

Chap.7 – Bien concevoir

Principes SOLID

V. Deslandres ©

Licence Professionnelle SIL option DevOps

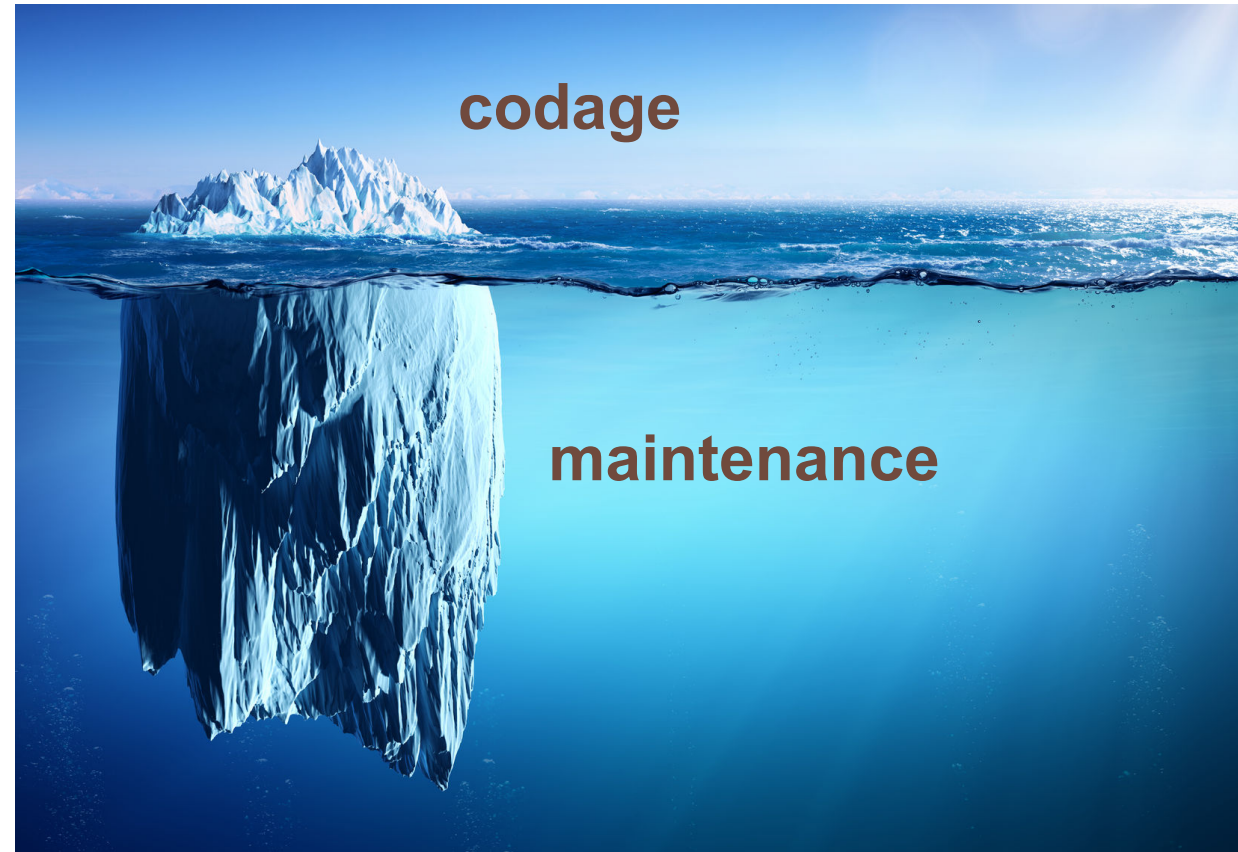
IUT de Lyon - Université Lyon 1

Pourquoi bien concevoir, est-ce important ?

Concevoir un objet non pas pour ÊTRE, mais qui pourra CHANGER, être REPARÉ.

Conception = définir un logiciel, qui est vivant.

Formaliser des choses non définitives. Il faut toujours anticiper leur possible évolution.



Sommaire de ce cours

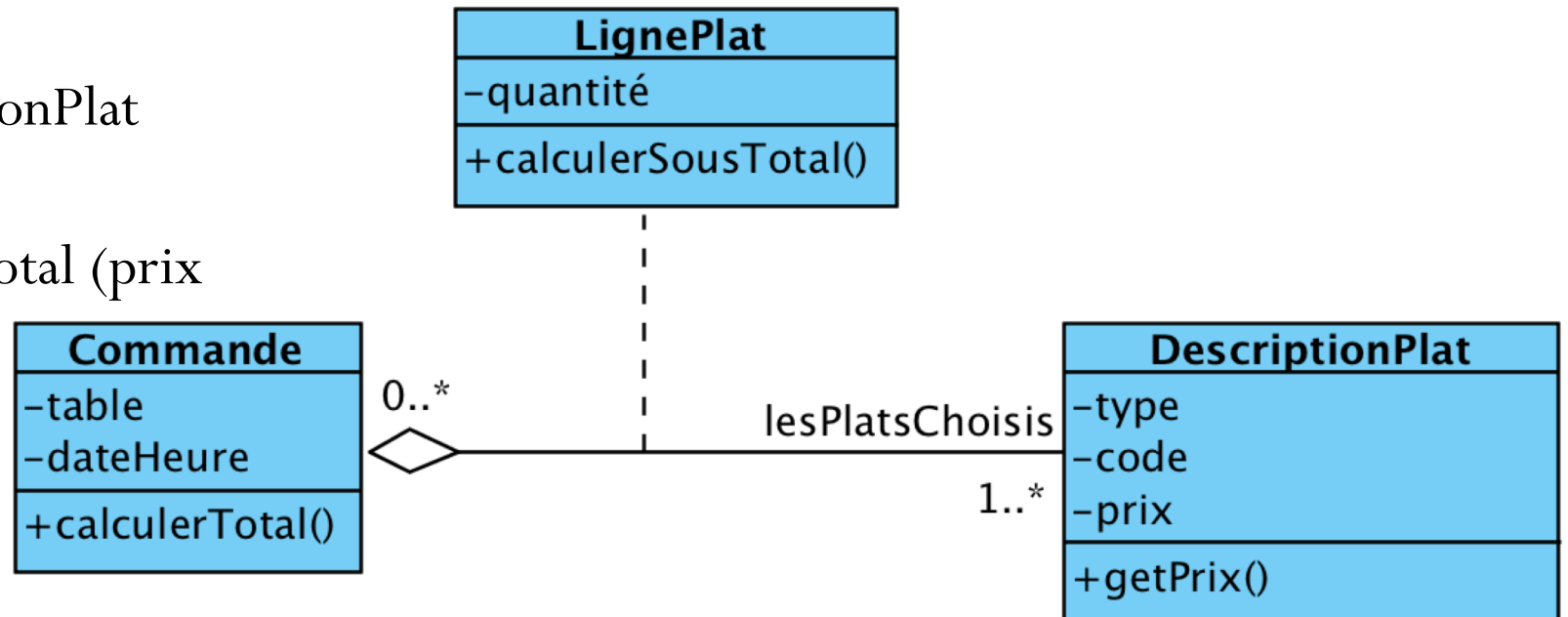
- Concepts de base : contrat, service, cohésion, couplage
- Principes élémentaires de Conception ----- #[14](#)

