчивая инструментальными средствами и нормами практики проектирования.

В этой главе мы подытожим некоторые основные темы и вопросы, которые были рассмотрены в данной книге.

- *PHP и объекты.* Как в языке PHP продолжает усиливаться поддержка ООП и как выгодно пользоваться средствами ООП.
- *Объекты и проектирование.* Краткое описание некоторых принципов объектно-ориентированного подхода к проектированию.
- *Проектные шаблоны.* Их преимущества.
- *Принципы организации проектных шаблонов.* Краткий перечень главных принципов объектно-ориентированного проектирования, которые лежат в основе многих шаблонов.
- *Рабочие инструментальные средства.* Напоминание о средствах, описанных в предыдущих главах, а также рассмотрение тех из них, которые еще не были описаны.

## Объекты

Как упоминалось в главе 2, в течение долгого времени объекты были чем-то вроде дополнения к языку PHP. Поддержка объектов в версии PHP 3 была, мягко говоря, незначительной, причем объекты представляли собой всего лишь ассоциативные массивы в причудливом одеянии. И хотя в версии PHP 4 к радости приверженцев ООП ситуация существенно изменилась к лучшему, все еще остались серьезные трудности. Одна из них состояла в том, что объекты присваивались и передавались по значению.

С появлением версии PHP 5 объекты наконец-то вышли из тени. Но программировать на PHP можно было по-прежнему, даже не объявляя класс, хотя этот язык был оптимизирован для ООП. Развитие объектно-ориентированных средств было завершено в версии PHP 7 внедрением долгожданных объявлений скалярного и возвращаемого типов. Вероятно, по причинам обратной совместимости лишь некоторые из распространенных каркасов по-прежнему остаются, по существу, процедурными по характеру (в особенности WordPress). Но в общем и целом большинство новых проектов на PHP оказываются объектно-ориентированными.

В главах 3–5 мы подробно рассмотрели поддержку ООП в языке PHP. В версии PHP 5 появились следующие новые возможности: рефлексия, исключения, закрытые и защищенные методы и свойства, метод `__toString()`, модификатор доступа `static`, абстрактные классы и методы, завершенные методы и свойства, интерфейсы, итераторы, методы перехвата, объявления типов данных, модификатор доступа `const`, передача объектов по ссылке, методы `__clone()`, `__construct()`, позднее статическое связывание, пространства имён и анонимные классы. Даже этот неполный список явно свидетельствует, в какой степени будущее языка PHP связано с ООП.

В версии PHP 5 и Zend Engine 2 ООП было поставлено во главу угла любого проекта на языке PHP, открывая тем самым этот язык для новых разработчиков и новые возможности для уже имеющихся его приверженцев. В главе 6 мы рассмотрели преимущества, которые могут дать объекты при разработке проектов. А поскольку объекты и проектирование относятся к одной из главных тем данной книги, то стоит еще раз сделать более основательно некоторые выводы.

## Выбор

Нет такого закона, который требует, чтобы проект разрабатывался только с помощью классов и объектов. Грамотно спроектированный объектно-ориентированный код обеспечивает понятный интерфейс, доступный из любого клиентского кода: как процедурного, так и объектно-ориентированного. Даже если вам не интересно создавать объекты (что маловероятно, поскольку вы все еще читаете эту книгу), вы все равно будете, вероятнее всего, пользоваться ими, хотя бы как клиент пакетов Composer.

## Инкапсуляция и делегирование

Объекты выполняют свои обязанности как бы за закрытыми дверями. Они обеспечивают интерфейс, через который передаются запросы и принимаются результаты их обработки. За этим интерфейсом скрываются любые данные, которые не должны быть раскрыты, а также конкретные подробности реализации.

Это придает разные формы объектно-ориентированным и процедурным проектам. В объектно-ориентированном проекте, как правило, получается создать на удивление простой и компактный контроллер, в котором используется

небольшое количество экземпляров объектов. Они генерируют другие объекты и вызывают их методы, передавая данные одного уровня другому.

С другой стороны, для процедурного проекта характерна большая степень вмешательства. Логика управления в большей степени внедряется в реализацию, ссылаясь на переменные, оценивая возвращаемые значения и направляясь по различным путям действия в зависимости от обстоятельств.

## Развязка

Развязать — означает удалить взаимную зависимость компонентов таким образом, чтобы изменение в одном компоненте не влекло за собой необходимость изменения других компонентов. Грамотно спроектированные объекты самодостаточны, т.е. им не нужно ссыльаться на нечто внешнее, чтобы восстановить детали, полученные в предыдущем вызове.

Поддерживая внутреннее представление состояния, объекты снижают потребность в глобальных переменных, которые являются общеизвестной причиной возникновения тесной связи. С помощью глобальной переменной одна часть системы связывается с другой. Если в компоненте (функции, классе или блоке кода) применяется глобальная переменная, то существует риск, что другой компонент случайно воспользуется тем же самым именем переменной и испортит ее значение, используемое первым компонентом. Возможно, третий компонент зависит от значения переменной, установленной первым компонентом. И если изменить режим работы первого компонента, то третий компонент может перестать нормально функционировать. Цель объектно-ориентированного проекта — уменьшить такую взаимозависимость, сделав каждый компонент настолько самодостаточным, насколько это возможно.

Еще одной причиной тесной связи служит дублирование кода. Тесная связь обнаруживается, когда реализация алгоритма повторяется в разных частях проекта. А что произойдет в том случае, если придется изменить сам алгоритм? Очевидно, что при этом нужно не забыть изменить его исходный код везде, где он встречается. И если забыть это сделать, то в проектируемой системе возникнут проблемы.

Распространенной причиной дублирования кода служат параллельные условные выражения. Если проект должен действовать одним способом в одной ситуации (например, при выполнении в среде Linux) и другим способом в другой (при выполнении под управлением Windows), то условные операторы *if/else* будут часто обнаруживаться в разных частях проектируемой системы. Если же добавить в проект новую ситуацию вместе со стратегией ее обработки (например, в системе Mac OS X), то придется обновить все условные операторы.

В ООП предусмотрена методика разрешения данной проблемы. В частности, условные операторы можно заменить *полиморфизмом*. Полиморфизм, иначе называемый *переключением классов*, означает прозрачное использование различных подклассов в зависимости от ситуации. В каждом подклассе поддерживается

такой же интерфейс, как и в общем суперклассе, и поэтому в клиентском коде вообще неизвестно и неинтересно знать, какой именно реализацией он пользуется.

Это совсем не значит, что код, содержащий условные операторы, должен быть полностью исключен из объектно-ориентированных систем; его просто нужно свести к минимуму и централизовать. Какой-то тип условного кода необходимо использовать, чтобы определить, какие конкретно подтипы должны быть предоставлены клиентам. Но эта проверка обычно выполняется один раз и в одном месте, что сводит тесную связь к минимуму.

## Повторное использование кода

Инкапсуляция способствует развязке, которая, в свою очередь, способствует повторному использованию кода. Самодостаточные компоненты, устанавливающие связь с более обширными системами только через их общедоступные интерфейсы, можно, как правило, перемещать из одной системы в другую, чтобы использовать их без изменений.

На самом деле такие компоненты встречаются реже, чем вы думаете. Даже идеально ортогональный код может быть зависим от проекта. Например, при создании ряда классов для управления содержимым определенного веб-сайта имеет смысл потратить некоторое время на этапе планирования, чтобы определить возможности, характерные для клиентов, а также те возможности, которые послужат основанием для будущих проектов по управлению содержимым.

Относительно повторного использования кода можно дать еще один совет: централизовать классы, которые можно использовать в нескольких проектах. Иными словами, повторно используемый класс не следует копировать в новый проект. Это может стать причиной возникновения тесной связи на макроуровне, поскольку, внеся неизбежные изменения в класс из одного проекта, можно забыть это сделать в другом проекте. Намного лучше работать с общими классами из центрального хранилища, общедоступного для разных проектов.

## Эстетика

Я не собираюсь никого убеждать, но считаю, что объектно-ориентированный код вызывает эстетическое удовлетворение. Беспорядочность реализации скрыта за аккуратными интерфейсами, а следовательно, объект кажется клиенту простым.

Я люблю аккуратность и изящество полиморфизма, потому что интерфейс API позволяет выполнять операции над разными объектами, которые, тем не менее, работают взаимозависимо и прозрачно, а следовательно, эти объекты можно складывать, как детские кубики, или вставлять один в другой, как детали детского конструктора.

Конечно, найдутся и такие люди, которые будут утверждать совершенно противоположное. Объектно-ориентированный характер кода может проявиться в бурном развитии классов, связанных друг от друга до такой степени, что их взаимосвязи могут стать причиной серьезных затруднений, а это само по себе

может привести к недоброкачественному коду. И зачастую возникает искушение строить одни фабрики, производящие другие фабрики до тех пор, пока исходный код не станет напоминать зеркальный зал. Иногда имеет смысл сделать самое простое, что только может работать, а затем реорганизовать код, чтобы повысить его изящество для тестирования и гибкость для выполнения. Определять конкретное проектное решение должна предметная область, а не перечень норм передовой практики.

---

**НА ЗАМЕТКУ.** Строгое применение так называемых норм передовой практики также вызывает трудности управления проектом. Всякий раз, когда применение методики или процесса начинает напоминать ритуал, выполняемый автоматически и негибко, имеет смысл уделить время исследованию причин, стоящих за текущим подходом. А это может привести к переходу от области применения инструментальных средств к культу Даров Небесных.

---

Стоит также упомянуть, что изящное решение не всегда оказывается самым лучшим и эффективным. Иногда возникает искушение использовать полномасштабное объектно-ориентированное решение там, где достаточно небольшого сценария или нескольких системных вызовов.

## Проектные шаблоны

Недавно один разработчик, программирующий на Java, поступая на работу в компанию, с которой я сотрудничал, извинялся за то, что использовал шаблоны всего пару лет. Почему-то считается, что проектные шаблоны — это недавнее изобретение, революционное достижение технического прогресса. Именно этим объясняется тот энтузиазм, который они вызвали. На самом деле этот опытный разработчик наверняка пользовался проектными шаблонами намного дольше, чем он думал.

С помощью проектных шаблонов описываются общие задачи и проверенные решения, присваиваются названия, кодируются и систематизируются нормы передовой практики решения конкретных задач. Они не являются элементами изобретения или голой теории. Проектный шаблон не будет эффективным, если он не описывает нормы практики, которые уже распространены на момент подготовки к разработке.

Напомним, что понятие языка шаблонов происходит из области строительства и архитектуры. Люди в течение тысяч лет строили внутренние дворики и арки, прежде чем шаблоны были предложены в качестве способа описания решений отдельных задач рационального использования пространства и функционирования.

Учитывая сказанное, легко понять, почему проектные шаблоны вызывают эмоции, связанные с религиозными и политическими дискуссиями. Ярые приверженцы шаблонов бродят по коридорам с фанатичным блеском в глазах и экземпляром книги “Банды четырех” под мышкой. Они обращаются к

непосвященным и зачитывают имена шаблонов как символ веры. Неудивительно, что некоторые критики считают, что проектные шаблоны — это надувательство.

В таких языках, как Perl и PHP, применение шаблонов также вызывает споры из-за устойчивой связи с ООП. При условии, что объекты являются обоснованным проектным решением, а не самоцелью, ориентация на проектные шаблоны говорит только о предпочтениях. И это вовсе не означает, что одни шаблоны должны порождать другие шаблоны, а одни объекты — другие объекты.

## Преимущества шаблонов

Проектные шаблоны были представлены в главе 7. Напомним еще раз преимущества, которые они дают.

### Испытанные и проверенные

Прежде всего, как отмечалось ранее, шаблоны — это испытанные решения конкретных задач. Но проводить аналогию между шаблонами и рецептами опасно: рецептам можно следовать слепо, в то время как шаблоны по своему характеру являются “полуфабрикатами” (по Мартину Фаулеру) и требуют более вдумчивого обращения с ними. Тем не менее у рецептов и шаблонов имеется одна важная общая черта: перед описанием они были тщательно проверены и испытаны.

### Одни шаблоны предполагают другие шаблоны

У шаблонов имеются совпадающие друг с другом пазы и выступы. Это означает, что некоторые шаблоны вставляются один в другой, как собираемые детали с приятным щелчком. Решение задачи с помощью проектного шаблона неизбежно будет иметь последствия, которые могут привести к условиям, предполагающим дополнительные шаблоны. Безусловно, выбирая связанные вместе шаблоны, очень важно решать реальные задачи, а не просто нагромождать изящные, но бесполезные башни взаимосвязанного кода. Очень заманчиво создать программный эквивалент архитектурной причуды.

### Общий словарь

Шаблоны — это средство выработки общего словаря для описания задач и их решений. Имена очень важны — они заменяют описания и позволяют очень быстро осветить множество тем. Но, конечно, имена делают также неясный смысл для тех, кто еще не разобрался в словаре, и это одна из причин, по которым шаблоны иногда очень сильно раздражают.

### Шаблоны способствуют проектированию

Как упоминалось ранее, при правильном применении шаблоны способствуют качественному проектированию. Но здесь необходимо сделать следующее важное замечание, что шаблоны не являются панацеей.

