
Spis treści

Słowo wstępne	13	
Przedmowa	14	
o autorach	20	
<hr/>		
CZĘŚĆ I	ZWINNE WYTWARZANIE OPROGRAMOWANIA	21
<hr/>		
Rozdział 1	Praktyki agile	23
	Agile Alliance	24
	Manifest Agile Alliance	24
	Zasady	27
	Wniosek	29
	Bibliografia	29
Rozdział 2	Przegląd informacji o programowaniu ekstremalnym	31
	Praktyki programowania ekstremalnego	31
	Klient jest członkiem zespołu	32
	Historijki użytkowników	32
	Krótkie cykle	32
	Testy akceptacyjne	33
	Programowanie parami	33
	Programowanie sterowane testami	34
	Wspólna własność	34
	Ciągła integracja	34
	Równomierne tempo	35
	Otwarta przestrzeń robocza	35
	Gra w planowanie	35
	Prosty projekt	36
	Refaktoryzacja	37
	Metafora	37
	Wniosek	38
	Bibliografia	38
Rozdział 3	Planowanie	39
	Początkowa eksploracja	40
	Tworzenie prototypów, dzielenie i szybkość	40
	Planowanie wersji dystrybucyjnych	41
	Planowanie iteracji	41
	Planowanie zadań	41
	Półmetek	42
	Przebieg iteracji	42
	Wniosek	43
	Bibliografia	43

Rozdział 4	Testowanie	45
	Programowanie sterowane testami	45
	Przykład projektu w stylu „najpierw test”	46
	Izolacja testu	47
	Nieoczekiwane wyeliminowanie sprzężeń	48
	Testy akceptacyjne	49
	Przykład testów akceptacyjnych	50
	Architektura „przy okazji”	51
	Wniosek	51
	Bibliografia	52
Rozdział 5	Refaktoryzacja	53
	Generowanie liczb pierwszych — prosty przykład refaktoryzacji	54
	Ostateczny przegląd	59
	Wniosek	62
	Bibliografia	63
Rozdział 6	Epizod programowania	65
	Gra w kręgle	66
	Wniosek	98
<hr/>		
CZĘŚĆ II	PROJEKT AGILE	101
	Symptomy złego projektu	101
	Zasady	101
	Zapachy a zasady	102
	Bibliografia	102
Rozdział 7	Co to jest projekt agile?	103
	Co złego dzieje się z oprogramowaniem?	103
	Zapachy projektu — woń psującego się oprogramowania	104
	Co stymuluje oprogramowanie do psucia się?	106
	Zespoły agile nie pozwalają psuć się oprogramowaniu	106
	Program Copy	106
	Przykład programu Copy wykonanego zgodnie z metodyką agile	109
	Skąd deweloperzy agile wiedzieli, co należy zrobić?	110
	Utrzymywanie projektu w jak najlepszej postaci	110
	Wniosek	111
	Bibliografia	111
Rozdział 8	SRP — zasada pojedynczej odpowiedzialności	113
	SRP — zasada pojedynczej odpowiedzialności	113
	Czym jest odpowiedzialność?	115
	Rozdzielanie sprzężonych odpowiedzialności	115
	Trwałość	116
	Wniosek	116
	Bibliografia	116
Rozdział 9	OCP — zasada otwarte-zamknięte	117
	OCP — zasada otwarte-zamknięte	117
	Opis	118
	Kluczem jest abstrakcja	118