- Les Principes SOLID
 - Responsabilité unique (SRP) ----- #[23](#)
 - Ouverture/Fermeture de code (OCP)----- #[27](#)
 - Substitution de Liskov (L) ----- #[32](#)
 - Séparation des Interfaces (ISP) ----- #
 - Inversion des Dépendances (IoC) ----- #[36](#)

Concepts de base (1)

d'une bonne conception

- Les **responsabilités** d'une classe :
 - Ce qu'elle SAIT
 - Ce qu'elle est capable de FAIRE
- Ex. pour la classe LignePlat suivante :
 - Elle sait : à quel objet Commande elle appartient, et à quel objet DescriptionPlat elle correspond
 - Elle sait combien de DescriptionPlat elle comporte
 - Elle PEUT calculer son sous-total (prix * quantité de plats)

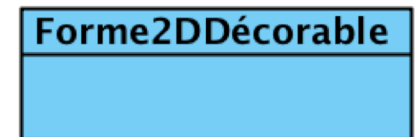
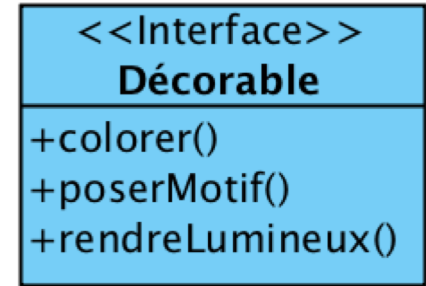


Concepts de base (2)

- Le **contrat** = services rendus par une classe
 - Exprimé par les opérations de classe ou d'interface
 - Stable
 - Masque les détails de réalisation
 - Syn.: « comportement »
- **L'implémentation**
 - Représente les classes concrètes
 - Peut évoluer
- Toujours chercher à **bien les dissocier**

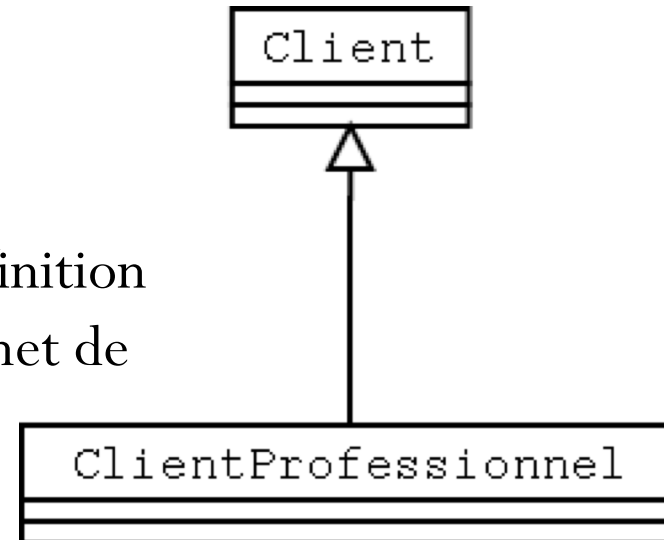
Ensemble des
méthodes
(signatures)

Les différents
codes associés
aux méthodes



Rappel : Interface vs. classe abstraite

- Similaires (méthodes abstraites) mais différentes (objectifs)
 - **Avantages d'une interface** : abstraction complète, héritage multiple d'interfaces, nouvelle implémentation possible à tout moment
 - Analogie : prise de courant
 - **Avantages d'une classe abstraite** : définition partielle possible, héritage simple qui permet de spécifier des comportements
 - Ex. : le Client →