## Шаблоны и принципы проектирования

По своему характеру проектные шаблоны связаны с качественным проектом. При правильном применении они помогут создать слабосвязанный и гибкий код. Но критики шаблонов в чем-то правы, когда говорят, что шаблонами часто злоупотребляют, особенно начинающие. Реализации шаблонов формируют привлекательные и изящные структуры, и поэтому очень легко забыть, что хороший проект всегда должен отвечать своей цели. Не следует забывать, что шаблоны существуют для решения конкретных задач.

Впервые работая с шаблонами, я обнаружил, что использовал шаблон Abstract Factory по всему коду. Мне нужно было формировать объекты, и шаблон Abstract Factory помогал мне в этом.

Но на самом деле мне было лень думать, и поэтому я делал лишнюю работу. Совокупности объектов, которые мне нужно было создавать, действительно были связаны, но у них не было альтернативных реализаций. Классический шаблон Abstract Factory идеально подходит в том случае, когда требуется создавать альтернативные совокупности объектов в зависимости от конкретной ситуации. Чтобы привести шаблон Abstract Factory в действие, необходимо создать фабричные классы для объекта каждого типа, а также класс для обслуживания фабричного класса. Даже описать этот процесс не так-то просто.

Код стал бы намного более аккуратным, если бы я создал базовый фабричный класс, произведя только реорганизацию кода для реализации шаблона Abstract Factory лишь в том случае, если бы мне понадобилось сформировать параллельную совокупность объектов.

Применение шаблонов еще не гарантирует качество проекта. При разработке стоит помнить о двух формулировках одного и того же принципа: KISS (“Keep it simple, stupid” — “Будь проще, дурачок!”) и “Do the simplest thing that works” (Делать самое простое, что только может работать). В экстремальном программировании также используется похожее правило YAGNI (“You aren’t going to need it” — “Вам это не понадобится”). Это означает, что реализовывать функциональное средство не следует, если в нем нет крайней необходимости.

Сделав столь категоричные замечания, вернемся к тому, что вызывает больше энтузиазма. Как утверждалось в главе 8, в проектных шаблонах обычно воплощается ряд принципов, которые можно обобщить и применить ко всему коду.

### **Предпочитайте композицию наследованию**

Отношения наследования очень эффективны. Наследование служит для поддержки переключения классов во время выполнения (т.е. полиморфизма) и поэтому положено в основу многих проектных шаблонов и методов, рассматриваемых в данной книге. Но, полагаясь в проекте исключительно на наследование, можно создать негибкие структуры, подверженные дублированию.

Избегайте тесной связи

О данном принципе мы уже упоминали ранее в этой главе, но повторим еще раз ради полноты изложения. Вам придется считаться с тем фактом, что изменение в одном компоненте может потребовать изменений в других частях проекта. Но такую необходимость можно свести к минимуму, избегая дублирования, типичной причиной которого являются параллельные условные операторы, а также злоупотребления глобальными переменными (или одноэлементными классами по шаблону Singleton). Можно также свести к минимуму применение конкретных подклассов, где абстрактные типы служат для поддержки полиморфизма. Последнее приводит нас к следующему принципу.

### **Программируйте на основе интерфейса, а не его реализации**

Проектируйте программные компоненты с четко определенными общедоступными интерфейсами, которые берут на себя обязанности каждого прозрачного компонента. Если вы определяете интерфейс в абстрактном суперклассе и у вас имеются клиентские классы, где требуется оперировать этим абстрактным типом, то тем самым вы отделяете клиентов от конкретных реализаций.

Учитывая сказанное, вспомните о принципе YAGNI. Если сначала вам нужна только одна реализация типа данных, то нет причины немедленно создавать абстрактный суперкласс. С тем же успехом можно определить понятный интерфейс в одном конкретном классе. Как только вы обнаружите, что ваша единственная реализация пытается делать больше одной операции одновременно, то сможете переопределить конкретный класс в качестве абстрактного родителя двух подклассов. Клиентский код не станет ничуть “разумнее”, поскольку он продолжает работать с одним типом. Классическим признаком того, что реализацию придется разделить, а получающиеся в итоге классы — скрыть за абстрактным родительским классом, служит появление условных операторов в такой реализации.

### **Инкапсулируйте то, что меняется**

Если вы обнаружите, что увязли в подклассах, то, возможно, следует выяснить сначала причину, а затем создать для всех этих подклассов собственный тип данных. Особенно если причина состоит в том, чтобы достичь цели, которая связана с основным назначением этого типа данных.

Рассмотрим в качестве примера тип UpdatableThing. На его основании можно создать подтипы FtpUpdatableThing, HttpUpdatableThing и FileSystemUpdatableThing. Но обязанность этого типа должна быть *обновляемой*, и для этой цели предназначены механизмы сохранения и извлечения. В данном примере классы вроде Ftp, Http и FileSystem меняются и относятся к собственному типу, который можно назвать UpdateMechanism. Для разных реализаций у класса UpdateMechanism могут быть отдельные подклассы. И тогда можно будет ввести столько механизмов обновления, сколько потребуется, не затрагивая тип UpdatableThing, который сосредоточен на выполнении своей основной обязанности.

Обратите также внимание на то, что мы заменили статическую структуру, создаваемую на стадии компиляции, динамической структурой, создаваемой на стадии выполнения. Она словно случайно возвращает нас к первому принципу “Предпочитайте композицию наследованию”.

## Практика

Вопросы, которые мы освещаем в этой главе (и представили в главе 14), часто игнорируют как авторы книг, так и программисты. Но в своей карьере программиста я обнаружил, что эти инструментальные средства и методики, по крайней мере, так же необходимы для достижения успеха, как и грамотное проектирование. Но такие вопросы документирования и автоматического построения не настолько очевидны по своему характеру, как шаблон Composite.

---

**НА ЗАМЕТКУ.** Вспомним о прелестях шаблона `Composite`, реализующего простое дерево наследования, где объекты можно объединить во время выполнения, чтобы сформировать структуры, которые также являются деревьями, но на несколько порядков более гибкими и сложными. Несколько объектов совместно используют один общий интерфейс, который является их представлением во внешнем мире. Взаимодействие простого и сложного, единичного и множественного заставит учащенно биться ваше сердце. Ведь это не просто проектирование программного обеспечения, а поэзия!

---

Но даже если такие вопросы, как документация и построение, тестирование и контроль версий, более прозаичны, чем шаблоны, они не менее важны. На практике даже самый фантастический проект не будет долговечным, если несколько разработчиков не смогут легко вводить в него свой код или не поймут уже имеющийся исходный код. Системы трудно поддерживать и расширять без автоматического тестирования. Без инструментальных средств построения никто не будет утруждать себя развертыванием вашего проекта. Но поскольку пользовательская база проектов на PHP все время расширяется, то их разработчики обязаны обеспечить качество и простоту их развертывания.

Проект существует в двух ипостасях: структур кода и функциональных возможностей, а также набора файлов и каталогов, которые образуют основание для сотрудничества, набор источников и мест назначения, предмет для преобразования. В этом смысле проект представляет собой систему как внешне, так и внутренне в его исходном коде. Механизмы построения, тестирования, документирования и контроля версий требуют такого же внимания к деталям, как и в том коде, где эти механизмы поддерживаются. Уделяйте метасистеме такое же пристальное внимание, как и самой системе.

## Тестирование

Хотя тестирование — это часть каркаса, применяемого к проекту извне, оно глубоко интегрировано в сам код. Полная связь невозможна и даже

нежелательна, и поэтому среди тестирования весьма эффективны для отслеживания результатов изменений. Изменение типа, возвращаемого методом, может повлиять на клиентский код в другом месте, что вызовет появление ошибок через недели или месяцы после внесения изменения. Тестовые каркасы дают неплохие шансы обнаружить ошибки подобного рода (чем лучше тесты, тем выше эти шансы).

Тестирование — это также инструментальное средство для улучшения объектно-ориентированного проекта. Если сначала (или хотя бы одновременно) вы будете проводить тестирование, это поможет сосредоточиться на интерфейсе класса и тщательно обдумать обязанности и поведение каждого метода. Инструментальное средство PHPUnit, которое применяется для тестирования кода PHP, рассматривалось в главе 18.

## Стандарты

По своему характеру я бунтарь и терпеть не могу, когда мне говорят, что нужно делать. Такие понятия, как соответствие стандартам, мгновенно вызывают во мне противодействие. Но, как ни странно, стандарты побуждают к нововведениям, поскольку они способствуют взаимозаменяемости. Появлению Интернета отчасти послужил тот факт, что открытые стандарты были положены в его основание. Веб-сайты могут связываться друг с другом, а веб-серверы — повторно использоваться в любом домене, поскольку сетевые протоколы хорошо известны и строго соблюдаются. Решение использовать изолированное хранилище может оказаться более совершенным, чем повсеместно принятый и соблюдаемый стандарт, но что, если такое хранилище сгорит? И что делать, если его новый владелец решит взимать плату за доступ, а некоторые пользователи решат, что расположеннное рядом хранилище лучше? Рекомендации стандартов PSR подробно рассматривались в главе 15, где особое внимание было уделено стандартам на автозагрузку, которые стали намного более ясными с тех пор, как разработчики приложений на PHP стали включать в них классы. В этой главе были также рассмотрены рекомендации стандарта PSR-2 на стиль программирования. Программисты стремятся употреблять в исходном коде фигурные скобки и указывать списки аргументов, но если они согласятся подчиняться ряду общих правил, то написанный ими код станет более удобочитаемым и согласованным, что даст возможность применять инструментальные средства для проверки и переформатирования исходных файлов. В этом отношении мне пришлось переформатировать исходный код всех примеров в настоящем издании книги, чтобы они соответствовали рекомендациям стандарта PSR-2.

## Контроль версий

Сотрудничество — дело непростое. Откровенно говоря, люди неловки, а программисты — тем более. Распределив роли и задачи в команде, самое последнее, чем вам захочется заниматься, — это разбираться в несоответствиях в самом исходном коде. Как пояснялось в главе 17, система Git (и аналогичные

инструментальные средства вроде CVS и Subversion) позволяет объединять работу нескольких программистов в одном хранилище. В тех случаях, когда конфликты (и несоответствия версий) неизбежны, система Git сообщает об этом и указывает, в каком месте исходного кода нужно разрешить возникший конфликт.

Даже если вы программируете в одиночку, система контроля версий вам все равно потребуется. Система Git допускает ветвление, чтобы поддерживать в отдельной ветке одну версию программы и одновременно разрабатывать следующую ее версию, перенося код с исправленными ошибками из устойчивой версии в ветку разработки.

Система Git регистрирует также все фиксации кода, которые когда-либо были сделаны в проекте. Это означает, что вы можете вернуться к прежней версии, найдя нужный вариант программы по дате или метке. Поверьте, в один прекрасный день это спасет ваш проект.

## Автоматическое построение

Контроль версий без автоматического построения имеет ограниченную область применения. Для развертывания проекта любой сложности необходимо приложить дополнительные усилия. В частности, отдельные файлы требуется разместить в разных каталогах системы, файлы конфигурации — преобразовать, чтобы они содержали нужные параметры для текущей платформы и базы данных, а таблицы базы данных — создать или преобразовать. В этой книге были описаны два инструментальных средства для установки. Первым из них является диспетчер зависимостей Composer (см. главу 16), идеально подходящий для автономных пакетов или небольших приложений, а вторым — инструментальное средство Phing (см. главу 19), обладающее достаточной эффективностью и гибкостью для автоматизации процесса установки самых крупных и запутанных проектов.

Автоматическое построение превращает процесс развертывания из утомительной работы в выполнение одной-двух команд из командной строки. Вы легко и непринужденно вызываете тестовую программу и вывод документации из инструментального средства построения. Даже если вам безразличны интересы команды разработчиков, подумайте о том, как вам будут благодарны пользователи, когда обнаружат, что им не нужно больше тратить полдня на копирование файлов и изменение файлов конфигурации при каждом выпуске новой версии вашего проекта.

## Непрерывная интеграция

Одной только возможности тестирования и построения проекта явно недостаточно. Это нужно делать *непрерывно!* Причем важность этого процесса возрастает по мере расширения и усложнения проекта и поддержки в нем нескольких веток разработки. Вам придется постоянно выполнять построение и тестирование устойчивой ветки, в которую были внесены небольшие исправления замеченных ошибок. Кроме нее могут существовать несколько экспериментальных

веток разработки, а также ваша основная ветка. Если вы будете пытаться все делать вручную, даже с помощью соответствующих инструментальных средств построения и тестирования, то можете увязнуть в этом процессе надолго, а ведь вам еще нужно выполнять свою основную работу! Разумеется, все программисты ненавидят эту работу, так что построение и тестирование проекта неизбежно будет сведено на нет.

В главе 21 мы рассмотрели непрерывную интеграцию (НИ) в качестве ряда методик и средств, предназначенных для автоматизации в максимально возможной степени процесса построения и тестирования проекта.

