

Spis treści

Wprowadzenie (11)

CZĘŚĆ I. FRAMEWORKI ZWINNE

Rozdział 1. Wprowadzenie do metodologii Scrum (21)

Scrum kontra model kaskadowy (24)

Role i obowiązki (26)

Właściciel produktu (26)

Scrum master (27)

Zespół deweloperski (28)

Artefakty (29)

Tablica Scruma (29)

Wykresy i wskaźniki (41)

Rejestry (45)

Sprint (47)

Planowanie wydania (47)

Planowanie sprintu (48)

Codzienne spotkania Scruma (50)

Demo sprintu (51)

Retrospektywa sprintu (52)

Kalendarz Scruma (54)

Zwinność w prawdziwym świecie (55)

Sztywność (55)

Brak testowalności (56)

Wskaźniki (57)

Podsumowanie (59)

Rozdział 2. Wprowadzenie do metodologii kanban (61)

Kanban - szybki początek (62)

Radiator informacyjny (62)

Ograniczanie pracy w trakcie (66)

Ochrona przed zmianą (66)

Definiowanie "ukończenia" (67)

Ceremonie sterowane zdarzeniami (68)

Klasy usług (69)

Umowy o gwarantowanym poziomie świadczenia usług (69)

Limity WIP dla klas usług (71)

Ludzie jako klasy usług (71)

Analiza (72)

Czas dostarczenia i czas cyklu (72)

Kumulatywne diagramy przepływu (73)

Podsumowanie (81)

CZĘŚĆ II. PODSTAWY TWORZENIA ADAPTYWNEGO KODU

Rozdział 3. Zależności i warstwy (85)

Zależności (86)

Prosty przykład (87)

Zależności platformowe (90)

Zależności zewnętrzne (92)

Modelowanie zależności za pomocą grafu skierowanego (93)

Zarządzanie zależnościami (97)

Implementacje i interfejsy (97)

Zapach instrukcji new (98)

Alternatywne sposoby tworzenia obiektów (101)

Rozwiązywanie zależności (103)

Zarządzanie zależnościami za pomocą projektów NuGet (112)

Warstwy (117)

Popularne wzorce warstwowania (118)

Zagadnienia przecinające (123)

Warstwowanie asymetryczne (124)

Podsumowanie (126)

Rozdział 4. Interfejsy i wzorce projektowe (127)

Czym jest interfejs? (127)

Składnia (128)

Jawna implementacja (130)

Polimorfizm (134)

Wzorce tworzenia adaptacyjnego kodu (135)

Wzorzec Zerowy Obiekt (135)

Wzorzec Adapter (140)

Wzorzec Strategia (143)

Dodatkowe funkcjonalności (145)

Kacze typowanie (145)

Domieszki (149)

Płynne interfejsy (153)

Podsumowanie (155)

Rozdział 5. Testy (157)

Testy jednostkowe (158)

Przygotuj, wykonaj, zweryfikuj (158)

Programowanie sterowane testami (162)

Bardziej zaawansowane testy (166)

Wzorce testów jednostkowych (180)

Tworzenie elastycznych testów (180)

Wzorzec Budowniczy testów jednostkowych (182)

Wzorzec Budowniczy (182)

Uwidacznianie przeznaczenia testu jednostkowego (183)

Przed wszystkim testy (185)

Co to jest TDD? (185)

Wzorzec TDD (186)

Wzorzec TFD (187)

Inne testy (187)

Piramida testów (188)

Przeciwieństwa piramidy testów (189)

Diagram testowy (190)

Testy profilaktyczne i lecznicze (192)

Jak zmniejszyć wskaźnik MTTR? (193)

Podsumowanie (194)

Rozdział 6. Refaktoryzacja (195)

Wprowadzenie do refaktoryzacji (195)

Zmiana istniejącego kodu (196)

Nowy typ konta (204)

Agresywna refaktoryzacja (208)

Czerwone - zielone - refaktoryzacja... Przeprojektowanie (209)

Adaptacja zastanego kodu (209)

Technika złotego wzorca (210)

Podsumowanie (216)

CZĘŚĆ III. SOLID-NY KOD

Rozdział 7. Zasada pojedynczej odpowiedzialności (219)

Opis problemu (219)

Refaktoryzacja poprawiająca czytelność kodu (222)

Refaktoryzacja zwiększająca abstrakcyjność kodu (226)