Module en COO = une classe, un package, une méthode, un composant physique

Concepts de base (3) cohésion / couplage

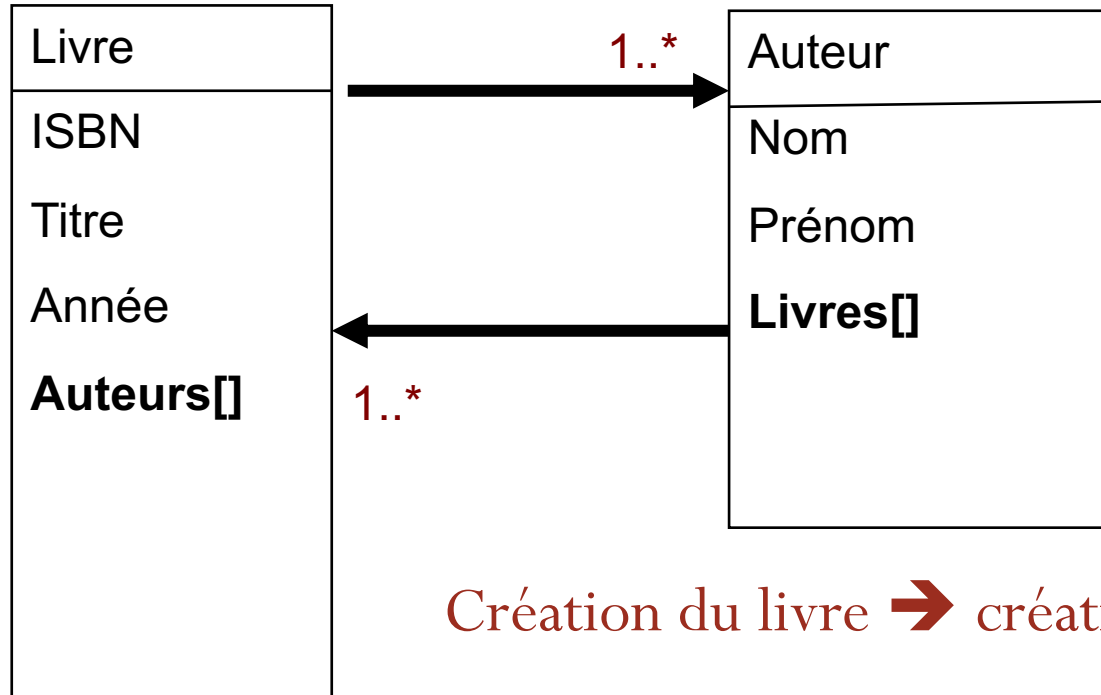
COHESION

- Degré avec lequel les tâches d'un module sont fonctionnellement reliées entre elles
- Quel est le liant d'un module ?
- Quel est son objectif ?
- Fait-il une ou plusieurs choses ?
- Quelle est sa fonction au sein du système ?

COUPLAGE

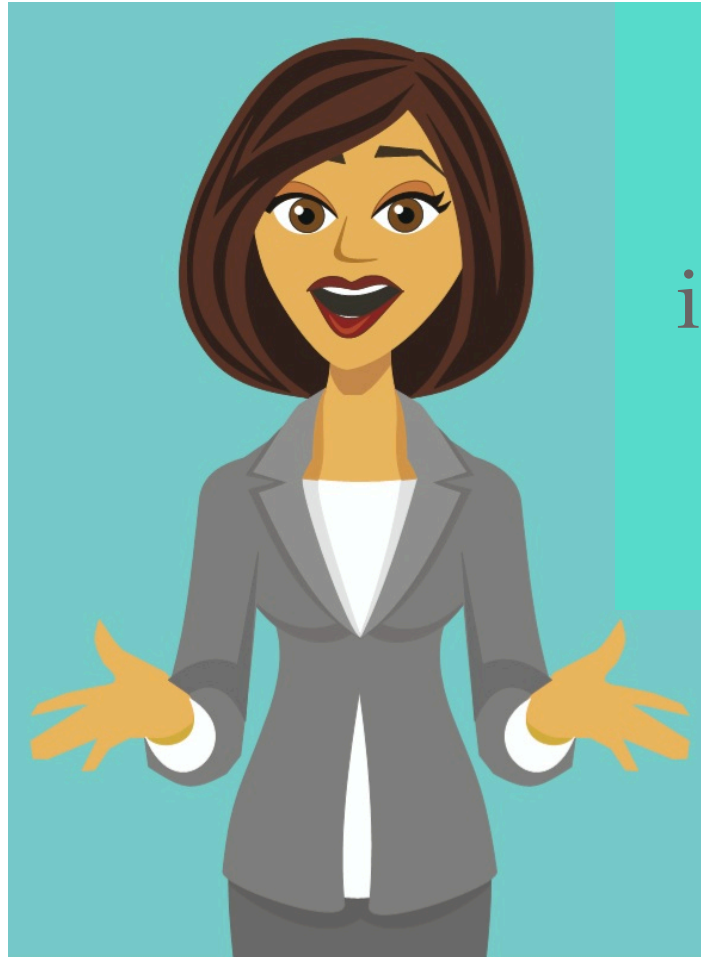
- Force de l'interaction entre les modules d'un système
- Comment les modules travaillent ensemble ?
- Qu'ont-ils besoin de savoir l'un sur l'autre ?
- Quand font-ils appel aux fonctionnalités de chacun ?

Ex. Couplage fort Livre / Auteur



Création du livre → création de l'auteur

Il y aura toujours des **dépendances** entre certains modules de l'application : l'important est de les identifier et les rendre bien visible.



Quels sont les
inconvénients d'une
faible cohésion ?

Que penser d'une classe avec
100 méthodes et des milliers de
lignes de codes ?



***Différents domaines
sont couverts***

***Manque certain de cohérence
entre les variables, les
traitements***

Faible cohésion



- Une **cohésion** médiocre altère :
 - la compréhension,
 - la réutilisation,
 - la maintenabilité
- Le code est fragile
 - Il subit **toute sorte de changements** très fréquemment, comme il est très vaste
 - Trop d'objets ont besoin de lui



Les inconvénients
d'un trop fort
couplage ?

Fort couplage



- Un couplage trop élevé ? Une **assiette de spaghettis**
 - Maintenance difficile, voire impossible
 - Lisibilité faible
- Parfois volontaire : **obfuscation**, code rendu impénétrable pour protéger ses sources de rétro-ingénierie

Forte cohésion : quelques règles

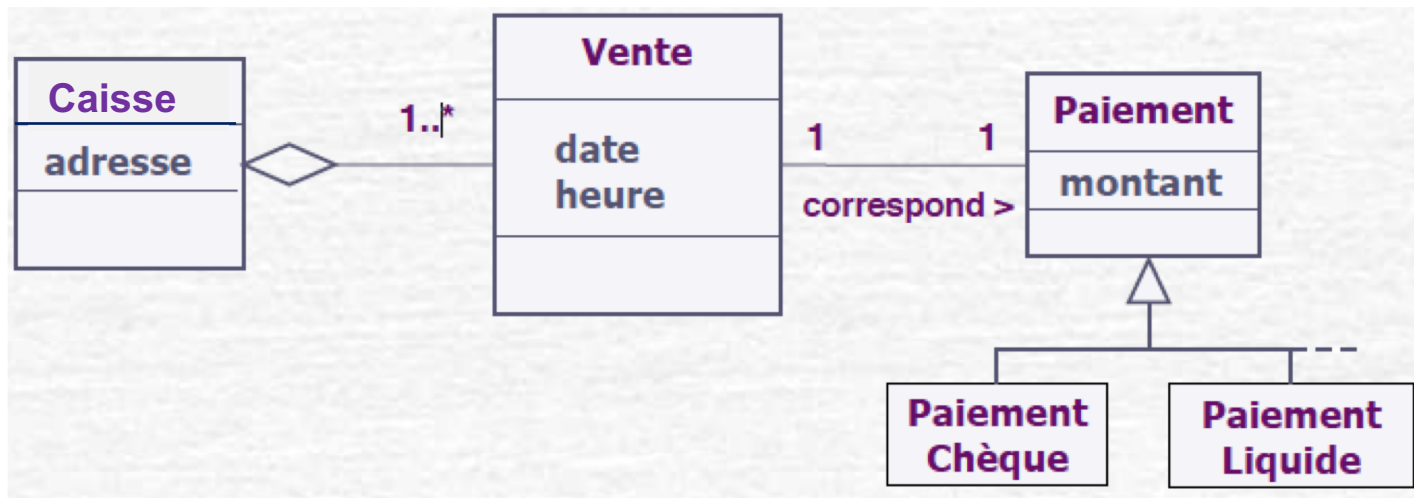
- Regrouper les éléments **en forte relation**
- Regrouper les classes qui rendent des **services de même nature** aux utilisateurs
- Isoler les **classes stables** de celles qui risquent d'évoluer au cours du projet
- Isoler les classes **métiers** des classes **applicatives**
- Distinguer les classes dont les objets ont **des durées de vie différentes**



