
Coder proprement

Robert C. Martin

Michael C. Feathers Timothy R. Ottinger

Jeffrey J. Langr Brett L. Schuchert

James W. Grenning Kevin Dean Wampler

Object Mentor Inc.

PEARSON

The Pearson logo consists of the word "PEARSON" in a bold, white, sans-serif font, centered within a black rectangular box. Below the text, a white curved line arches across the width of the box, creating a stylized underline.

Un minimum de classes et de méthodes

Même des concepts aussi fondamentaux que l'élimination de la redondance, l'expressivité du code et le principe SRP peuvent parfois nous conduire trop loin. En nous efforçant d'obtenir des classes et des méthodes courtes, nous risquons de créer beaucoup trop de toutes petites classes et méthodes. Par conséquent, la règle stipule que nous tentions également de maintenir le nombre de fonctions et de classes aussi faible que possible.

Lorsque le nombre de classes et de méthodes est élevé, cela provient parfois d'un dogmatisme absurde. Prenons, par exemple, un standard de codage qui insiste sur la création d'une interface pour chacune des classes. Cependant, certains développeurs s'obligent à séparer les champs et les comportements dans des classes de données et des classes de comportement. Nous vous laissons imaginer le résultat. Il faut éviter d'être aussi catégorique et adopter une approche plus pragmatique.

L'objectif est de conserver petit le système global, tout en écrivant des fonctions et des classes courtes. Cependant, n'oubliez pas que cette règle est la dernière des quatre règles de conception simple et qu'elle est donc la moins prioritaire. Par conséquent, même s'il est important de réduire au maximum le nombre de classes et de fonctions, il est plus important d'avoir des tests, de supprimer la redondance et d'améliorer l'expressivité.

Conclusion

Existe-t-il un ensemble de pratiques simples qui peuvent remplacer l'expérience ? La réponse est clairement non. Toutefois, les pratiques décrites dans ce chapitre et dans ce livre proviennent de plusieurs dizaines d'années d'expérience des auteurs. En suivant les règles de conception simple, les développeurs peuvent adhérer immédiatement aux bons principes et motifs, alors qu'il leur faudrait sinon des années pour les découvrir.