Zasada pojedynczej odpowiedzialności i wzorzec Dekorator (233)

Wzorzec Kompozyt (234)

Dekoratory predykatu (237)

Dekoratory warunkowe (240)

Leniwe dekoratory (241)

Dekoratory logujące (242)

Dekoratory profilujące (243)

Dekorowanie właściwości i zdarzeń (246)

Podsumowanie (247)

Rozdział 8. Zasada "otwarty/zamknięty" (249)

Wprowadzenie do zasady "otwarty/zamknięty" (249)

Definicja Meyera (249)

Definicja Martina (250)

Usuwanie błędów (250)

"Świadomość" kodu klienckiego (251)

Punkty rozszerzeń (251)

Kod bez punktów rozszerzeń (251)

Metody wirtualne (252)

Metody abstrakcyjne (253)

Dziedziczenie interfejsu (254)

"Projektuj pod kątem dziedziczenia albo blokuj dziedziczenie" (254)

Chroniona zmienność (255)

Przewidywana zmienność (255)

Stabilny interfejs (255)

Właściwa adaptacyjność (256)

Przewidywana zmienność a spekulatywne uogólnienie (256)

Potrzebujesz aż tylu interfejsów? (257)

Podsumowanie (258)

Rozdział 9. Zasada podstawienia Liskov (259)

Wprowadzenie do zasady podstawienia Liskov (259)

Oficjalna definicja zasady LSP (259)

Reguły tworzące zasadę LSP (260)

Kontrakty (261)

Warunki początkowe (262)

Warunki końcowe (263)

Inwarianty (264)

Reguły kontraktowe w zasadzie LSP (266)

Kontrakty kodu (272)

Kowariancja i kontrawariancja (278)

Definicje (278)

Reguły systemu typów w zasadzie LSP (284)

Podsumowanie (287)

Rozdział 10. Segregacja interfejsów (289)

Przykład segregacji interfejsów (289)

Prosty interfejs CRUD (290)

Zapamiętywanie danych (295)

Dekorowanie wielu interfejsów (298)

Tworzenie kodu klienckiego (300)

Wiele implementacji, wiele instancji (301)

Jedna implementacja, jedna instancja (303)

Antywzorzec "interfejsowa mieszanka" (304)

Dzielenie interfejsów (304)

Wymagania kodu klienckiego (304)

Wymagania architektury aplikacji (310)

Interfejsy z pojedynczymi metodami (314)

Podsumowanie (315)

Rozdział 11. Odwracanie zależności (317)

Planowanie zależności (317)

Antywzorzec Świta (318)

Wzorzec Schody (320)

Przykład abstrakcyjnego projektu (321)

Abstrakcje (322)

Konkretne polecenia (322)

Wyodrębnianie funkcjonalności (325)

Ulepszony kod kliencki (329)

Abstrakcje obsługujące zapytania (332)

Dalsze abstrakcje (333)

Podsumowanie (334)

CZĘŚĆ IV. STOSOWANIE ADAPTYWNYCH TECHNIK

Rozdział 12. Wstrzykiwanie zależności (337)

Skromne początki (337)

Aplikacja Lista zadań (340)

Tworzenie grafu obiektów (342)

Nie tylko proste wstrzykiwanie (358)

Antywzorzec Lokalizator Usług (358)

Wzorzec Nielegalne Wstrzykiwanie (361)

Korzeń kompozycji (363)

Konwencje zamiast konfiguracji (368)

Podsumowanie (371)

Rozdział 13. Sprzężenie, spójność, współzależność (373)

Sprzężenie i spójność kodu (373)

Sprzężenie (373)

Spójność (374)

Współzależność (375)

Nazwa (376)

Typ (377)

Znaczenie (377)

Algorytm (378)

Pozycja (379)

Kolejność wykonania (379)

Czas (379)

Wartość (379)

Tożsamość (380)

Określanie stopnia współzależności (380)

Lokalność (380)

Nieoficjalna współzależność (380)

Współzależność statyczna i dynamiczna (381)

Podsumowanie (381)

DODATKI

Dodatek. Adapttywne narzędzia (385)

Kontrola kodu źródłowego w systemie Git (385)

Tworzenie kopii repozytorium (387)

Przełączenie na inną gałąź (388)

Ciągła integracja (388)

Skorowidz (391)