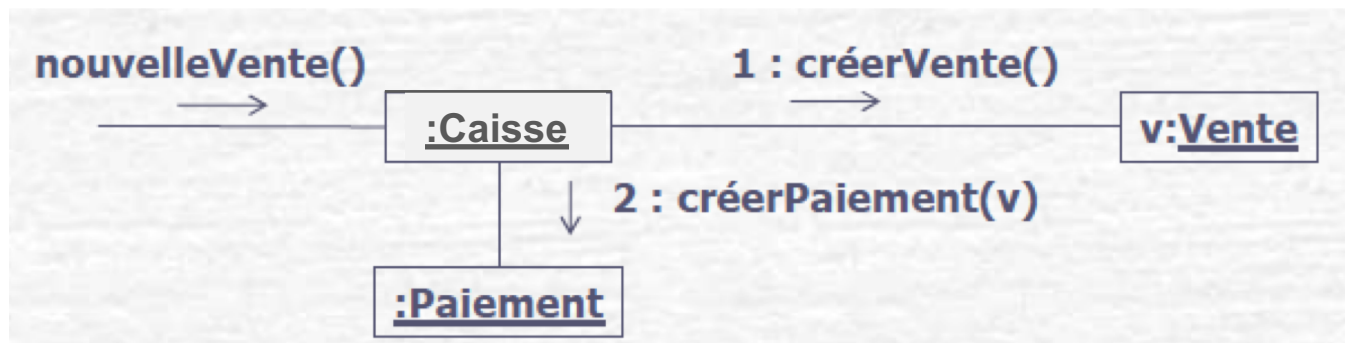
Faible couplage : les règles

- Préférer un couplage avec des interfaces, pas des classes concrètes
- Ne pas ajouter plus de dépendances que nécessaire

Illustration : ne mettre que les dépendances nécessaires

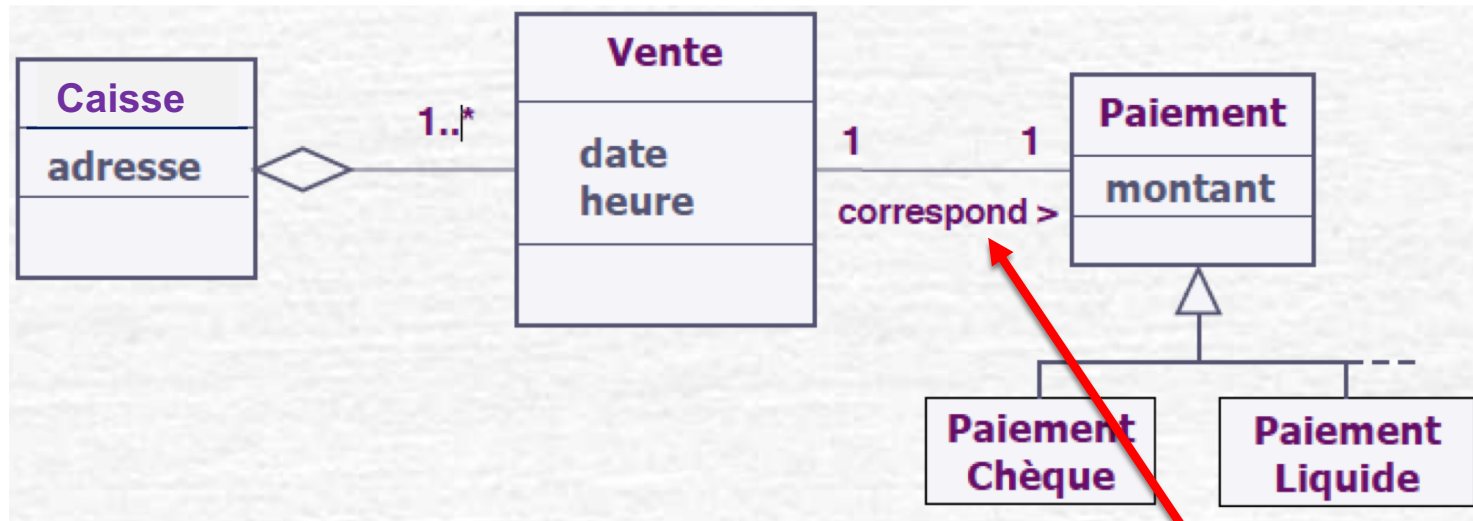


Imaginons qu'on ait à déterminer quel composant gère le paiement
solution 1 : à chq nouvelle vente, c'est la Caisse qui crée le paiement