## Что упущено из виду

Некоторые категории инструментальных средств, описание которых пропущено в данной книге из-за недостатка времени и места, тем не менее, чрезвычайно полезны для любого проекта. Как правило, в распоряжении разработчика имеется целый ряд удобных инструментальных средств, хотя применение некоторых из них вам, возможно, придется обсудить с другими разработчиками и оптимизировать избранное вами средство, прежде чем делать окончательный выбор.

Если в вашем проекте принимает участие несколько разработчиков или даже активный клиент, вам может потребоваться инструментальное средство для отслеживания программных ошибок и выполняемых задач. Аналогично контролю версий, средство отслеживания программных ошибок относится к числу тех, которые повышают производительность труда настолько, что, опробовав его однажды, вам трудно будет себе представить, как это вы не пользовались им раньше. Средства отслеживания программных ошибок сообщают о недостатках в проекте, но они не менее часто применяются и для описания требующихся функциональных средств и распределения их реализации среди членов команды разработчиков.

В любой момент можно получить описание неисправлений ошибок, сузив область поиска по продукту, автору ошибки, номеру версии или приоритету. У каждой программной ошибки имеется своя страница, на которой можно обсудить текущие проблемы. Записи в обсуждении и изменении статуса ошибки можно скопировать и отослать по электронной почте членам команды, что позволяет следить за ходом событий, не заходя постоянно на веб-сайт средства отслеживания ошибок.

Имеется немало подобных инструментальных средств. К их числу относится пользующееся заслуженной репутацией средство Bugzilla (<http://www.bugzilla.org>). Оно свободно доступно, имеет открытый исходный код и предоставляет все возможности, которые только могут понадобиться разработчикам. А поскольку это загружаемое средство, то его можно запустить на своем сервере. И хотя оно по-прежнему очень похоже на веб-сайт версии Web 1.0, но от этого ничуть не хуже. Если же вы не желаете размещать на своем сервере отдельное средство отслеживания программных ошибок и предпочитаете

пользоваться более удобными интерфейсами (и обладаете толстым кошельком), обратите внимание на решение Jira, предлагаемое компанией Atlassian (<https://www.atlassian.com/software/jira>). Для отслеживания высокуюровневых задач и планирования проектов рекомендуется средство Trello (<http://www.trello.com>), особенно тем, кто интересуется системой Kanban.

Как правило, средство отслеживания программных ошибок является лишь одним из инструментальных средств для организации коллективного труда, с помощью которых требуется обмениваться информацией в рамках проекта. За определенную плату можно приобрести такое интегрированное решение, как, например, Basecamp (<https://basecamp.com/>) или инструментальные средства компании Atlassian (<https://www.atlassian.com/>). Кроме того, можно составить экосистему из различных инструментальных средств. Так, чтобы упростить общение в команде разработчиков, может потребоваться механизм для интерактивной переписки и обмена сообщениями. Едва ли не самым широко применяемым для этой цели инструментальным средством в настоящее время является Slack (<https://www.slack.com>) — веб-ориентированная многокомнатная среда интерактивной переписки. А разработчики старой школы вроде меня могут по-прежнему пользоваться системой IRC (Internet Relay Chat — ретранслируемые через Интернет разговоры) и будут правы, поскольку она мало чем уступает среде Slack, кроме ориентации последней на браузеры, простоты применения и интеграции с другими уже встроенными службами. Среда Slack свободно доступна в базовом варианте.

Кроме того, разработчики старой школы могут пользоваться списками рассылки для работы над своими проектами. Для этой цели лучше всего подойдет свободно доступное, относительно легко устанавливаемое и гибко конфигурируемое программное обеспечение Mailman (<http://www.gnu.org/software/mailman/>). А для совместного редактирования текстовых документов и электронных таблиц, вероятно, самым простым решением окажется служба Google Docs (<https://docs.google.com/>).

Ваш исходный код не настолько ясен, как вам может показаться на первый взгляд. Чужому разработчику, получившему доступ к вашей кодовой базе, будет поначалу нелегко разобраться в ней. И даже вы как автор исходного кода можете со временем забыть, как он организован. Поэтому для составления встраиваемой документации рекомендуется обратить внимание на инструментальное средство phpDocumentor (<https://www.phpdoc.org/>), позволяющее документировать исходный код по мере его написания, а также автоматически формировать вывод с гиперссылками. Результат, выводимый phpDocumentor, особенно удобен в объектно-ориентированном контексте, поскольку он дает пользователю возможность переходить от одного класса к другому, выбирая гиперссылки щелчком кнопкой мыши. А поскольку классы зачастую содержатся в отдельных файлах, то для непосредственного чтения исходного кода могут потребоваться переходы из одного исходного файла в другой.

Несмотря на то что внутренняя документация очень важна, к проектам также прилагается немало печатных материалов. В них включаются инструкции по применению, советы по будущим направлениям развития, активы клиентов, протоколы собраний и уведомления о корпоративных вечеринках. В течение срока действия проекта такие материалы постоянно меняются, и нужен механизм, позволяющий членам команды разрабатывать их совместно.

Вики-страницы (в переводе с гавайского *wiki* означает “очень быстро”) — идеальное средство для создания совместно используемых систем документов с гиперссылками. Создавать и редактировать страницы можно щелчком кнопкой мыши, а гиперссылки автоматически формируются для слов, соответствующих именам страниц. Вики-страницы — настолько важное и очевидное инструментальное средство, что создается впечатление, будто у вас уже была такая идея, но вы просто не взялись за ее осуществление. Имеются самые разные вики-страницы. У меня имеется положительный опыт работы с вики-страницами типа *PhpWiki* (<http://phpwiki.sourceforge.net>) и *DokuWiki* (<https://www.splitbrain.org/projects/dokuwiki>).

## Резюме

В этой главе мы подвели некоторые итоги, повторив основные темы, которые освещались в данной книге. Мы не затрагивали здесь конкретные вопросы, касающиеся отдельных проектных шаблонов или функций объектов, потому что цель данной главы — обобщить материал книги.

Чтобы охватить все вопросы, никогда не хватает ни места, ни времени. Но я надеюсь, что данная книга послужит еще одним аргументом в пользу того, что язык PHP развивается. В настоящее время это один из самых распространенных языков программирования в мире и, вероятнее всего, останется излюбленным языком непрофессиональных программистов. А многие начинающие программировать на PHP с удовольствием обнаружат, каких заметных результатов можно достичь с помощью совсем небольшого кода. В то же время следует отметить, что все больше и больше профессиональных команд разработчиков создают крупные и сложные системы на PHP. Такие проекты заслуживают более серьезного подхода. Благодаря своему уровню расширения язык PHP всегда был гибким и разносторонним, предоставляя доступ к многочисленным приложениям и библиотекам. А благодаря поддержке в нем ООП предоставляется доступ к разнообразным наборам инструментов. Как только вы начнете мыслить категориями объектов, то сможете сразу же воспользоваться опытом других программистов, добывтым ценой больших усилий. Вы сможете также находить и внедрять проектные шаблоны, разработанные не только для PHP, но и для Smalltalk, C++, C# или Java. Наша обязанность — решать сложные задачи, тщательно выполняя проектирование и применяя передовые нормы практики программирования. Будущее за многократно используемым кодом!

**ЧАСТЬ VI**



# **Приложения**



## ПРИЛОЖЕНИЕ А



# Дополнительные источники информации

## Литература

1. Alexander Christopher, Sara Ishikawa, Murray Silverstein, Max Jacobson, Ingrid Fiksdahl-King and Shlomo Angel. *A Pattern Language: Towns, Buildings, Construction*. Oxford, UK: Oxford University Press, 1977.
2. (Кристофер Александер, Сара Исиакава, Мюррей Сильверстайн. *Язык шаблонов. Города. Здания. Строительство*. Пер. с англ., Изд. студии Артемия Лебедева, 2014 г.)
3. Alur Deepak, John Crupi and Dan Malks. *Core J2EE Patterns: Best Practices and Design Strategies*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall PTR, 2001.
4. (Дипак Алур, Джон Крупи, Дэн Малкс. *Образцы J2EE. Лучшие решения и стратегии проектирования*. Пер. с англ., Изд. “Лори”, 2013 г.)
5. Beck Kent. *Extreme Programming Explained: Embrace Change*. Reading, MA: Addison-Wesley Professional, 1999.
6. (Кент Бек. *Экстремальное программирование*. Пер. с англ., Изд. “Питер”, 2002 г.)
7. Chacon Scott. *Pro Git*. New York, NY: Apress, 2009.
8. Fogel Karl and Moshe Bar. *Open Source Development with CVS, Third Edition*. Scottsdale, AZ: Paraglyph Press, 2003.
9. Fowler Martin and Kendall Scott. *UML Distilled, Second Edition: A Brief Guide to the Standard Object Modeling Language*. Reading, MA: Addison-Wesley Professional, 1999.

10. (Мартин Фаулер. *UML. Основы. Краткое руководство по стандартному языку объектного моделирования*. Пер. с англ., Изд. “Символ-Плюс”, 2011 г.)
11. Fowler Martin, Kent Beck, John Brant, William Opdyke and Don Roberts. *Refactoring: Improving the Design of Existing Code*. Reading, MA: Addison-Wesley Professional, 1999.
12. (Мартин Фаулер, Кент Бек, Джон Брант, Уильям Опдейк, Дон Робертс. *Рефакторинг: улучшение проекта существующего кода*. Пер. с англ., изд. “Диалектика”, 2017 г.)
13. Fowler Martin. *Patterns of Enterprise Application Architecture*. Reading, MA: Addison-Wesley Professional, 2002.
14. (Мартин Фаулер. Шаблоны корпоративных приложений. Пер. с англ., И.Д. “Вильямс”, 2009 г.)
15. Gamma Erich, Richard Helm, Ralph Johnson and John Vlissides. *Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software*. Reading, MA: Addison-Wesley Professional, 1995.
16. (Эрих Гамма, Ричард Хелм, Ральф Джонсон, Джон Влиссидес. *Приемы объектно-ориентированного проектирования. Паттерны проектирования*. Пер. с англ., Изд. “Питер”, 2007 г.)
17. Hunt Andrew and David Thomas. *The Pragmatic Programmer: From Journeyman to Master*. Reading, MA: Addison-Wesley Professional, 2000.
18. (Эндрю Хант, Дэвид Томас. *Программист-прагматик. Путь от подмастерья к мастеру*. Пер. с англ., Изд. “Лори”, 2012 г.)
19. Kerievsky Joshua. *Refactoring to Patterns*. Reading, MA: Addison-Wesley, Professional 2004.
20. (Кериевски Джошуа. *Рефакторинг с использованием шаблонов*. Пер. с англ., И.Д. “Вильямс”, 2006 г.)
21. Metsker, Steven John. *Building Parsers with Java*. Reading, MA: Addison-Wesley Professional, 2001.
22. Nock Clifton. *Data Access Patterns: Database Interactions in Object-Oriented Applications*. Reading, MA: Addison-Wesley Professional, 2003.
23. Shalloway Alan and James R Trott. *Design Patterns Explained: A New Perspective on Object-Oriented Design*. Reading, MA: Addison Wesley Professional, 2001.
24. Stelting Stephen and Olav Maasen. *Applied Java Patterns*. Palo Alto, CA: Sun Microsystems Press, 2002.

## Статьи в Интернете

1. Beck Kent and Erich Gamma. “Test Infected: Programmers Love Writing Tests”, <http://junit.sourceforge.net/doc/testinfected/testing.htm>.
2. Collins-Sussman, Ben, Brian W. Fitzpatrick, C. Michael Pilato. “Version Control with Subversion”, <http://svnbook.red-bean.com/>.
3. Gutmans Andi. “Zend’s Andi Gutmans on PHP 6 & how Apple is the ‘biggest barrier’ to mobile’s future”, <http://venturebeat.com/2012/10/24/zends-andi-gutmans-on-php-6-being-a-developer-ceo-and-how-apple-is-the-biggest-barrier-to-the-future-of-mobile/>.
4. Lerdorf Rasmus. “PHP/FI Brief History”, <http://www.php.net/manual/phpfi2.php#history>.
5. Suraski Zeev. “The Object-Oriented Evolution of PHP”, <http://www.devx.com/webdev/Article/10007/0/page/1>.
6. Wikipedia. “Law of Triviality.”, [https://en.wikipedia.org/wiki/Law\\_of\\_triviality](https://en.wikipedia.org/wiki/Law_of_triviality) ([https://ru.wikipedia.org/wiki/Закон\\_тривиальности](https://ru.wikipedia.org/wiki/Закон_тривиальности)).

## Сайты

1. Ansible: <https://www.ansible.com/>.
2. Basecamp: <https://basecamp.com/>.
3. Bugzilla: <http://www.bugzilla.org/>.
4. BitBucket: <https://bitbucket.org/>.
5. Composer: <https://getcomposer.org/download/>.
6. Chef: <https://www.chef.io/chef/>.
7. CruiseControl: <http://cruisecontrol.sourceforge.net/>.
8. CVS: <http://www.cvshome.org/>.
9. CvsGui: <http://www.wincvs.org/>.
10. CVSNT: <http://www.cvsnt.org/wiki/>.
11. DokuWiki: <https://www.dokuwiki.org/dokuwiki#>.
12. Foswiki: <http://foswiki.org/>.
13. Eclipse: <http://www.eclipse.org/>.
14. Java: <http://www.java.com/>.
15. Jenkins: <https://jenkins.io/>.
16. Jira: <https://www.atlassian.com/software/jira/>.
17. GNU: <http://www.gnu.org/>.