Aplikacja Shape	119
Naruszenie zasady OCP	120
Zachowanie zgodności z zasadą OCP	121
Przyznaję się. Kłamałem	122
Przewidywanie i „naturalna” struktura	122
Umieszczanie „haczyków”	123
Stosowanie abstrakcji w celu uzyskania jawnego domknięcia	124
Zastosowanie podejścia „sterowania danymi” w celu uzyskania domknięcia	125
Wniosek	126
Bibliografia	126
Rozdział 10 LSP — zasada podstawiania Liskov	127
LSP — zasada podstawiania Liskov	127
Prosty przykład naruszenia zasady LSP	128
Kwadraty i prostokąty — bardziej subtelne naruszenie zasady LSP	129
Prawdziwy problem	131
Poprawność nie jest wrodzona	132
Relacja IS-A dotyczy zachowania	132
Projektowanie według kontraktu	132
Specyfikowanie kontraktów w testach jednostkowych	133
Realny przykład	133
Motywacja	133
Problem	135
Rozwiązanie niezgodne z zasadą LSP	136
Rozwiązanie zgodne z zasadą LSP	136
Wydzielanie zamiast dziedziczenia	137
Heurystyki i konwencje	139
Zdegenerowane funkcje w klasach pochodnych	140
Zgłaszanie wyjątków z klas pochodnych	140
Wniosek	140
Bibliografia	140
Rozdział 11 DIP — zasada odwracania zależności	141
DIP — zasada odwracania zależności	141
Podział na warstwy	142
Odwrócenie własności	142
Zależność od abstrakcji	143
Prosty przykład	144
Wyszukiwanie potrzebnych abstrakcji	145
Przykład programu Furnace	146
Polimorfizm dynamiczny i statyczny	147
Wniosek	148
Bibliografia	148
Rozdział 12 ISP — zasada segregacji interfejsów	149
Zaśmiecanie interfejsów	149
Odrębne klienty oznaczają odrębne interfejsy	150
Siła oddziaływania klientów na interfejsy	151
ISP — zasada segregacji interfejsów	151
Interfejsy klas a interfejsy obiektów	152
Separacja przez delegację	152
Separacja przez wielokrotne dziedziczenie	153

Przykład interfejsu użytkownika bankomatu	153
Poliady i monady	158
Wniosek	159
Bibliografia	159
CZĘŚĆ III	
STUDIUM PRZYPADKU: SYSTEM PŁACOWY	161
Szczątkowa specyfikacja systemu płacowego	162
Ćwiczenie	162
Przypadek użycia nr 1: dodawanie nowego pracownika	162
Przypadek użycia nr 2: usuwanie pracownika	163
Przypadek użycia nr 3: dostarczenie karty pracy	163
Przypadek użycia nr 4: dostarczenie raportu sprzedaży	163
Przypadek użycia nr 5: dostarczenie informacji o opłacie na rzecz związku zawodowego	164
Przypadek użycia nr 6: zmiana danych pracownika	164
Przypadek użycia nr 7: wygenerowanie listy płac na dzień	164
Rozdział 13 Wzorce projektowe Polecenie i Aktywny obiekt	165
Proste polecenia	166
Transakcje	167
Fizyczny i czasowy podział kodu	168
Czasowy podział kodu	168
Metoda Undo	169
Aktywny obiekt	169
Wniosek	173
Bibliografia	173
Rozdział 14 Metoda szablonowa i Strategia: dziedziczenie a delegacja	175
Metoda szablonowa	176
Nadużywanie wzorca	178
Sortowanie bąbelkowe	179
Strategia	181
Sortowanie jeszcze raz	183
Wniosek	185
Bibliografia	185
Rozdział 15 Wzorce projektowe Fasada i Mediator	187
Fasada	187
Mediator	188
Wniosek	190
Bibliografia	190
Rozdział 16 Wzorce projektowe Singleton i Monostate	191
Singleton	192
Korzyści ze stosowania wzorca Singleton	193
Koszty stosowania wzorca Singleton	193
Wzorzec projektowy Singleton w praktyce	193
Monostate	194
Korzyści ze stosowania wzorca Monostate	196
Koszty stosowania wzorca Monostate	196
Wzorzec projektowy Monostate w praktyce	196
Wniosek	200
Bibliografia	200

Rozdział 17 Wzorzec projektowy Obiekt Null	201
Wniosek	204
Bibliografia	204
Rozdział 18 Studium przypadku: system płacowy. Pierwsza iteracja	205
Wprowadzenie	205
Specyfikacja	206
Analiza według przypadków użycia	206
Dodawanie pracowników	207
Usuwanie pracowników	208
Dostarczenie karty pracy	209
Dostarczenie raportów sprzedaży	209
Dostarczenie informacji o opłacie na rzecz związku zawodowego	210
Zmiana danych pracownika	210
Wypłaty	212
Refleksja: czego się nauczyliśmy?	214
Wyszukiwanie potrzebnych abstrakcji	214
Abstrakcja harmonogramu	214
Sposoby wypłaty	215
Przynależność do związków zawodowych	216
Wniosek	216
Bibliografia	216
Rozdział 19 Studium przypadku: system płacowy. Implementacja	217
Dodawanie pracowników	218
Baza danych systemu płacowego	219
Zastosowanie wzorca Metoda szablonowa do dodawania pracowników	220
Usuwanie pracowników	223
Zmienne globalne	225
Karty pracy, raporty sprzedaży i składki	225
Zmiana danych pracowników	231
Zmiana klasyfikacji	235
Co ja paliłem?	240
Realizacja wypłat	244
Czy chcemy, aby deweloperzy podejmowali decyzje biznesowe?	246
Realizacja wypłat dla pracowników ze stałą pensją	246
Realizacja wypłat dla pracowników zatrudnionych w systemie godzinowym	248
Okresy rozliczeniowe: problem projektowy	251
Program główny	257
Baza danych	257
Podsumowanie projektu systemu płacowego	258
Historia	259
Zasoby	259
Bibliografia	259