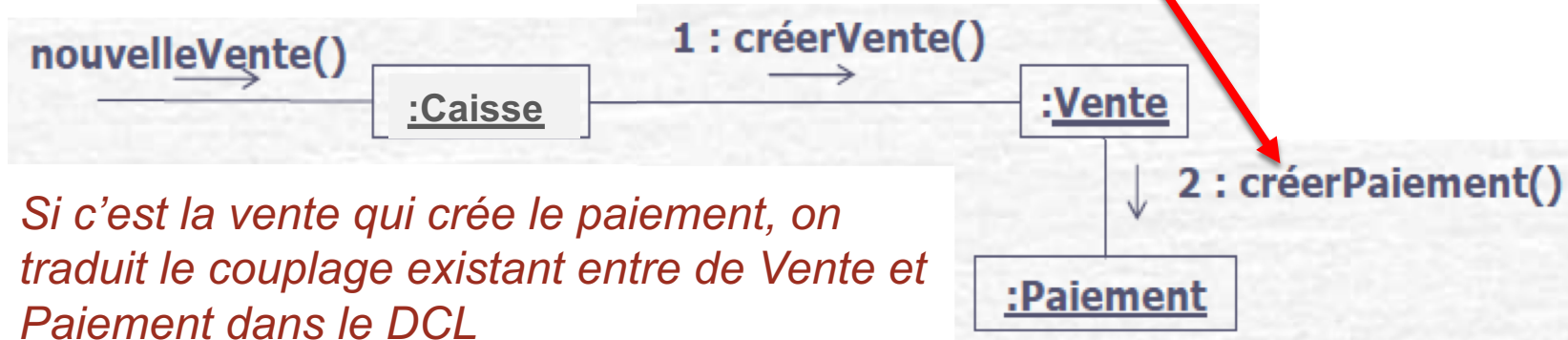


i Si c'est la Caisse qui crée le paiement, on **ajoute** un couplage de Caisse à Paiement, qui n'existait pas dans le DCL

Faible couplage : règles (2)



solution 2



Si c'est la vente qui crée le paiement, on traduit le couplage existant entre de Vente et Paiement dans le DCL

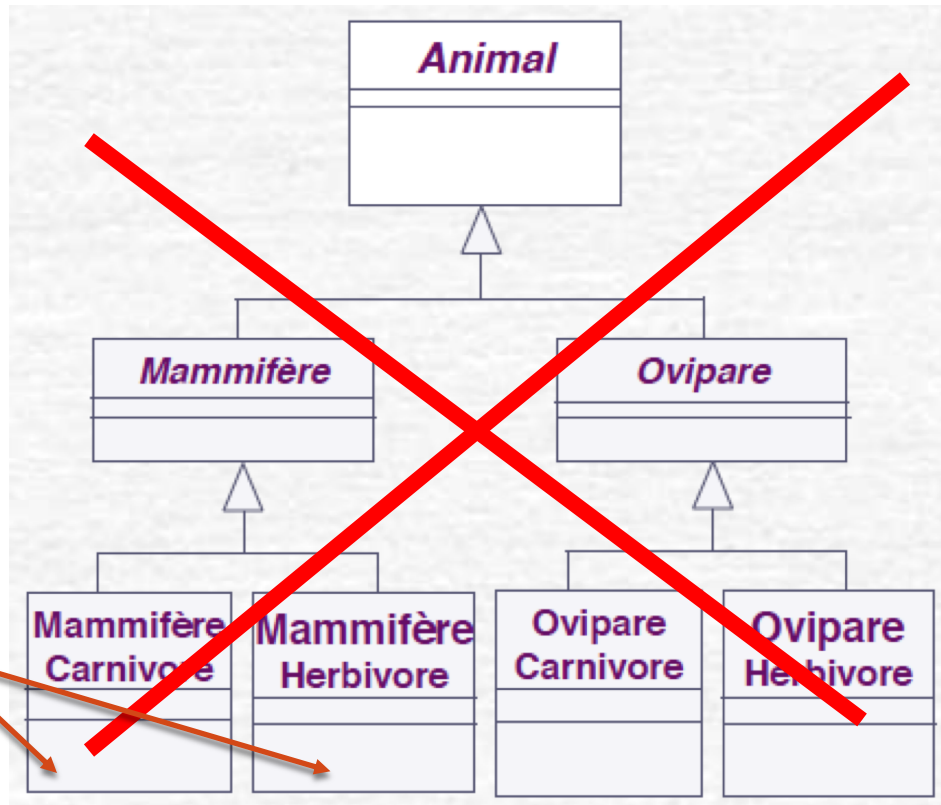
Principes élémentaires

pour une bonne conception

illustrés ci-après...

- **Ne pas mettre des accesseurs / mutateurs** pour tous les attributs systématiquement
 - On perdrait les bénéfices de l'encapsulation !
- Ne jamais dériver une classe pour **ne tirer parti que** de certains attributs et méthodes
- Préférer la **composition à l'héritage**

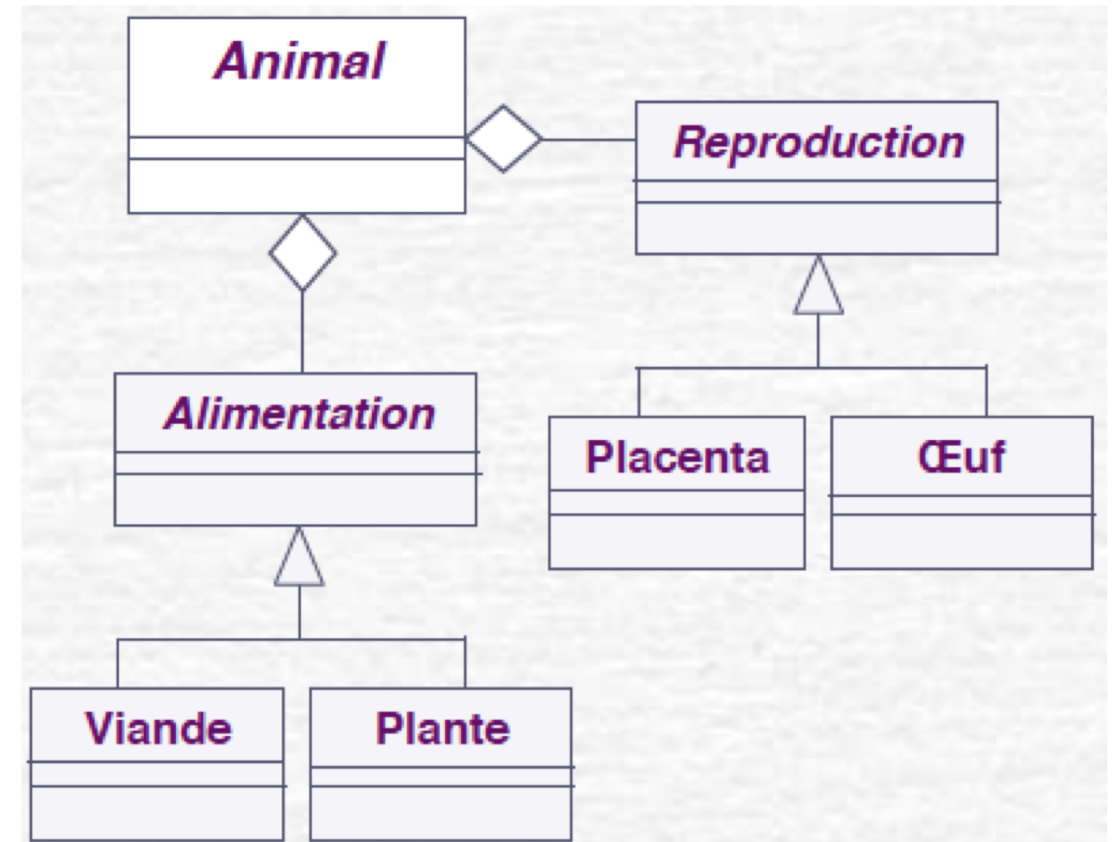
« Préférer la composition à l'héritage »