- 18.** Git: <http://git-scm.com/>.
- 19.** Github: <https://github.org/>.
- 20.** Шпаргалка по Git Flow: [http://danielkummer.github.io/git-flow-cheatsheet/index.ru\\_RU.html](http://danielkummer.github.io/git-flow-cheatsheet/index.ru_RU.html).
- 21.** Google Code: <http://code.google.com/>.
- 22.** Vagrant Box Search: <https://app.vagrantup.com/boxes/search/>.
- 23.** Mailman: <http://www.gnu.org/software/mailman/>.
- 24.** Martin Fowler: <http://www.martinfowler.com/>.
- 25.** Memcached: <http://memcached.org/>.
- 26.** Mercurial: <https://www.mercurial-scm.org/>.
- 27.** OpenPear: <http://openpear.org/>.
- 28.** Packagist: <https://packagist.org/>.
- 29.** PEAR: <http://pear.php.net/>.
- 30.** PECL: <http://pecl.php.net/>.
- 31.** PHP: <http://www.php.net/>.
- 32.** PHPDocumentor: <http://www.phpdoc.org/>.
- 33.** PHPUnit: <http://www.phpunit.de/>.
- 34.** PhpWiki: <http://phpwiki.sourceforge.net/>.
- 35.** Phing: <http://phing.info/>.
- 36.** Pimple: <http://pimple.sensiolabs.org/>.
- 37.** PHP\_CodeSniffer: [https://github.com/squizlabs/PHP\\_CodeSniffer/](https://github.com/squizlabs/PHP_CodeSniffer/).
- 38.** Pirum: <http://pirum.sensiolabs.org/>.
- 39.** Portland Pattern Repository's Wiki (Ward Cunningham): <http://www.c2.com/cgi/wiki/>.
- 40.** Pro Git: <https://git-scm.com/book/ru/v2/>.
- 41.** PSR: <http://www.php-fig.org/psr/>.
- 42.** Pyrus: <http://pear2.php.net/>.
- 43.** RapidSVN: <http://rapidsvn.tigris.org/>.
- 44.** QDB: <http://www.bash.org/>.
- 45.** Selenium: <http://seleniumhq.org/>.
- 46.** Semantic Versioning: <https://semver.org/>.
- 47.** Slack: <https://www.slack.com/>.
- 48.** SPL: <http://www.php.net/spl/>.
- 49.** Subversion: <http://subversion.apache.org/>.

- 50.** Trello: <http://www.trello.com/>.
- 51.** Wordpress standards: <https://make.wordpress.org/core/handbook/best-practices/codingstandards/php/>.
- 52.** Vagrant: <https://www.vagrantup.com/downloads.html>.
- 53.** Virtualbox: <https://www.virtualbox.org/wiki/Downloads/>.
- 54.** Ximbiot — CVS Wiki: <http://ximbiot.com/cvs/wiki/>.
- 55.** Xdebug: <http://xdebug.org/>.
- 56.** Xinc: <http://code.google.com/p/xinc/>.
- 57.** Zend: <http://www zend com>.



## ПРИЛОЖЕНИЕ Б



# Простой синтаксический анализатор

Шаблон Interpreter, рассмотренный в главе 11, “Выполнение задач и представление результатов”, не описывает сам процесс синтаксического анализа. Интерпретатор без синтаксического анализатора неполноценен, если, конечно, не принудить пользователей писать специальный код для вызова интерпретатора PHP! Имеется целый ряд качественных синтаксических анализаторов сторонних производителей, которыми можно пользоваться вместе с шаблоном Interpreter. И это, пожалуй, будет самое лучшее решение в реальных проектах. Тем не менее в этом приложении представлен простой объектно-ориентированный синтаксический анализатор, предназначенный для встраивания в интерпретатор языка MarkLogic, рассмотренного в главе 11. Следует, однако, иметь в виду, что приведенные далее примеры служат лишь для проверки самой концепции, и поэтому их нельзя использовать в реальных проектах без доработки.

---

**НА ЗАМЕТКУ.** Интерфейс и основные структуры этого анализатора взяты из книги Стива Мецкера (Steven Metsker) *Building Parsers with Java* (Addison-Wesley Professional, 2001 г.). Но поскольку я сильно упростил его, то все ошибки следует отсыпать в мой адрес. Стивен любезно разрешил мне воспользоваться его первоначальной концепцией синтаксического анализатора по своему усмотрению.

---

## Сканер

Прежде чем приступить к синтаксическому анализу любой языковой конструкции, следует разобрать ее по словам и служебным символам, называемым *лексемами*. Для определения лексем в приведенном ниже классе Scanner используется ряд регулярных выражений. Полученный результат представляется в виде удобного стека, которым мы будем пользоваться далее.

## 704 ЧАСТЬ VI ■ ПРИЛОЖЕНИЯ

// Листинг Б.01

```
class Scanner
{
    // Типы лексем
    const WORD      = 1;
    const QUOTE     = 2;
    const APOS      = 3;
    const WHITESPACE = 6;
    const EOL        = 8;
    const CHAR       = 9;
    const EOF        = 0;
    const SOF        = -1;

    protected $line_no = 1;
    protected $char_no = 0;
    protected $token = null;
    protected $token_type = -1;

    // Доступ к исходным данным предоставляется в
    // классе Reader. Получаемые в итоге данные
    // сохраняются в предоставляемом контексте
    public function __construct(Reader $r, Context $context)
    {
        $this->r = $r;
        $this->context = $context;
    }

    public function getContext(): Context
    {
        return $this->context;
    }

    // Пропускает все пробельные знаки
    public function eatWhiteSpace(): int
    {
        $ret = 0;

        if ($this->token_type != self::WHITESPACE &&
            $this->token_type != self::EOL
        ) {
            return $ret;
        }

        while ($this->nextToken() == self::WHITESPACE ||
               $this->token_type == self::EOL
        ) {
            $ret++;
        }

        return $ret;
    }

    // Возвращает строковое представление текущей лексемы
    // или той лексемы, которая указана в аргументе $int
}
```

```

public function getTypeString(int $int = -1): string
{
    if ($int < 0) {
        $int = $this->tokenType();
    }
    if ($int < 0) {
        return null;
    }

    $resolve = [
        self::WORD      => 'WORD',
        self::QUOTE     => 'QUOTE',
        self::APOS      => 'APOS',
        self::WHITESPACE => 'WHITESPACE',
        self::EOL       => 'EOL',
        self::CHAR      => 'CHAR',
        self::EOF       => 'EOF'
    ];
}

return $resolve[$int];
}

// Возвращает текущий тип лексемы, представленный
// целым числом
public function tokenType(): int
{
    return $this->token_type;
}

// Возвращает содержимое текущей лексемы
public function token()
{
    return $this->token;
}

// Возвращает логическое значение true, если текущая
// лексема обозначает слово
public function isWord(): bool
{
    return ($this->token_type == self::WORD);
}

// Возвращает логическое значение true, если текущая
// лексема обозначает кавычки
public function isQuote(): bool
{
    return ($this->token_type == self::APOS ||
            $this->token_type == self::QUOTE);
}

// Возвращает номер текущей строки кода в исходном файле
public function lineNo(): int
{
    return $this->line_no;
}

```

```

// Возвращает номер текущего символа в исходном файле
public function charNo(): int
{
    return $this->char_no;
}

// Клонирует данный объект
public function __clone()
{
    $this->r = clone($this->r);
}

// Осуществляет переход к следующей лексеме
// в исходном файле. Устанавливает текущую лексему
// и отслеживает номер строки и номера символов
public function nextToken(): int
{
    $this->token = null;
    $type;

    while (! is_bool($char = $this->getChar())) {
        if ($this->isEolChar($char)) {
            $this->token = $this->manageEolChars($char);
            $this->line_no++;
            $this->char_no = 0;
            $type = self::EOL;

            return ($this->token_type = self::EOL);
        } elseif ($this->isWordChar($char)) {
            $this->token = $this->eatWordChars($char);
            $type = self::WORD;
        } elseif ($this->isSpaceChar($char)) {
            $this->token = $char;
            $type = self::WHITESPACE;
        } elseif ($char == "'") {
            $this->token = $char;
            $type = self::APOS;
        } elseif ($char == '"') {
            $this->token = $char;
            $type = self::QUOTE;
        } else {
            $type = self::CHAR;
            $this->token = $char;
        }
        $this->char_no += strlen($this->token());
        return ($this->token_type = $type);
    }
    return ($this->token_type = self::EOF);
}

// Возвращает массив, содержащий тип и содержимое
// следующей лексемы
public function peekToken(): array
{
    $state = $this->getState();
    $type = $this->nextToken();
}

```

```

$token = $this->token();
$this->setState($state);
return [$type, $token];
}

// Получает объект типа ScannerState, содержащий текущую
// позицию синтаксического анализатора в исходном файле
// и сведения о текущей лексеме
public function getState(): ScannerState
{
    $state = new ScannerState();
    $state->line_no = $this->line_no;
    $state->char_no = $this->char_no;
    $state->token = $this->token;
    $state->token_type = $this->token_type;
    $state->r = clone($this->r);
    $state->context = clone($this->context);

    return $state;
}

// Использует объект типа ScannerState для
// восстановления состояния сканера
public function setState(ScannerState $state)
{
    $this->line_no      = $state->line_no;
    $this->char_no       = $state->char_no;
    $this->token         = $state->token;
    $this->token_type   = $state->token_type;
    $this->r             = $state->r;
    $this->context       = $state->context;
}

// Возвращает следующий символ из исходного файла.
// Если достигнут конец файла, то возвращается
// логическое значение
private function getChar()
{
    return $this->r->getChar();
}

// Возвращает все символы, составляющие слово
private function eatWordChars(string $char): string
{
    $val = $char;
    while ($this->isWordChar($char = $this->getChar())) {
        $val .= $char;
    }

    if ($char) {
        $this->pushBackChar();
    }

    return $val;
}

```

```

// Возвращает все пробельные символы до первого не пробела
private function eatSpaceChars(string $char): string
{
    $val = $char;

    while ($this->isSpaceChar($char = $this->getChar())) {
        $val .= $char;
    }

    $this->pushBackChar();

    return $val;
}

// Осуществляет переход на один символ назад
// в исходном файле
private function pushBackChar()
{
    $this->r->pushBackChar();
}

// Проверяет, относится ли аргумент к символу слова
private function isWordChar($char): bool
{
    if (is_bool($char)) {
        return false;
    }

    return (preg_match("/[A-Za-z0-9_\-]/", $char) === 1);
}

// Проверяет, относится ли аргумент к пробельному символу
private function isSpaceChar($char): bool
{
    return (preg_match("/\t| /", $char) === 1);
}

// Проверяет, относится ли аргумент к знаку конца строки
private function isEolChar($char): bool
{
    $check = preg_match("/\n|\r/", $char);

    return ($check === 1);
}

// Поглощает знаки конца строки \n, \r или \r\n
private function manageEolChars(string $char): string
{
    if ($char == "\r") {
        $next_char=$this->getChar();

        if ($next_char == "\n") {
            return "{$char}{$next_char}";
        } else {
            $this->pushBackChar();
        }
    }
}

```

```

    }
    return $char;
}

public function getPos(): int
{
    return $this->r->getPos();
}
}

```

// Листинг Б.02

```

class ScannerState
{
    public $line_no;
    public $char_no;
    public $token;
    public $token_type;
    public $r;
}

```

Сначала мы определяем типы всех лексем с помощью констант. Мы собираемся обрабатывать текстовые символы, слова, пробелы и кавычки. Для проверки каждого из этих типов лексем созданы специальные методы: `isWordChar()`, `isSpaceChar()` и т.п. Ядром класса `Scanner` служит метод `nextToken()`, где из текущей строки выделяется следующая лексема и определяется ее тип. Все полученные в итоге сведения сохраняются объектом типа `Scanner` в объекте типа `Context`, который используется объектами синтаксического анализатора для обмена данными по мере обработки исходного текста.

Обратите внимание на второй класс, `ScannerState`. Сканер реализован в классе `Scanner` таким образом, чтобы объекты синтаксического анализатора могли сохранять, изменять и восстанавливать свое состояние, если что-нибудь пойдет не так. Метод `getState()` возвращает объект типа `ScannerState`, заполненный данными, а в методе `setState()` предоставляемый объект типа `ScannerState` используется для восстановления состояния, если в этом возникает потребность. Ниже приведено определение класса `Context`.

// Листинг Б.03

```

class Context
{
    public $resultstack = [];

    public function pushResult($mixed)
    {
        array_push($this->resultstack, $mixed);
    }

    public function popResult()
    {
        return array_pop($this->resultstack);
    }
}

```

## 710 ЧАСТЬ VI ■ ПРИЛОЖЕНИЯ

```
public function resultCount(): int
{
    return count($this->resultstack);
}

public function peekResult()
{
    if (empty($this->resultstack)) {
        throw new Exception("Результирующий стек пуст!");
    }
    return $this->resultstack[count($this->resultstack) - 1];
}
}
```

Как видите, это обычная реализация стека, похожая на доску объявлений, с которой удобно работать классам синтаксического анализатора. Этот класс выполняет те же самые обязанности, что и класс контекста в шаблоне Interpreter, но это не один и тот же класс!