CZĘŚĆ IV PODZIAŁ SYSTEMU PŁACOWEGO NA PAKIETY **261**

Rozdział 20 Zasady projektowania pakietów	263
Projektowanie z wykorzystaniem pakietów?	263
Ziarnistość: zasady spójności pakietów	264
Zasada równoważności wielokrotnego wykorzystania kodu i dystrybucji (REP)	264
Zasada zbiorowego wielokrotnego użytku (CRP)	265

Zasada zbiorowego zamykania (CCP)	266
Podsumowanie tematyki spójności pakietów	266
Stabilność: zasady sprzęgania pakietów	267
Zasada acyklicznych zależności (ADP)	267
Cotygodniowe kompilacje	267
Eliminowanie cykli zależności	268
Skutki istnienia cykli w grafie zależności między pakietami	269
Przerywanie cykli	270
Odchylenia	270
Projekt góra-dół	271
Zasada stabilnych zależności (SDP)	272
Stabilność	272
Metryki stabilności	273
Nie wszystkie pakiety muszą być stabilne	274
Gdzie powinna się znaleźć implementacja projektu wysokiego poziomu?	276
Zasada stabilnych abstrakcji (SAP)	276
Mierzenie abstrakcji	276
Ciąg główny	277
Odległość od ciągu głównego	278
Wniosek	280
Rozdział 21 Wzorzec projektowy Fabryka	281
Cykl zależności	283
Fabryki wymienne	284
Wykorzystanie wzorca Fabryka do tworzenia zestawów testowych	284
Znaczenie korzystania z fabryk	286
Wniosek	287
Bibliografia	287
Rozdział 22 Studium przypadku: system płacowy (część 2.)	289
Struktura pakietów i notacja	290
Zastosowanie zasady zbiorowego domykania (CCP)	291
Zastosowanie zasady równoważności wielokrotnego wykorzystania kodu i dystrybucji (REP)	292
Sprzężenia i hermetyzacja	294
Metryki	296
Zastosowanie wskaźników do aplikacji płacowej	297
Fabryki obiektów	300
Fabryka obiektów dla pakietu TransactionImplementation	300
Inicjowanie fabryk	301
Przebudowa granic spójności	301
Ostateczna struktura pakietów	302
Wniosek	304
Bibliografia	304
CZĘŚĆ V STUDIUM PRZYPADKU: STACJA POGODOWA	305
Rozdział 23 Wzorzec projektowy Kompozyt	307
Przykład: polecenia kompozytowe	308
Wielokrotność czy brak wielokrotności	309

Rozdział 24	Obserwator — ewolucja kodu do wzorca	311
	Zegar cyfrowy	311
	Wniosek	326
	Wykorzystanie diagramów w tym rozdziale	327
	Wzorzec projektowy Obserwator	327
	Zarządzanie zasadami projektu obiektowego dla wzorca projektowego Obserwator	328
	Bibliografia	329
Rozdział 25	Wzorce projektowe Serwer abstrakcyjny i Most	331
	Wzorzec projektowy Serwer abstrakcyjny	332
	Kto jest właścicielem interfejsu?	333
	Wzorzec projektowy Adapter	333
	Wzorzec projektowy Adapter w formie klasy	334
	Problem modemu. Adaptery i zasada LSP	334
	Wzorzec projektowy Most	338
	Wniosek	339
	Bibliografia	340
Rozdział 26	Wzorce projektowe Pełnomocnik i Schody do nieba	
	— zarządzanie zewnętrznymi interfejsami API	341
	Wzorzec projektowy Pełnomocnik	342
	Implementacja wzorca projektowego Pełnomocnik w aplikacji koszyka na zakupy	345
	Podsumowanie wiadomości o wzorcu projektowym Pełnomocnik	356
	Obsługa baz danych, oprogramowania middleware oraz zewnętrznych interfejsów API	357
	Schody do nieba	359
	Przykład zastosowania wzorca Schody do nieba	360
	Wniosek	365
	Inne wzorce projektowe, które można wykorzystywać z bazami danych	365
	Wniosek	366
	Bibliografia	366
Rozdział 27	Analiza przypadku: stacja pogodowa	367
	Firma Chmura	367
	Oprogramowanie WMS-LC	369
	Wybór języka	369
	Projekt oprogramowania systemu Nimbus-LC	369
	Historia 24-godzinna i utrwalanie	382
	Implementacja algorytmów HiLo	384
	Wniosek	391
	Bibliografia	391
	Przegląd wymagań dla oprogramowania Nimbus-LC	391
	Wymagania użytkowe	391
	Historia 24-godzinna	392
	Konfiguracja użytkownika	392
	Wymagania administracyjne	392
	Przypadki użycia systemu Nimbus-LC	393
	Aktorzy	393
	Przypadki użycia	393
	Historia pomiarów	393
	Konfiguracja	393
	Administracja	393