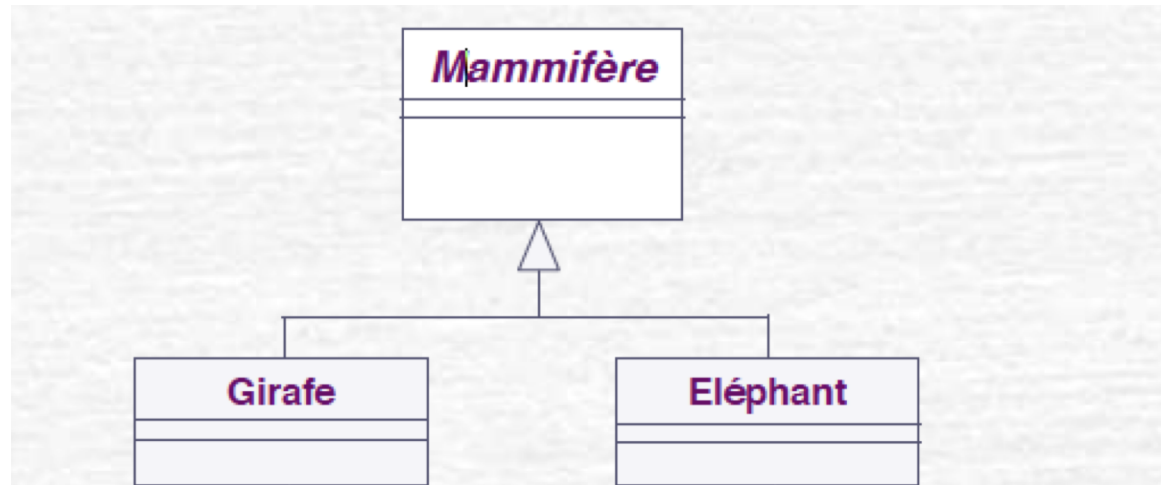
code de
Mammifère
dupliqué

- Explosion combinatoire
- Duplication de code

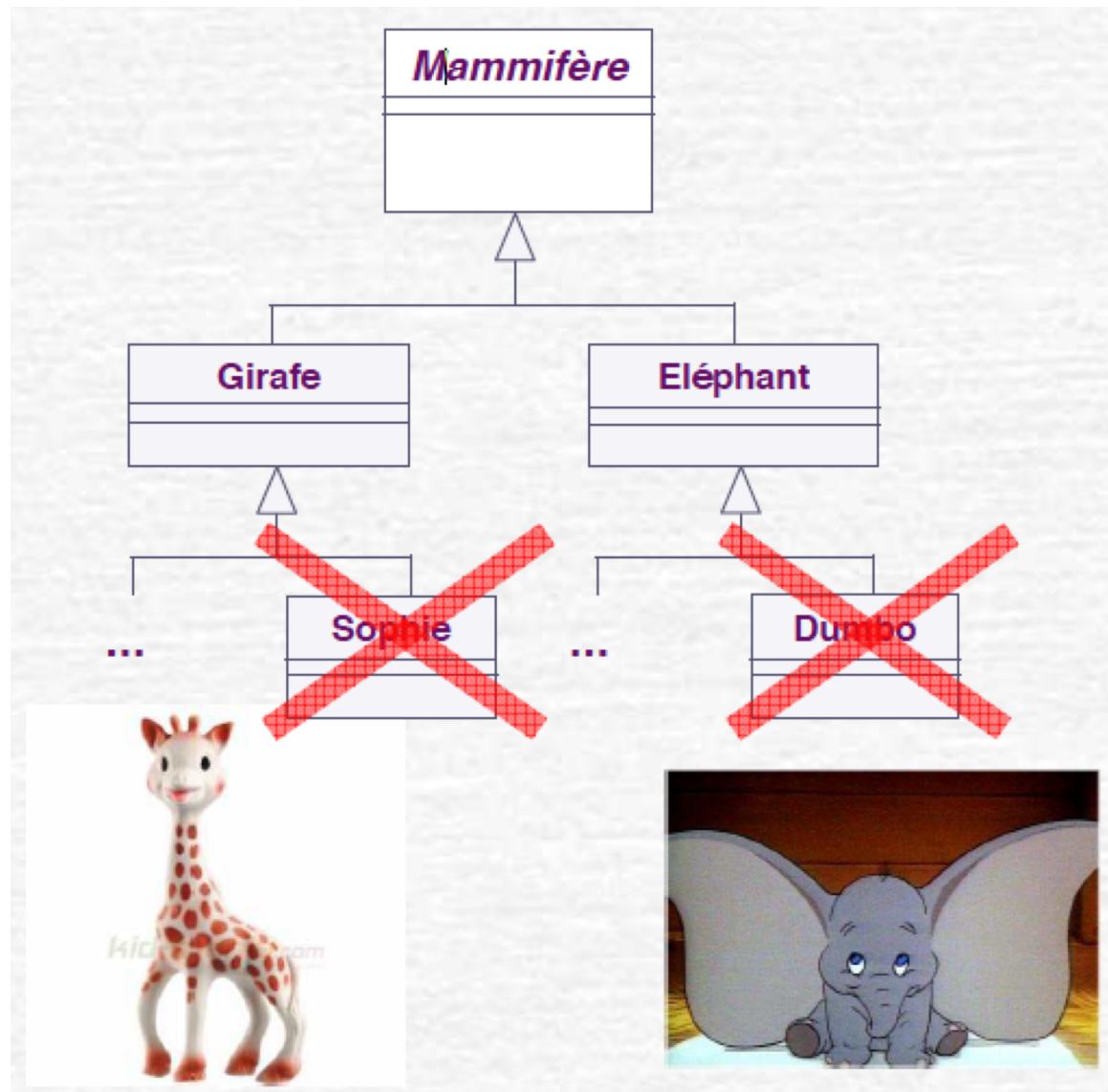
Encore appelé principe **d'indirection** ou de **délégation** : on délègue à la classe Alimentation le comportement manger() de l'Animal