Обратите внимание на то, что класс Scanner не обрабатывает файлы и символьные строки самостоятельно. Для этого ему требуется объект типа Reader. Это позволит нам легко изменить источник обрабатываемых данных. Ниже приведены определение интерфейса Reader и его реализация в классе StringReader.

// Листинг Б.04

```
interface Reader
{
    public function getChar();
    public function getPos(): int;
    public function pushBackChar();
}
```

// Листинг Б.05

```
class StringReader implements Reader
{
    private $in;
    private $pos;
    public function __construct($in)
    {
        $this->in = $in;
        $this->pos = 0;
    }

    public function getChar()
    {
        if ($this->pos >= strlen($this->in)) {
            return false;
        }
        $char = substr($this->in, $this->pos, 1);
        $this->pos++;
    }
}
```

```

    return $char;
}

public function getPos(): int
{
    return $this->pos;
}

public function pushBackChar()
{
    $this->pos--;
}

public function string()
{
    return $this->in;
}
}

```

В этом классе символы извлекаются по очереди из предоставляемой символьной строки. Безусловно, версию класса для извлечения символов из файла можно всегда реализовать при необходимости. Но для проверки работоспособности класса Scanner достаточно и простой реализации. Ниже приведен фрагмент кода, где языковая конструкция разбивается на отдельные лексемы.

//Листинг Б.06

```

$context = new Context();
$user_in = "\$input equals '4' or \$input equals 'four'";
$reader = new StringReader( $user_in );
$scanner = new Scanner( $reader, $context );

while ( $scanner->nextToken() != Scanner::EOF ) {
    print $scanner->token();
    print "\t{$scanner->charNo()}";
    print "\t{$scanner->getTypeString()}\n";
}

```

Сначала мы инициализируем объект типа Scanner, а затем извлекаем все лексемы из заданной символьной строки в цикле с помощью повторяющегося вызова метода nextToken(). Метод token() возвращает текущую порцию данных из входных данных, совпадавших с лексемой. С помощью метода charNo() можно определить текущую позицию в заданной символьной строке. Метод getTypeString() возвращает строковую версию типа текущей лексемы, определенной ранее в виде константы. Ниже приведен пример выводимого результата синтаксического анализа.

\$	1	CHAR
input	6	WORD
	7	WHITESPACE
equals	13	WORD
	14	WHITESPACE

```

'      15      APOS
4      16      WORD
'      17      APOS
        18      WHITESPACE
or     20      WORD
        21      WHITESPACE
$      22      CHAR
input   27      WORD
        28      WHITESPACE
equals  34      WORD
        35      WHITESPACE
'      36      APOS
four    40      WORD
'      41      APOS

```

---

При желании можно, конечно, придумать и более изощренные лексемы, но и этих лексем достаточно для демонстрации возможностей синтаксического анализатора. Разбиение символьной строки на лексемы не представляет особых трудностей. Как же тогда реализовать грамматику в коде?

## Синтаксический анализатор

Один из подходов к реализации синтаксического анализатора состоит в создании древовидной структуры объектов типа Parser. Ниже приведено определение используемого для этой цели абстрактного класса Parser.

// Листинг Б.07

```

abstract class Parser
{
    const GIP_RESPECTSPACE = 1;

    protected $respectSpace = false;
    protected static $debug = false;
    protected $discard = false;
    protected $name;
    private static $count=0;

    public function __construct(string $name = null,
                                $options = [])
    {
        if (is_null($name)) {
            self::$count++;
            $this->name = get_class($this)
                . "(" . self::$count . ")";
        } else {
            $this->name = $name;
        }

        if (isset($options[self::GIP_RESPECTSPACE])) {
            $this->respectSpace=true;
        }
    }
}
```

```

protected function next(Scanner $scanner)
{
    $scanner->nextToken();
    if (! $this->respectSpace) {
        $scanner->eatWhiteSpace();
    }
}

public function spaceSignificant(bool $bool)
{
    $this->respectSpace = $bool;
}

public static function setDebug(bool $bool)
{
    self::$debug = $bool;
}

public function setHandler(Handler $handler)
{
    $this->handler = $handler;
}

final public function scan(Scanner $scanner): bool
{
    if ($scanner->tokenType() == Scanner::SOF) {
        $scanner->nextToken();
    }

    $ret = $this->doScan($scanner);

    if ($ret && ! $this->discard && $this->term()) {
        $this->push($scanner);
    }

    if ($ret) {
        $this->invokeHandler($scanner);
    }

    if ($this->term() && $ret) {
        $this->next($scanner);
    }

    $this->report("::scan возвратил $ret");
    return $ret;
}

public function discard()
{
    $this->discard = true;
}

abstract public function trigger(Scanner $scanner): bool;

```

```

public function term(): bool
{
    return true;
}

protected function invokeHandler(Scanner $scanner)
{
    if (!empty($this->handler)) {
        $this->report("Вызов обработчика: " . get_class($this->handler));
        $this->handler->handleMatch($this, $scanner);
    }
}

protected function report($msg)
{
    if (self::$debug) {
        print "<{$this->name}> " . get_class($this)
            . ": $msg\n";
    }
}

protected function push(Scanner $scanner)
{
    $context = $scanner->getContext();
    $context->pushResult($scanner->token());
}

abstract protected function doScan(Scanner $scan): bool;
}

```

Основным в данном классе является метод `scan()`. В нем расположена основная логика синтаксического анализатора. Методу `scan()` передается объект типа `Scanner`, который он обрабатывает. Прежде всего, класс `Parser` делегирует свои функции конкретному дочернему классу, для чего вызывается абстрактный метод `doScan()`. Этот метод возвращает истинное или ложное логическое значение. Конкретный пример реализации будет рассмотрен ниже.

Если метод `doScan()` возвращает истинное значение и соблюдается ряд других условий, то результат синтаксического анализа размещается в стеке объекта типа `Context`. Ссылка на объект типа `Context`, применяемый в объекте типа `Parser`, сохраняется также в объекте типа `Scanner`, и благодаря этому становится возможным обмен результатами между этими объектами. Конкретные результаты синтаксического анализа размещаются в стеке приведенным ниже методом `Parser::push()`.

```

protected function push(Scanner $scanner) {
    $context = $scanner->getContext();
    $context->pushResult($scanner->token());
}

```

Помимо неудачного исхода синтаксического анализа, имеются еще два условия, способные помешать размещению данных в стеке сканера. Во-первых, из клиентского кода может поступить запрос на аннулирование корректных результатов синтаксического анализа путем вызова метода `discard()`. В итоге устанавливается истинное логическое значение в свойстве `$discard`. Во-вторых, значения в стеке могут разместить только окончные синтаксические анализаторы (т.е. те, которые не состоят из других анализаторов). Составные анализаторы (т.е. экземпляры объектов типа `CollectionParser`, нередко называемые анализаторами коллекций), напротив, поручают сохранение результатов успешного анализа своим дочерним классам. Чтобы проверить, является ли анализатор окончным, достаточно вызвать метод `term()`. В анализаторах коллекций этот метод должен быть переопределен так, чтобы он возвращал ложное логическое значение.

Если конкретная реализация синтаксического анализатора успешно справляется с исходным текстом, вызывается еще один метод `invokeHandler()`, которому передается объект типа `Scanner`. Если объект типа `Handler` (т.е. объект, класс которого реализует интерфейс `Handler`) присоединен к объекту типа `Parser` (путем вызова метода `setHandler()`), то в нем вызывается метод `handleMatch()`. В данном случае применяются обработчики для того, чтобы успешно проанализированная грамматика оказалась полезной для выполнения каких-нибудь действий, как будет показано далее.

Возвращаясь к методу `scan()`, следует заметить, что в нем вызывается объект типа `Scanner` (через метод `next()`), чтобы переместиться в исходном тексте к следующей лексеме. При этом вызываются методы `nextToken()` и `eatWhiteSpace()` объекта типа `Scanner`. И, наконец, возвращается значение, полученное из метода `doScan()`.

Помимо метода `doScan()`, обратите внимание на абстрактный метод `trigger()`. Он служит для того, чтобы выяснить, удалось ли анализатору извлечь что-нибудь совпадшее из исходной строки. Если метод `trigger()` возвращает ложное логическое значение, значит, условия для выполнения синтаксического анализа не выполняются. Рассмотрим конкретную реализацию окончного объекта типа `Parser`. Приведенный ниже класс `CharacterParse` служит для того, чтобы извлекать из исходной строки одиночные совпадающие символы.

// Листинг Б.08

```
class CharacterParse extends Parser
{
    private $char;
    public function __construct($char, $name = null, $options = null)
    {
        parent::__construct($name, $options);
        $this->char = $char;
    }
}
```

## 716 ЧАСТЬ VI ■ ПРИЛОЖЕНИЯ

```
public function trigger(Scanner $scanner): bool
{
    return ($scanner->token() == $this->char);
}

protected function doScan(Scanner $scanner): bool
{
    return ($this->trigger($scanner));
}
}
```

Конструктору данного класса передается символ для сравнения и необязательное имя анализатора для отладочных целей. В методе `trigger()` просто проверяется, не достиг ли сканер такой лексемы в исходной строке, которая соответствует переданному символу. Но поскольку никакого сканирования в дальнейшем не потребуется, то в методе `doScan()` просто вызывается метод `trigger()`.

Как видите, реализовать оконечный синтаксический анализатор совсем не трудно. А теперь выясним, каким образом действует анализатор коллекций. Определим сначала общий суперкласс, а затем перейдем к конкретному примеру.

// Листинг B.09

```
abstract class CollectionParse extends Parser
{
    protected $parsers = [];

    public function add(Parser $p): Parser
    {
        if (is_null($p)) {
            throw new Exception("Аргумент является null!");
        }

        $this->parsers[] = $p;
        return $p;
    }

    public function term(): bool
    {
        return false;
    }
}
```

// Листинг B.10

```
class SequenceParse extends CollectionParse
{
    public function trigger(Scanner $scanner): bool
    {
        if (empty($this->parsers)) {
            return false;
        }
```

```

    return $this->parsers[0]->trigger($scanner);
}

protected function doScan(Scanner $scanner): bool
{
    $start_state = $scanner->getState();

    foreach ($this->parsers as $parser) {
        if (! ($parser->trigger($scanner)
            && $parser->scan($scanner))) {
            $scanner->setState($start_state);
            return false;
        }
    }
    return true;
}
}

```

В абстрактном классе `CollectionParse` просто реализован метод `add()`, с помощью которого происходит агрегирование объектов типа `Parser` и переопределяется метод `term()`, чтобы он возвращал ложное логическое значение. В методе `SequenceParse::trigger()` проверяется только первый дочерний объект типа `Parser`; при этом вызывается его метод `trigger()`. При обращении к объекту типа `Parser` сначала вызывается метод `SequenceParse::trigger()`, чтобы выяснить, стоит ли вызывать метод `CollectionParse::scan()`. Если метод `CollectionParse::scan()` вызван, то затем вызываются методы `doScan()`, `trigger()` и `scan()` всех дочерних объектов типа `Parser`. Если же при вызове хотя бы одного из этих методов возникает ошибка, то и метод `CollectionParse::doScan()` завершается с ошибкой.

Одно из затруднений, возникающих при выполнении синтаксического анализа, связано с необходимостью проверять анализируемое содержимое. Объект типа `SequenceParse` может содержать целое дерево синтаксических анализаторов, каждый из которых, в свою очередь, может агрегировать другие анализаторы. В итоге объект типа `Scanner` разместит в стеке одну или несколько лексем и зарегистрирует полученные данные в объекте типа `Context`. Если же последний дочерний объект типа `Parser` возвратит ложное логическое значение, что должен тогда сделать объект типа `SequenceParse` со всеми результатами, сохраняемыми в объекте типа `Context` другими дочерними объектами, возвращающими истинное логическое значение? Должна быть получена вся последовательность лексем или вообще ничего. Поэтому у нас не остается иного выбора, и мы должны вернуть объекты типа `Context` и `Scanner` в первоначальное состояние. Для этого в начале метода `doScan()` сохраняется их состояние, а перед тем, как возвратить ложное логическое значение при неудачном исходе, вызывается метод `setState()`. Естественно, что при удачном исходе восстанавливать первоначальное состояние объектов не нужно.

Ради полноты картины ниже приводятся все оставшиеся классы из реализации синтаксического анализатора.