Plan publikacji wersji dystrybucyjnych systemu Nimbus-LC	394
Wprowadzenie	394
Wydanie I	394
Zagrożenia	394
Produkty projektu	395
Wydanie II	395
Zaimplementowane przypadki użycia	395
Zagrożenia	395
Produkty projektu	395
Wydanie III	396
Zaimplementowane przypadki użycia	396
Zagrożenia	396
Produkty projektu	396
<hr/>	
CZĘŚĆ VI	STUDIUM PRZYPADKU: ETS
	397
<hr/>	
Rozdział 28 Wzorzec projektowy Wizytator	399
Rodzina wzorców projektowych Wizytator	400
Wizytator	400
Wzorzec projektowy Wizytator działa jak macierz	403
Wzorzec projektowy Acykliczny wizytator	403
Wzorzec projektowy Wizytator działa jak macierz rzadka	407
Wykorzystanie wzorca projektowego Wizytator w generatorach raportów	407
Inne zastosowania wzorca projektowego Wizytator	412
Wzorzec projektowy Dekorator	413
Wiele dekoratorów	416
Wzorzec projektowy Obiekt rozszerzenia	418
Wniosek	426
Przypomnienie	426
Bibliografia	426
Rozdział 29 Wzorzec projektowy Stan	427
Przegląd informacji o automatach stanów skończonych	427
Techniki implementacji	429
Zagnieżdżone instrukcje Switch/Case	429
Interpretacja tabeli przejść	432
Wzorzec projektowy Stan	433
SMC — kompilator maszyny stanów	436
Kiedy należy korzystać z maszyn stanów?	439
Wysokopoziomowe strategie obsługi GUI	439
Kontrolery interakcji z GUI	440
Przetwarzanie rozproszone	441
Wniosek	441
Listingi	441
Implementacja klasy Turnstile.java z wykorzystaniem interpretacji tabeli przejść	441
Klasa Turnstile.java wygenerowana przez kompilator SMC oraz inne pliki pomocnicze	443
Bibliografia	447
Rozdział 30 Framework ETS	449
Wprowadzenie	449
Przegląd informacji o projekcie	449
Wczesny okres 1993 – 1994	451
Framework?	451

Framework	452
Zespół z roku 1994	452
Termin	452
Strategia	452
Wyniki	453
Projekt frameworka	454
Wspólne wymagania dla aplikacji oceniających	454
Projekt frameworka do wyznaczania ocen	456
Przypadek zastosowania wzorca Metoda szablonowa	459
Napisać pętlę raz	460
Wspólne wymagania dla aplikacji zdawania	463
Projekt frameworka do zdawania	463
Architektura menedżera zadań	469
Wniosek	472
Bibliografia	472

Dodatek A Notacja UML. Część I: Przykład CGI	473
System rejestrowania kursów: opis problemu	474
Aktorzy	475
Przypadki użycia	475
Model dziedziny	478
Architektura	482
Klasy abstrakcyjne i interfejsy na diagramach sekwencji	492
Podsumowanie	494
Bibliografia	494

Dodatek B Notacja UML. Część II: STATMUX	495
Definicja statystycznego multipleksera	495
Środowisko oprogramowania	496
Ograniczenia czasu rzeczywistego	496
Procedury obsługi przerwania wejścia	497
Procedury obsługi przerwania wyjścia	501
Protokoły komunikacji	502
Wniosek	512
Bibliografia	512

Dodatek C Satyra na dwa przedsiębiorstwa	513
Rufus! Inc. Project Kickoff	513
Rupert Industries Projekt Alpha	513

Dodatek D Kod źródłowy jest projektem	525
Czym jest projekt oprogramowania?	525

Słownik	535
----------------	------------