« Ne JAMAIS dériver une classe pour certains **seulement de ses attributs et méthodes** »



« Ne JAMAIS dériver une classe pour certains **seulement** de ses attributs et méthodes »



PRINCIPES élémentaires (suite)

- Préférer s'adresser à une **interface**, pas à une **implémentation**
 - Via l'interface, le client ne sait pas quelle sera l'implémentation, il sait juste ce qu'il *peut* demander de faire à la classe
 - **Couplage** plus faible
- Isoler ce qui est **stable** de ce qui **varie** au sein d'une classe, et **encapsuler ce qui change (par indirection, délégation)**
 - Tous les patrons fournissent un moyen de permettre à une partie d'un système de varier, et donc de l'isoler, indépendamment du reste.



SOLID (Single, Open, Liskov, Interface, Dependency)

Principes fondamentaux

Responsabilité unique (SRP)

- « **Une seule responsabilité = une seule raison d'être modifiée** »
- Observation : on a souvent tendance à donner trop de responsabilités à un objet
- Comment procéder ?
 - Analyser les méthodes de la classe
 - Les regrouper pour constituer des ensembles homogènes
 - ex.: accès à un BD, à une API spécifique, celles qui touchent un même ensemble d'attributs
 - (concept de cohésion précédent)
- Affecter si possible les responsabilités **correspondants aux informations** que la classe possède

Illustration

- Soit la classe Employé suivante

```
class Employee {  
    ....  
    public Money calculatePay() { .. }  
    public String reportHours() {...}  
    public void saveInDB() {...}  
}
```

BadClassEmployee
-firstName -lastName -function -hiringDate
+calculatePay() +reportHours() +saveInDB()

Quelles sont les responsabilités de cette classe ?

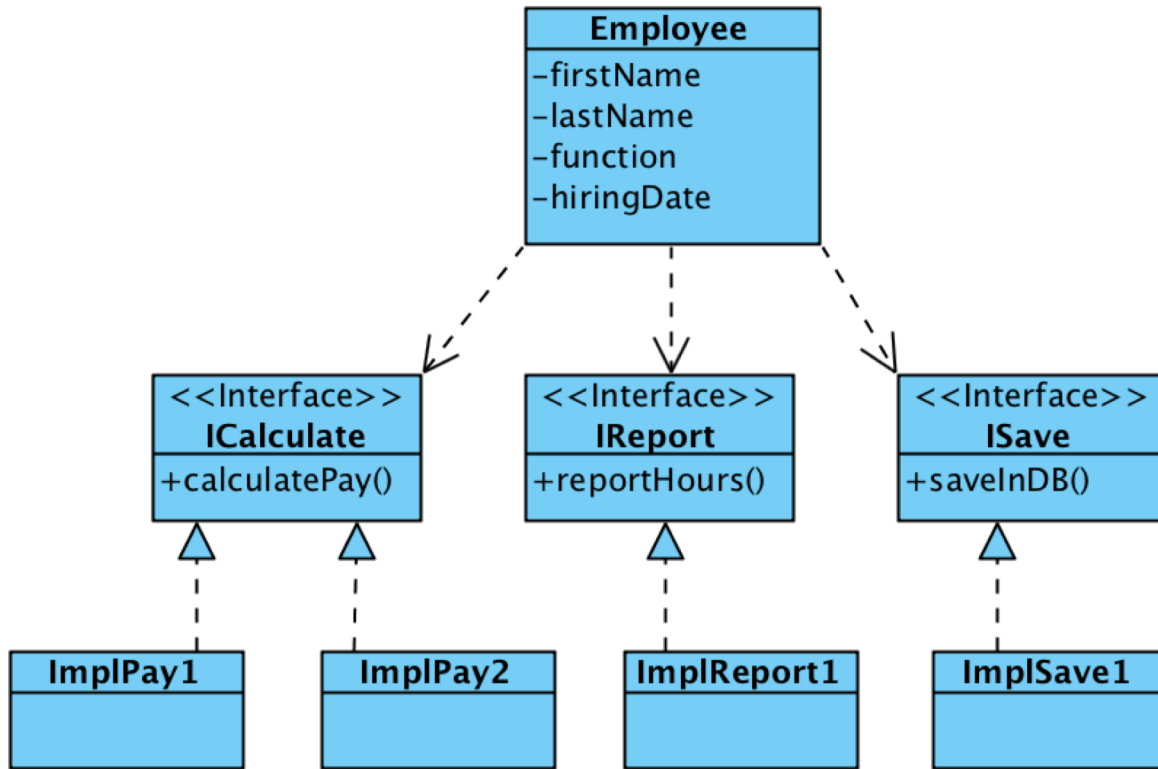
A quelles évolutions de code sont sensibles ces méthodes ?

Que pensez-vous donc de la conception de cette classe ?