## 718 ЧАСТЬ VI ■ ПРИЛОЖЕНИЯ

// Листинг B.11

```
class RepetitionParse extends CollectionParse
{
    private $min;
    private $max;

    public function __construct($min = 0, $max = 0,
                                $name = null,
                                $options = null)
    {
        parent::__construct($name, $options);

        if ($max < $min && $max > 0) {
            throw new Exception(
                "Максимум ( $max ) меньше минимума ( $min )"
            );
        }

        $this->min = $min;
        $this->max = $max;
    }

    public function trigger(Scanner $scanner): bool
    {
        return true;
    }

    protected function doScan(Scanner $scanner): bool
    {
        $start_state = $scanner->getState();

        if (empty($this->parsers)) {
            return true;
        }

        $parser = $this->parsers[0];
        $count = 0;

        while (true) {
            if ($this->max > 0 && $count >= $this->max) {
                return true;
            }

            if (! $parser->trigger($scanner)) {
                if ($this->min == 0 || $count >= $this->min) {
                    return true;
                } else {
                    $scanner->setState($start_state);

                    return false;
                }
            }

            if (! $parser->scan($scanner)) {
                if ($this->min == 0 || $count >= $this->min) {
```

```

        return true;
    } else {
        $scanner->setState($start_state);

        return false;
    }
}

$count++;
}

return true;
}
}

// В этом анализаторе достигается совпадение,
// если оно происходит в одном или двух других
// подчиненных анализаторах

// Листинг Б.12

class AlternationParse extends CollectionParse
{
    public function trigger(Scanner $scanner): bool
    {
        foreach ($this->parsers as $parser) {
            if ($parser->trigger($scanner)) {
                return true;
            }
        }
        return false;
    }

    protected function doScan(Scanner $scanner): bool
    {
        $type = $scanner->tokenType();

        foreach ($this->parsers as $parser) {
            $start_state = $scanner->getState();
            if ($type == $parser->trigger($scanner)
                && $parser->scan($scanner)) {
                return true;
            }
        }

        $scanner->setState($start_state);

        return false;
    }
}

// В этом окончном анализаторе проверяется совпадение
// со строковым литералом

```

// Листинг B.13

```

class StringLiteralParse extends Parser
{
    public function trigger(Scanner $scanner): bool
    {
        return (
            $scanner->tokenType() == Scanner::APOS || 
            $scanner->tokenType() == Scanner::QUOTE
        );
    }

    protected function push(Scanner $scanner)
    {
        return;
    }

    protected function doScan(Scanner $scanner): bool
    {
        $quotechar = $scanner->tokenType();
        $ret = false;
        $string = "";

        while ($token = $scanner->nextToken()) {
            if ($token == $quotechar) {
                $ret = true;
                break;
            }

            $string .= $scanner->token();
        }

        if ($string && ! $this->discard) {
            $scanner->getContext()->pushResult($string);
        }
    }

    return $ret;
}
}

```

// В этом окончном анализаторе проверяется  
// совпадение со словом

// Листинг B.14

```

class WordParse extends Parser
{
    public function __construct($word = null,
                                $name = null,
                                $options = [])
    {
        parent::__construct($name, $options);
        $this->word = $word;
    }
}

```

```

public function trigger(Scanner $scanner): bool
{
    if ($scanner->tokenType() != Scanner::WORD) {
        return false;
    }

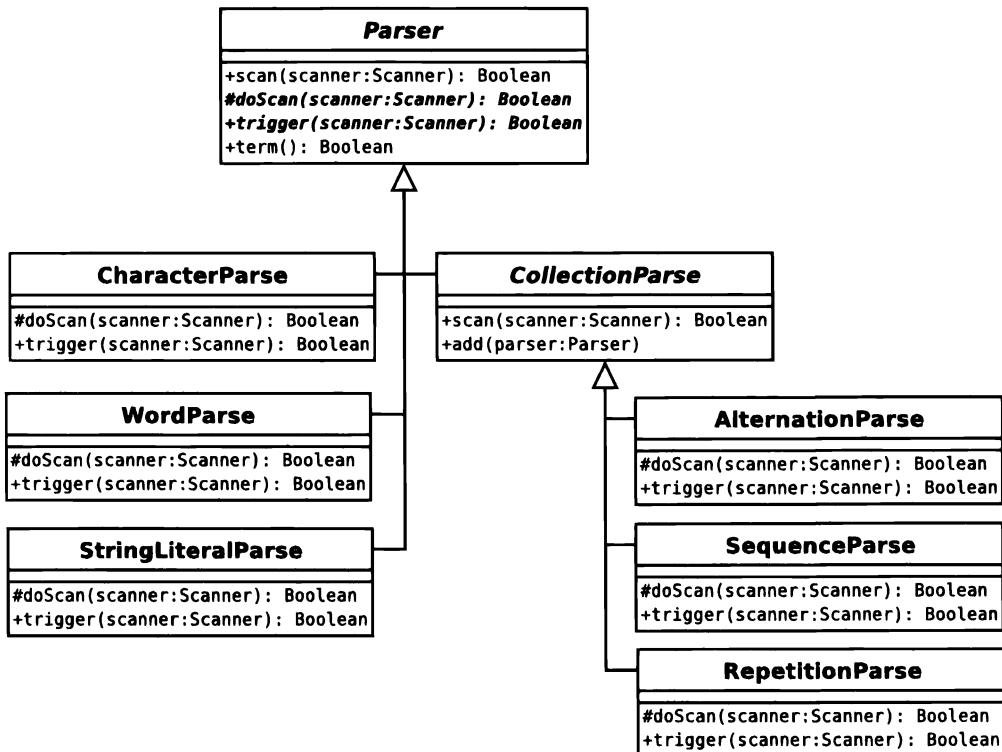
    if (is_null($this->word)) {
        return true;
    }

    return ($this->word == $scanner->token());
}

protected function doScan(Scanner $scanner): bool
{
    return ($this->trigger($scanner));
}
}

```

Сочетая вместе окончные и неокончные объекты типа Parser, можно построить достаточно развитый логически синтаксический анализатор. Все классы типа Parser, применяемые в рассматриваемом здесь примере, представлены на рис. Б.1.



**Рис. Б.1.** Все классы синтаксического анализатора

Идея, положенная в основу применения шаблона Composite, состоит в том, что в клиентском коде можно реализовать в коде грамматику, формы записи которой очень тесно соответствуют расширенной нормальной форме Бэкуса–Наура. Эта параллель между рассмотренными выше классами и фрагментами формы Бэкуса–Наура отслеживается в табл. Б.1.

**Таблица Б.1. Синтаксические анализаторы по шаблону Composite и расширенная нормальная форма Бэкуса–Наура**

Класс	Пример формы записи	Описание
AlternationParse	orExpr   andExpr	Одно или другое
SequenceParse	'and' operand	Список (требуется полностью в нужном порядке)
RepetitionParse	( eqExpr )*	Требуется нуль или больше раз

А теперь напишем клиентский код для реализации мини-языка. В качестве напоминания ниже приводится фрагмент расширенной нормальной формы Бэкуса–Наура, представленный в главе 11, “Выполнение задач и представление результатов”.

```
expr      = operand { orExpr | andExpr }
operand   = ( '(' expr ')' | ? string literal ? | variable ) { eqExpr }
orExpr    = 'or' operand
andExpr   = 'and' operand
eqExpr    = 'equals' operand
variable  = '$' , ? word ?
```

В приведенном ниже простом классе грамматика реализуется на основе данного фрагмента и выполняются соответствующие действия.

// Листинг B.15

```
class MarkParse
{
    private $expression;
    private $operand;
    private $interpreter;
    private $context;

    public function __construct($statement)
    {
        $this->compile($statement);
    }

    public function evaluate($input)
    {
        $icontext = new InterpreterContext();
        $prefab = new VariableExpression('input', $input);

        // Добавить переменную input в контекст
        $prefab->interpret($icontext);
```

```

$this->interpreter->interpret($icontext);
$result = $icontext->lookup($this->interpreter);

return $result;
}

public function compile($statementStr)
{
    // Построить дерево синтаксического анализа
    $context = new Context();
    $scanner = new Scanner(new StringReader($statementStr), $context);
    $statement = $this->expression();
    $scanresult = $statement->scan($scanner);

    if (! $scanresult || $scanner->tokenType() != Scanner::EOF) {
        $msg = "";
        $msg .= " строка: {$scanner->line_no()} ";
        $msg .= " символ: {$scanner->char_no()}";
        $msg .= " лексема: {$scanner->token()}\\n";
        throw new Exception($msg);
    }

    $this->interpreter = $scanner->getContext()->popResult();
}

public function expression(): Parser
{
    if (! isset($this->expression)) {
        $this->expression = new SequenceParse();
        $this->expression->add($this->operand());
        $bools = new RepetitionParse();
        $whichbool = new AlternationParse();
        $whichbool->add($this->orExpr());
        $whichbool->add($this->andExpr());
        $bools->add($whichbool);
        $this->expression->add($bools);
    }

    return $this->expression;
}

public function orExpr(): Parser
{
    $or = new SequenceParse();
    $or->add(new WordParse('or'))->discard();
    $or->add($this->operand());
    $or->setHandler(new BooleanOrHandler());

    return $or;
}

public function andExpr(): Parser
{
    $and = new SequenceParse();
    $and->add(new WordParse('and'))->discard();
    $and->add($this->operand());
}

```

```

$and->setHandler(new BooleanAndHandler());
return $and;
}

public function operand(): Parser
{
    if (! isset($this->operand)) {
        $this->operand = new SequenceParse();
        $comp = new AlternationParse();
        $exp = new SequenceParse();
        $exp->add(new CharacterParse('(')->discard());
        $exp->add($this->expression());
        $exp->add(new CharacterParse(')')->discard());
        $comp->add($exp);
        $comp->add(new StringLiteralParse())
            ->setHandler(new StringLiteralHandler());
        $comp->add($this->variable());
        $this->operand->add($comp);
        $this->operand->add(new RepetitionParse()
            ->add($this->eqExpr()));
    }

    return $this->operand;
}

public function eqExpr(): Parser
{
    $equals = new SequenceParse();
    $equals->add(new WordParse('equals')->discard());
    $equals->add($this->operand());
    $equals->setHandler(new EqualsHandler());

    return $equals;
}

public function variable(): Parser
{
    $variable = new SequenceParse();
    $variable->add(new CharacterParse('$')->discard());
    $variable->add(new WordParse());
    $variable->setHandler(new VariableHandler());

    return $variable;
}
}

```

Приведенный выше класс может показаться на первый взгляд сложным, хотя он всего лишь реализует определенную ранее грамматику. Большинство методов аналогично продукциям (т.е. именам, расположенным в начале производственной строки расширенной нормальной формы Бэкуса–Наура, таким как `eqExpr` или `andExpr`). Если проанализировать метод `expression()`, то можно обнаружить, что в нем составляется правило, аналогичное определенному выше в расширенной нормальной форме Бэкуса–Наура.

```
// expr ::= operand (orExpr | andExpr )*
function expression() {
    if (! isset($this->expression)) {
        $this->expression = new SequenceParse();
        $this->expression->add($this->operand());
        $bools = new RepetitionParse();
        $whichbool = new AlternationParse();
        $whichbool->add($this->orExpr());
        $whichbool->add($this->andExpr());
        $bools->add($whichbool);
        $this->expression->add($bools);
    }
    return $this->expression;
}
```

Как в коде, так и в расширенной нормальной форме Бэкуса–Наура определяется последовательность, состоящая из ссылок на операнды, за которыми нуль или больше раз следуют альтернативные варианты orExpr или andExpr. Обратите внимание на то, что в переменной свойства сохраняется объект типа Parser, возвращаемый приведенным ниже методом. Это сделано с целью предотвратить зацикливание, поскольку методы, вызываемые из метода expression(), сами вызывают его.

Единственными методами, которые делают еще кое-что, кроме реализации грамматики, являются методы compile() и evaluate(). Метод compile() можно вызвать напрямую или автоматически из конструктора. Ему передается строка выражения, которая используется для создания объекта типа Scanner. Он вызывает метод expression(), который возвращает дерево объектов типа Parser, составляющее грамматику. Затем он вызывает метод Parser::scan(), передавая ему объект типа Scanner. Если исходный код нельзя проанализировать, в методе compile() генерируется исключение, а иначе в нем извлекается результат компиляции из контекста объекта типа Scanner. Как будет показано далее, это должен быть объект типа Expression. А полученный результат сохраняется в свойстве \$interpreter.

Метод evaluate() делает значение доступным дереву объектов типа Expression. Для этого заранее определяется объект типа VariableExpression, который соответствует переменной \$input и регистрируется в объекте типа Context. В итоге он передается основному объекту типа Expression. Аналогично глобальным переменным PHP типа \$\_REQUEST, переменная \$input будет всегда доступна программистам, пользующимся языком MarkLogic.

---

**НА ЗАМЕТКУ.** Класс `VariableExpression`, являющийся частью шаблона `Interpreter`, подробно описан в главе 11, “Выполнение задач и представление результатов”.

---

В методе `evaluate()` вызывается метод `Expression::interpret()` для получения окончательного результата. Не следует, однако, забывать, что результаты работы интерпретатора следует извлечь из объекта типа `Context`.

Выше был описан процесс синтаксического анализа текста и реализации грамматики. В главе 11 было также показано, каким образом шаблон `Interpreter` применяется для комбинирования объектов типа `Expression` и выполнения запроса. Но все еще непонятно, каким образом эти два процесса связаны вместе. Как, например, передать интерпретатору результаты из дерева синтаксического анализа? Ответ состоит в том, чтобы воспользоваться объектами типа `Handler`, которые связываются с объектами типа `Parser` посредством вызова `Parser::setHandler()`. Рассмотрим один из способов обработки переменных. Связем объект типа `VariableHandler` с объектом типа `Parser` в методе `variable()`.

```
$variable->setHandler(new VariableHandler());
```

Ниже приведено определение интерфейса `Handler`.

