

# Dependency Injection

Laboratório Web



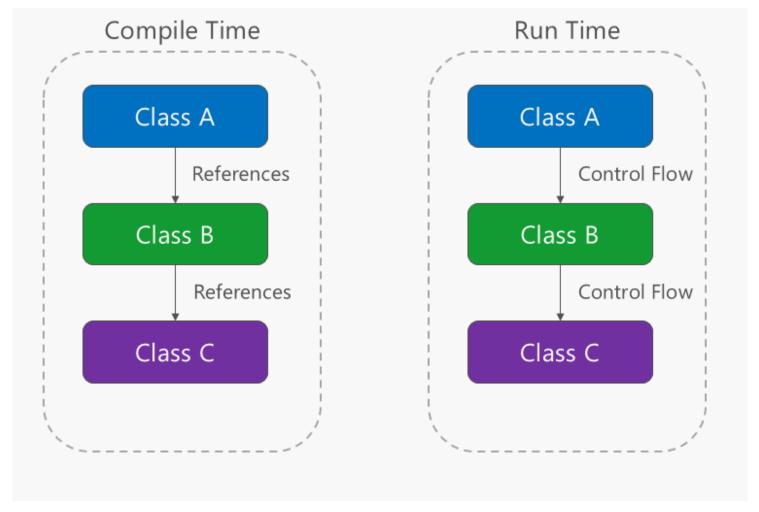




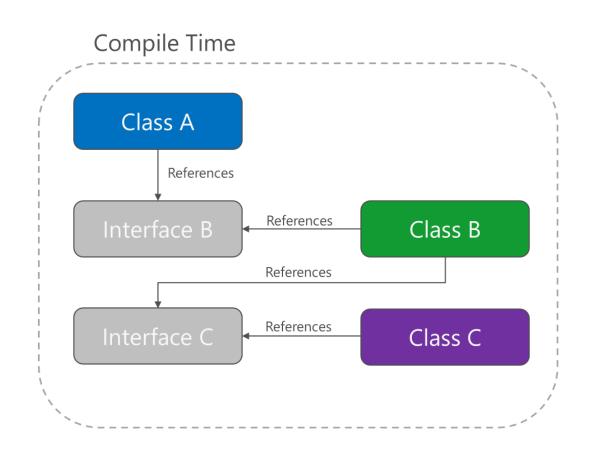
#### Dependency Injection (DI)

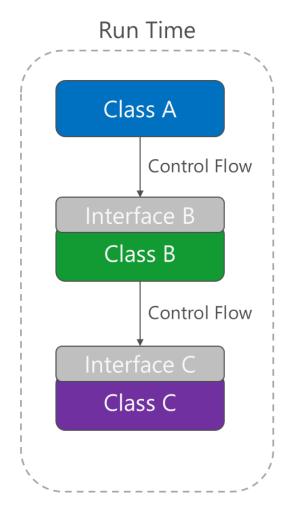
- É um padrão em desenho de software utilizado para implementar inversão de controlo (IoC) entre as classes e as suas dependências
- Uma dependência é quando um objeto depende de outro para ser criado
- O objetivo deste padrão de desenho de software é reduzir as dependências a classes concretas através da utilização de interfaces
- A utilização de interfaces permite criar aplicações "fracamente" ligadas (loosely coupled)

# Fortemente ligadas (Tight coupling)



## Fracamente ligadas (Loosely coupling)





```
public class Employee
    0 references
    public int UserId { get; set; }
    0 references
    public string JobTitle { get; set; }
    1 reference
    public string FirstName { get; set; }
    1 reference
    public string LastName { get; set; }
    0 references
    public string EmployeeCode { get; set; }
    0 references
    public string Region { get; set; }
    0 references
    public string PhoneNumber { get; set; }
    0 references
    public string EmailAddress { get; set; }
    0 references
    public string FullName()
        return FirstName + " " + LastName;
```

```
internal class Program
    private Employee employee;
    1 reference
    public Employee MyEmployee { get { return employee; } }
    1 reference
    public Program(Employee employee)
        this.employee = employee;
    0 references
    static void Main(string[] args)
        Employee employee = new Employee()
            FirstName = "Pedro",
            LastName = "Matos"
        };
        Program p = new Program(employee);
        Console.WriteLine(p.MyEmployee.FullName());
```

Agora em vez da classe Employee queremos a classe Manager, o que temos que fazer?