// Листинг Б.16

```
interface Handler
{
    public function handleMatch(
        Parser $parser,
        Scanner $scanner
    );
}
```

А вот как выглядит класс `VariableHandler`, реализующий этот интерфейс.

// Листинг Б.17

```
class VariableHandler implements Handler
{
    public function handleMatch(Parser $parser, Scanner $scanner)
    {
        $varname = $scanner->getContext()->popResult();
        $scanner->getContext()->pushResult(
            new VariableExpression($varname));
    }
}
```

Если объект типа `Parser`, с которым связан объект типа `VariableHandler`, обнаруживает совпадение во время операции сканирования, то вызывается метод `handleMatch()`. По определению последний элемент в стеке будет соответствовать имени переменной. Он удаляется из стека и заменяется новым объектом типа `VariableExpression`, содержащим правильное имя. Аналогичным образом создаются объекты типа `EqualsExpression`, `LiteralExpression` и т.п.

Ниже приведены остальные обработчики.

// Листинг Б.18

```
class StringLiteralHandler implements Handler
{
    public function handleMatch(Parser $parser, Scanner $scanner)
    {
        $value = $scanner->getContext()->popResult();
        $scanner->getContext()->pushResult(
            new LiteralExpression($value));
    }
}
```

// Листинг Б.19

```
class EqualsHandler implements Handler
{
    public function handleMatch(Parser $parser, Scanner $scanner)
    {
        $comp1 = $scanner->getContext()->popResult();
        $comp2 = $scanner->getContext()->popResult();
        $scanner->getContext()->pushResult(
            new EqualsExpression($comp1, $comp2));
    }
}
```

// Листинг Б.20

```
class BooleanOrHandler implements Handler
{
    public function handleMatch(Parser $parser, Scanner $scanner)
    {
        $comp1 = $scanner->getContext()->popResult();
        $comp2 = $scanner->getContext()->popResult();
        $scanner->getContext()->pushResult(
            new BooleanOrExpression($comp1, $comp2));
    }
}
```

// Листинг Б.21

```
class BooleanAndHandler implements Handler
{
    public function handleMatch(Parser $parser, Scanner $scanner)
    {
        $comp1 = $scanner->getContext()->popResult();
        $comp2 = $scanner->getContext()->popResult();
        $scanner->getContext()->pushResult(
            new BooleanAndExpression($comp1, $comp2));
    }
}
```

## 728 ЧАСТЬ VI ■ ПРИЛОЖЕНИЯ

Не следует, однако, забывать, что нам еще потребуется пример применения шаблона Interpreter, описанный в главе 11. Тогда мы сможем работать с классом MarkParse, как показано ниже.

// Листинг Б.22

```
$input = 'five';
$statement = "(\ $input equals 'five')";

$engine = new MarkParse($statement);
$result = $engine->evaluate($input);
print "Введено: $input интерпретируется: $statement\n";

if ($result) {
    print "Истинно!\n";
} else {
    print "Ложно!\n";
}
```

При выполнении данного фрагмента кода должны быть выведены следующие результаты.

---

```
Введено: five интерпретируется: ( $input equals 'five')
Истинно!
```

---

# Предметный указатель

## A

Alur, Deepak, 434

## B

Beck, Kent, 573

## D

Doctrine, 244

## E

EBNF, 321

Extreme Programming, 573

## F

Fixture, 575

Fluent interface, 475; 584

Fowler, Martin, 434

## G

Generator, 445

Git, 537

добавление и удаление файлов и каталогов, 555

конфигурирование сервера, 542; 545

назначение системы, 30; 538

обновление и фиксация изменений, 551

отличия системы, 542

отметка выпуска, 558

практическое применение, 691

преимущества системы, 538

разветвление проекта, 559

создание удаленного хранилища, 542

установка системы, 539

## H

Hunt, David, 376

## I

Identity Map, 454

## J

JUnit, 573

## L

LAMP, 635

## N

Nock, Clifton , 434

## P

Packagist, 493

## Phing

атрибуты элемента разметки

copy, описание, 631

fileset, описание, 625

input, описание, 633

patternset, описание , 626

project, описание, 611

target, описание, 617

документ построения, порядок  
создания, 610

задачи

copy, применение, 630

delete, применение, 633

Echo, применение, 629

input, применение, 632

назначение, 629

назначение, 608

свойства

встроенные, назначение, 619

назначение и установка, 615

способы определения, 620

установка значений по условию, 622

типы

fileset, применение, 624

filterchain, применение, 627

patternset, применение, 625

назначение, 623

установка, порядок, 609

фильтры, разновидности и

применение, 628

функциональные возможности, 609

целевые задания

назначение, 612

создание и выполнение, 612

PHP CodeSniffer, 514

PhpDocumentor, 658

PHP-Fig, 504

PHPUnit

имитации и заглушки, применение, 583

назначение, 573

накладываемые ограничения, 580

организация тестирования, 574

утверждения, поддержка, 577

## R

Registry, 376

RESTful, 372

**S**

Scope, 380  
Scrum, 573  
Selenium  
    веб-драйвер для PHP, назначение, 597  
    назначение и состав системы, 596  
    порядок установки системы, 597  
        проведение веб-тестов, порядок, 600  
SOAP, 372  
SPL, 345  
SSH, 544  
Standard PHP Library, 345  
Stub, 583  
SUnit, 573

**T**

Test-Oriented Development, 650  
Thomas, David, 376  
TOD, 650  
Tracking branch, 549

**V**

Vagrant, 499  
    выбор и установка образа ОС, 637  
    команды, описание, 648  
    подготовка образа ОС, порядок, 642  
    установка  
        базы данных MySQL, порядок, 644  
        веб-сервера Apache, порядок, 643  
        порядок, 637  
VirtualBox, 637

**X**

Xdebug, 659  
XP, 573  
XUnit, 573

**Y**

YAGNI, 687

**A**

Автозагрузка  
    в Composer, организация, 529  
    организация, 163  
реализация, 163  
    с помощью специальной функции, 164  
Алур, Дипак, 434  
Бек, Кент, 573

**Г**

Генераторы  
    определение, 445  
цикл выполнения, 445

**Д**

Делегирование  
    механизм, 130

определение, 241

особенности, 131

Диаграммы классов, 209

Директивы

    use, 146

Диспетчер зависимостей Composer

    возможности пакетов, 494

    как стандартное средство управления  
        зависимостями, 498

    назначение, 493; 524

    семантический контроль версий,  
        поддержка, 527

    установка, 524

    элементы

        autoload, применение, 530

        description и authors, применение, 530

        require-dev, применение, 528

Дополнительные источники

    веб-сайты, 699

    литература, 697

    статьи в Интернете, 699

**З**

Заглушки, 583

Загрузка по требованию, механизм, 467

Замыкания, механизм, 145

**И**

Инкапсуляция

    как ключ к ООП, 205

    определение, 205; 244

    применение, 206

Интеграция, 650

Интерпретатор, 703

Интерфейс Reflection API

    классы, разновидности, 177

    назначение, 177

    применение, 181; 187

Интерфейсы

    Iterator, назначение и реализация, 441

    Reader, назначение и реализация, 710

    SplObserver, 345

    SplSubject, 345

    объявление, 94

    определение, 94

    применение, 95

    реализация, 94

    сочетание с трейтами, 100

    текущие, 584

    текущие, применение, 475

Исключения

    генерирование, 115

    назначение, 114

    обработка, 116

    определение, 114

    подклассификация, 116

**K**

Кент Бек, 573

**Классы**

- ApplicationHelper, назначение, 384
- CharacterParse, назначение, 715
- CommandResolver, назначение, 387
- Context, определение, 709
- Error
  - назначение, 125
  - подклассы, разновидности, 125
- Exception, назначение и методы, 114
- Parser, назначение, 712
- PDO, назначение, 88
- PHPUnit\Framework\TestCase
  - назначение, 574
  - перечень методов с утверждениями, 577
  - разновидности методов ограничений, 582
- Reflection, 178
- ReflectionClass, 178
  - назначение и методы, 178
  - список методов, 182
- ReflectionException, 178
- ReflectionExtension, 178
- ReflectionFunction, 178
- ReflectionMethod, 178
  - назначение и методы, 183
- ReflectionParameter, 178
  - назначение и методы, 185
- ReflectionProperty, 178
- ReflectionZendExtension, 178
- Scanner, назначение, 703
- ShopProduct, назначение, 46
- SplObjectStorage, 345
- StringReader, назначение, 710
- WebDriverBy, назначение и методы, 602
- абстрактные
  - определение, 91
  - особенности, 91
- анонимные
  - назначение, 147
  - объявление, 148
  - особенности, 148
- выбор, особенности, 201
- завершенные
  - назначение, 123
  - объявление, 123
  - применение, 124
- конструкторы, вызов, 52
- обязанности, распределение, 202
- определение, 46
- поиск, 169
  - получение сведений, 170
- представление в UML, 209
- псевдопеременная \$this, назначение, 52

свойства, определение, 47

управление доступом,  
модификаторы, 77

экземпляры, определение, 46

**Ключевые слова**

- abstract, назначение, 91
- as, назначение, 102
- class, назначение, 46; 172
- clone, назначение, 136
- const, назначение, 90
- extends, назначение, 72; 96
- finally, назначение, 122
- final, назначение, 123
- function, назначение, 51
- implements, назначение, 94
- instanceof, назначение, 171
- insteadof, назначение, 102
- interface, назначение, 94
- namespace, назначение, 154
- new class, назначение, 148
- parent
  - назначение, 74
  - применение, 76; 86
- public, назначение, 48
- self
  - назначение, 86
  - применение, 109
- static
  - назначение, 86
  - применение, 109
- throw, назначение, 115
- trait, назначение, 99
- try, назначение, 116
- use, назначение, 99; 155
- var, назначение, 77
- yield, применение, 445
- определяющие область видимости, назначение, 77

**Код**

- клиентский, определение, 49
- недоброкачественный
  - определение, 207
  - явные признаки, 207; 208
- объектно-ориентированный и процедурный
  - ответственность, 199
  - отличия, 194
  - связность и связанность, 200
- повторное использование, рекомендации, 684

**Композиция**, 215

- назначение, 243
- применение, 240

**Константы**

- DIRECTORY\_SEPARATOR, применение, 165

- NAMESPACE, назначение, 158  
PATH\_SEPARATOR, назначение, 163  
**Контроль версий**  
 назначение, 538  
 практическое применение, 691  
 семантический, поддержка в  
   Composer, 527  
**системы**  
 описание, 496  
 преимущества, 496  
 разновидности, 539  
**центральное хранилище**,  
 применение, 540
- M**
- Массивы**  
\$\_GET, 389  
\$\_POST, 389  
\$\_REQUEST, 389
- Методы**  
call(), 126  
call, 129  
callStatic(), 126  
clone(), применение, 136  
construct(), 134  
 назначение, 53  
current(), 441  
destruct(), 134  
get(), 126; 127  
getCode(), 114  
getFile(), 114  
getLine(), 114  
getMessage(), 114  
getPrevious(), 115  
getTrace(), 115  
getTraceAsString(), 115  
isset(), 126; 128  
key(), 441  
next(), 441  
rewind(), 441  
set(), 126; 127; 128; 129  
toString(), 115  
 назначение, 139  
unset(), 126; 129  
valid(), 441  
**абстрактные**  
 в трейтах, объявление, 105  
 определение, 92  
 реализация, 92  
**деструкторы**  
destruct(), применение, 134  
 назначение, 134  
**динамический вызов**, 176  
**доступа**  
 определение и разновидности, 79  
 преимущества применения, 79
- завершенные  
 объявление, 124  
 применение, 124  
**магические, особенности**, 135  
**область видимости**, 51  
**определение**, 51  
**переопределение**, 76  
**перехватчики**  
 назначение, 126  
 применение, 127; 131  
 разновидности, 126  
**получение сведений**, 172  
**статические**  
 в трейтах, применение, 103  
 определение, 86  
 применение, 87  
 с утверждениями, 577  
**устранение конфликта имен**, 102  
 фабричные, применение, 108  
**Модульное тестирование**, 570
- H**
- Наследование**  
 механизм, 64  
 одиночное, 96  
 определение, 64; 236  
 получение сведений, 174  
 применение, 73  
 суперклассы и подклассы,  
 определение, 64  
**Непрерывная интеграция**, 500  
 документация, ведение, 658  
 контроль версий, 653  
 модульное тестирование, 655  
 назначение, 501; 651  
 определение, 32; 649  
 подготовка проекта, 652  
 покрытие исходного кода тестами, 659  
 построение проектов, 654  
 потребность, 691  
 преимущества, 652  
**сервер Jenkins**  
 автоматический запуск построения  
 проектов, 674  
 назначение, 663  
 подключаемые модули, установка, 666  
 установка проекта, 668  
**Неприятие чужой разработки**,  
 синдром, 495  
**Нок, Клифтон**, 434
- O**
- Область видимости**  
 локальная и глобальная, 48  
 методов, пределы, 51  
 назначение и разновидности, 380

- определение, 48  
приложений, 380  
свойств, пределы, 48
- Обработка ошибок**  
с помощью исключений, 114  
способы, 113
- Объекты**  
инкапсуляция и делегирование, 682  
копирование  
    особенности, 136  
    поверхностное, порядок, 137  
определение, 46  
передача  
    по значению, 39  
    по ссылке, 39  
проверка типов, 170  
самодостаточность, 683  
управление группами, 292  
формирование, особенности, 253
- Объявления**  
скалярных типов данных  
    наложение ограничений, 61  
    строгие, применение, 63  
типов  
    данных, разновидности, 64  
    классов, назначение, 60
- Операторы**  
catch, применение, 116  
finally, применение, 122  
include\_once(), применение, 158  
include(), применение, 159  
instanceof, назначение, 70  
new, назначение, 46  
require\_once(), применение, 158  
require(), применение, 159  
throw, применение, 115  
try, применение, 116  
use, применение, 102
- Операции**  
::, применение, 74; 86  
->, назначение, 48  
instanceof, применение, 171  
равенства, применение, 136
- Ортогональность**, 337  
определение, 201
- Ошибки**  
ArithmetricError, 125  
AssertionError, 126  
DivisionByZeroError, 126  
ParseError, 126  
TypeError, 126
- П**
- Пакеты**  
PEAR  
именование, 160  
назначение, 160
- ввод сведений, 530  
для платформ, типы, 531  
закрытые, определение, 535  
имитация в файловой системе, 158  
обозначение версий, 527  
определение, 151  
создание, 530  
установка  
    из командной строки, 526  
    из файла, 525
- Перегрузка или перехват, механизм**, 126
- Переменные**  
глобальные, особенности  
    применения, 208; 259  
члены, назначение, 47
- Перsistентность**, 433
- Позднее статическое связывание**,  
    определение, 109
- Полиморфизм**  
как переключение классов, 683  
определение, 203  
потребность в применении, 203
- Потеря соответствия, объектно-реляционная**, определение, 435
- Представление, определение**, 381
- Программный проект**  
объектно-ориентированный,  
    особенности, 194  
определение, 193  
ортогональность компонентов, 201  
ответственность, разделение, 199  
связность компонентов, 200  
тесная связь компонентов, 200  
участники, определение, 193
- Продукция**, 322
- Проектирование**  
автоматическое построение проектов,  
    средства и особенности, 691  
дополнительные средства,  
    описание, 692  
определение, 193  
принципы и шаблоны, 687  
соблюдение правил, 202
- Пространства имен**  
вложенные, указание, 154  
назначение, 153  
объявление, 154  
разновидности синтаксиса  
    определения, 158
- Пути включения файлов, применение**, 162
- Р**
- Развязка, применение, 245  
Разработка посредством тестирования, 650  
Расширенная форма Бэкуса-Наура, 322  
Реестр, 376  
Рефакторинг, определение, 27

**С****Свойства**

динамическая установка в классе, 49  
 как переменные-члены в классах, 47  
 область видимости, указание, 48  
 определение, 47  
 получение сведений, 174  
 постоянные  
     определение, 90  
     применение, 91

составные  
     назначение, 132  
     применение, 133

статические  
     определение, 86  
     применение, 87

**Связность, определение, 200****Связь**

слабая, признак, 201  
 тесная, возникновение, 200; 243

**Синтаксис**

class, 445

**Синтаксический анализ**

лексемы, определение, 703  
 синтаксический анализатор,  
     реализация, 712

сканер, реализация, 709

**Сохраняемость, 433****Спайки, 43****Стандарты**

PHP, перечень, 504

PSR

именование элементов кода, 509  
 назначение, 498  
 особенности, 505  
 перечень, 504  
 потенциальная аудитория, 506

PSR-1, описание, 507

PSR-2

вызов функций и методов, 513  
 классы, объявление, 511  
 методы, объявление, 512  
 описание, 510  
 поток управления, обозначение, 513  
 проверка и исправление кода, 514  
 свойства, объявление, 511

PSR-4

правила автозагрузки, описание, 518  
 требования к автозагрузке, 518  
 назначение и соблюдение, 504; 690

**Суперкласс, 65****Т****Таблицы базы данных**

внешний ключ, назначение, 434  
 определение, 434

**Тестирование, 372**

веб-тесты, написание и проведение, 590  
 вручную, порядок проведения, 571  
 исключений, особенности, 578  
 как средство ООП, 690  
 модульные тесты, назначение, 570  
 назначение, 570  
 предупреждения по организации, 604  
 преимущества, 605  
 регрессионное, определение, 590  
 средства, назначение, 500  
 тестовая конфигурация,  
     определение, 575  
 функциональные тесты, назначение, 570

**Тестовая конфигурация, 575****Типы данных**

object, назначение, 54  
 назначение, 54  
 простые  
     автоматическое приведение, 58  
     определение, 54  
     разновидности, 55  
 скалярные, объявления, 61  
 составные, назначение, 296

**Томас, Дэвид, 376****Трейты**

доступ к свойствам базового класса, 104  
 объявление, 99  
 особенности, 96  
 понятие, 96  
 права доступа к методам,  
     изменение, 106  
 применение, 99  
 сочетание с интерфейсами, 100

**У****Уровни**

корпоративного приложения,  
     описание, 371  
 логики приложения, описание, 421  
 представления  
     основные обязанности, 381  
 хранения  
     данных, описание, 433

**Утверждения**

накладываемые ограничения, 582  
 определение, 577

**Ф****Фабрики, определение, 90; 258****Фаулер, Мартин, 434****Функции**

array\_walk(), применение, 141  
     autoload(), применение, 167  
 call\_user\_func\_array(), применение, 176  
 call\_user\_func(), применение, 141; 175

- class\_exists(), применение, 169  
 class\_implements(), применение, 175  
 constant(), назначение, 401  
 create\_function(), применение, 142  
 file(), 183  
 get\_class\_methods(), применение, 172  
 get\_class\_vars(), применение, 174  
 get\_class(), применение, 170  
 get\_declared\_classes(), применение, 169  
 get\_include\_path(), применение, 163  
 get\_parent\_class(), применение, 174  
 is\_a(), применение, 171  
 is\_callable(), применение, 141; 173  
 is\_subclass\_of(), применение, 175  
 method\_exists(), применение, 173  
 print\_r(), применение, 181; 439  
 rand(), применение, 338  
 set\_include\_path(), применение, 162  
 spl\_autoload\_register(), 517  
     применение, 163  
 spl\_autoload\_unregister(),  
     применение, 167  
 spl\_autoload(), применение, 163  
 unset(), 129  
 var\_dump(), применение, 47; 180  
 автозагрузки, специальные,  
     применение, 164  
 анонимные  
     замыкания, механизм, 145  
     применение, 143  
     создание, 144  
 обратного вызова  
     применение, 142  
     создание, 143  
 проверки типов, разновидности, 55

**X**

- Хант, Дэвид, 376  
 Хранилище пакетов Packagist  
     назначение, 532  
     применение, 533

**Ш**

- Шаблоны  
 Abstract Factory, применение, 270; 275;  
     471  
 Application Controller  
     назначение, 395  
     особенности реализации, 409  
     применение, 407  
 Command  
     назначение, 355  
     применение, 356  
     стратегии выбора команд, 387  
 Composite  
     недостатки, 303

- особенности реализации, 305  
 преимущества, 299  
 применение, 292; 295  
 Data Access Object, 434  
 Data Mapper, 434  
     достоинства и недостатки, 452; 467  
     назначение, 434  
 Data Transfer Object, 472  
 Decorator  
     назначение, 305  
     применение, 308  
 Dependency Injection, применение, 287;  
     288  
 Domain Model  
     достоинства и недостатки, 431  
     назначение, 427  
     применение, 427  
 Domain Object Factory  
     достоинства и недостатки, 469  
     назначение, 468  
     реализация, 468  
 Facade, применение, 316  
 Factory Method, применение, 263; 269  
 Front Controller, 361; 393  
     назначение, 382  
     особенности реализации, 394  
     применение, 382  
     реализация, 393  
 Identity Map  
     особенности, 455  
     применение, 454; 458  
 Identity Object, 471  
     достоинства и недостатки, 479  
     назначение, 472  
     применение, 485  
     реализация, 472  
 Interpreter  
     применение, 319  
     трудности реализации, 331  
 Layer Supertype, применение, 423  
 Lazy Load, применение, 465  
 Null Object  
     назначение, 361  
     применение, 365  
 Observer, 337  
     применение, 340; 346  
 Page Controller  
     достоинства и недостатки, 416  
     назначение, 410  
     реализация, 411; 415  
 Prototype  
     применение, 276; 279  
 Query Factory, применение, 485  
 Registry, 591  
     назначение, 374  
     применение, 381

- Selection Factory, применение, 480  
Service Layer, назначение, 420  
Service Locator, применение, 283; 288  
Session Facade, назначение, 420  
Singleton, применение, 259; 263  
Strategy, применение, 240; 332  
Template View  
    назначение, 417  
    применение, 420  
    реализация, 418  
Transaction Script  
    назначение, 421  
    преимущества, 422  
    применение, 426  
Unit of Work  
    назначение, 458  
    особенности реализации, 463  
Update Factory, применение, 480  
View Helper  
    назначение, 417  
    применение, 419  
Visitor  
    особенности реализации, 355  
    применение, 347; 354  
баз данных, описание, 488  
корпоративных приложений  
    описание, 370  
проектные  
    категории, описание, 250; 251  
    назначение, 29; 224; 503; 685  
    определение, 224  
    основные разделы, описание, 229  
    понятие, 26  
    преимущества, 686  
    применение, 686  
    принципы проектирования, 687  
    причины для применения, 229; 232  
    проблемы применения, 250  
    составные части, 227  
    формы, разновидности, 228  
языки, назначение, 227
- Э**  
Экстремальное программирование, 573  
    методика, 26  
    основные принципы, 250
- Ю**  
Юниты, 293
- Я**  
Языки  
    PHP  
        версия 3, особенности, 38  
        версия 4, особенности, 38  
        версия 5, особенности, 41  
        версия 7, особенности, 41  
        внедрение методики ООП, 40  
        возможности ООП, развитие, 682  
        история развития, 37  
        объявления типов данных,  
            поддержка, 64  
        пакеты, поддержка, 151  
        пространства имен, поддержка, 153  
        расширение SPL, назначение, 345  
        слабая типизация, 54  
        утверждения, поддержка, 577  
        эволюция версий, 26  
    UML  
        агрегирование и композиция,  
            назначение, 214  
        ассоциации, назначение, 213  
        атрибуты, назначение, 211  
        возникновение, 209  
        классов диаграммы, назначение, 209  
        наследование и реализация,  
            описание, 212  
        ограничения, назначение, 210  
        операции, назначения, 211  
        отношения использования,  
            описание, 215  
        последовательностей диаграммы,  
            назначение, 217  
        примечания, назначение, 215  
        шаблонов, назначение, 227

## ПРОФЕССИОНАЛАМ ОТ ПРОФЕССИОНАЛОВ

# PHP: объекты, шаблоны и методики программирования

Настоящее, пятое издание этой популярной книги было полностью обновлено по версии 7 языка PHP и включает описание диспетчера зависимостей Composer, заменившего собой диспетчер пакетов PEAR, а также новый материал, посвященный инструментальному средству Vagrant и рекомендациям стандартов по программированию на PHP. В этой книге закладывается прочное основание для применения объектов в коде PHP и реализации основных принципов проектирования программного обеспечения, а также описываются инструментальные средства и нормы практики разработки, тестирования и развертывания надежного кода.

В первой части этой книги рассматриваются ключевые объектно-ориентированные средства языка PHP, включая объявление классов, наследование, рефлексию и многое другое. Вторая ее часть посвящена проектным шаблонам, где поясняются принципы, определяющие их эффективность, а также описывается целый ряд классических шаблонов для проектирования корпоративных приложений и баз данных. В последней части рассматриваются инструментальные средства и нормы практики, помогающие превратить качественный код в удачный проект. В этой части показано, как организовать коллективный труд разработчиков и выпуски программных продуктов с помощью системы Git, управлять процессом построения проектов и зависимостями средствами Composer, а также исследуются стратегии автоматизированного тестирования и непрерывной интеграции. Совместно все эти три части посвящены основам объектно-ориентированного программирования, принципам проектирования и нормам передовой практики разработки, которые призваны помочь читателю в разработке изящных, надежных и устойчивых систем.

### НА ВЕБ-САЙТЕ

Исходные коды всех примеров, рассмотренных в книге, можно загрузить с веб-сайта издательства по адресу:

[http://www.williamspublishing.com/  
Books/978-5-907144-54-5.html.](http://www.williamspublishing.com/Books/978-5-907144-54-5.html)



Категория: программирование

Предмет рассмотрения: методики и нормы практики программирования на PHP

Уровень: промежуточный/продвинутый



[www.williamspublishing.com](http://www.williamspublishing.com)

Apress®

ISBN 978-5-907144-54-5

9 785907 144545

19.07.0