# Agora em vez da classe Employee queremos a classe Manager, o que temos que fazer?

Alterar todas as dependências da classe Employee para a classe manager. Será que não existe uma forma melhor de fazer isto?

```
public class Employee : IEmployee
    0 references
    public int UserId { get; set; }
    0 references
    public string JobTitle { get; set; }
    2 references
    public string FirstName { get; set; }
    2 references
    public string LastName { get; set; }
    0 references
    public string EmployeeCode { get; set; }
    0 references
    public string Region { get; set; }
    0 references
    public string PhoneNumber { get; set; }
    0 references
    public string EmailAddress { get; set; }
    2 references
    public string FullName()
        return FirstName + " " + LastName;
```

```
internal interface IEmployee
{
     2 references
     string FullName();
}
```

```
internal class Manager : IEmployee
    2 references
    public string FirstName { get; internal set; }
    2 references
    public string LastName { get; internal set; }
    1 reference
    public int ManagerId { get; set; }
    2 references
    public string FullName()
        return ManagerId + ": " + FirstName + " " + LastName;
```

```
internal class Program
    private IEmployee employee;
   1 reference
    public IEmployee MyEmployee { get { return employee; } }
   1 reference
    public Program(IEmployee employee)
        this.employee = employee;
   0 references
    static void Main(string[] args)
        Manager manager = new Manager()
            FirstName = "Ana",
            LastName = "Silva"
        Program p = new Program(manager);
        Console.WriteLine(p.MyEmployee.FullName());
```

March 22 11

### Dependency Injection em Controllers MVC

 Os Controllers MVC recebem as suas dependências explicitamente através dos seus construtores

A framework ASP.NET Core suporta o padrão de desenho DI

• DI torna as aplicações mais fáceis de testar e de realizar manutenção

 As dependências são adicionadas como serviços, que são definidos como interfaces

## Tempo de vida dos serviços (DI Service Lifetime)

- Existem 3 tipos de tempo de vida para os serviços
  - Singleton apenas <u>uma</u> única instância da classe de serviço é criada, armazenada em memória e utilizada para todas as injeções (o objeto é o mesmo para todos os pedidos)
  - Scoped é criada uma nova instância da classe de serviço por cada pedido efetuado (os objetos são os mesmos para o mesmo pedido, mas diferem para novos pedidos)
  - Transient é criada uma instância da classe de serviço em todos os pedidos (os objetos são sempre diferentes em todos os pedidos)

# Tempo de vida dos serviços (DI Service Lifetime)

builder.Services.AddSingleton<IEmployees, Employees>();

builder.Services.AddScoped<IEmployees, Employees>();

• builder.Services.AddTransient<IEmployees, Employees>();

#### Singleton

 Vamos injetar um serviço com tempo de vida Scoped ao nosso Controller

 A dependência é injetada através do construtor

 No Controller a dependência é sempre relativa à interface

```
var builder = WebApplication.CreateBuilder(args);
// Add services to the container.
builder.Services.AddControllers();
builder.Services.AddEndpointsApiExplorer();
builder.Services.AddSwaggerGen();
builder.Services.AddSingleton<IEmployees, Employees>();
public class EmployeesController : ControllerBase
   private readonly IEmployees employees;
     0 references
     public EmployeesController(IEmployees employees)
       this.employees = employees;
```

#### Como escolher um ServiceLifetime?

 Singleton – quando queremos partilhar um estado a nível da aplicação

 Scoped – quando queremos partilhar estado a nível de um pedido/acção/actividade

Transient – quando não temos ou não queremos partilhar nenhum estado

### Que problemas são resolvidos pelo DI?

- Utilização de interfaces para abstrair a implementação da dependência
- Registo da dependência como um serviço utilizando um contentor de serviços (IServiceProvider)
- Injeção do serviço/dependência no contrutor da classe onde é utilizado. A framework é responsável por inicializar a instância da dependência e destruir a mesma quando não é necessária

#### Referências