- **Modification du calcul de Paye** → par le Service Comptable
- **Modification de la structure de la BD** → par le DBA
- **Modification du format**, pour le reporting des heures → par les Gestionnaires

- Ça fait beaucoup ! Notre classe n'est pas cohésive, elle a trop de **responsabilités**
 - Une idée ?
 - Repenser la classe : quelle *unique chose* devrait faire Employee ?
 - Séparer ces fonctions dans des classes différentes de manière à ce que chaque modification ait lieu sans modifier la classe Employee partout où elle est utilisée
 - Définir une interface pour Save (ISave), calculate (ICalculatePay) et report (IReportHours)

Single Responsibility Principle (SRP)



- Si le calcul de paye évolue, on implémente une nouvelle classe pour ce nouveau calcul
 - *Sans tout changer à la classe Employee*
- Idem pour les modifications de formats pour le reporting, de BD pour la persistance
- Un objet **Employee** sait donner son nom/prénom, sa fonction et sa date d'embauche. Point.

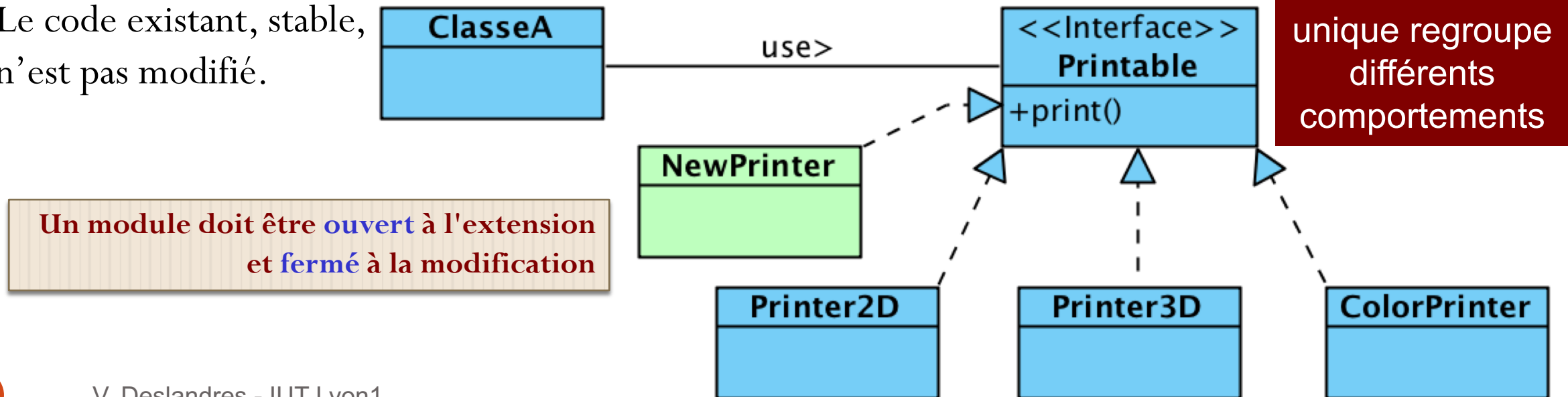


GRASP OCP (Open / Close Principle)

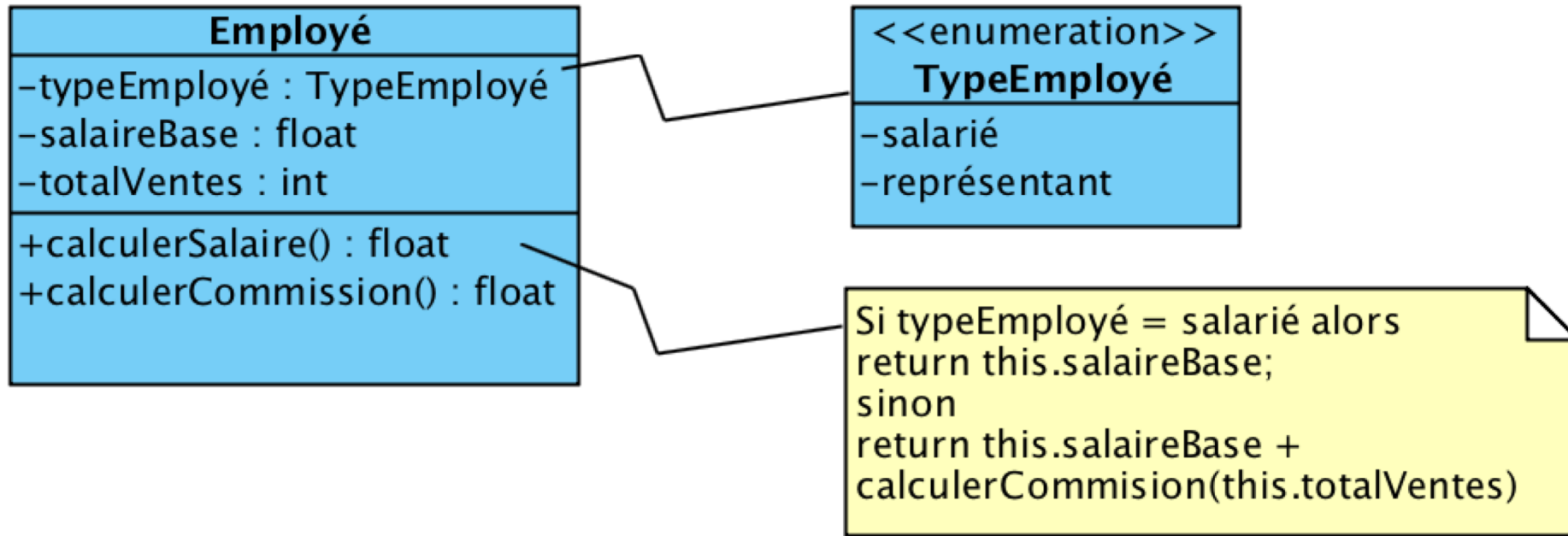
Ouverture / Fermeture

Principe d'ouverture / Fermeture

- « Les entités logicielles (classes, packages, etc.) doivent être **ouvertes à l'extension** mais **fermées à la modification** »
- Soit une classe *A* qui repose sur l'interface *I* qui offre des services implémentés dans les classes concrètes *C1*, *C2*, etc.
- En cas de nouvelle fonctionnalité, on peut étendre *I* avec une nouvelle classe **sans impacter** le code de *A*.
- Le code existant, stable, n'est pas modifié.

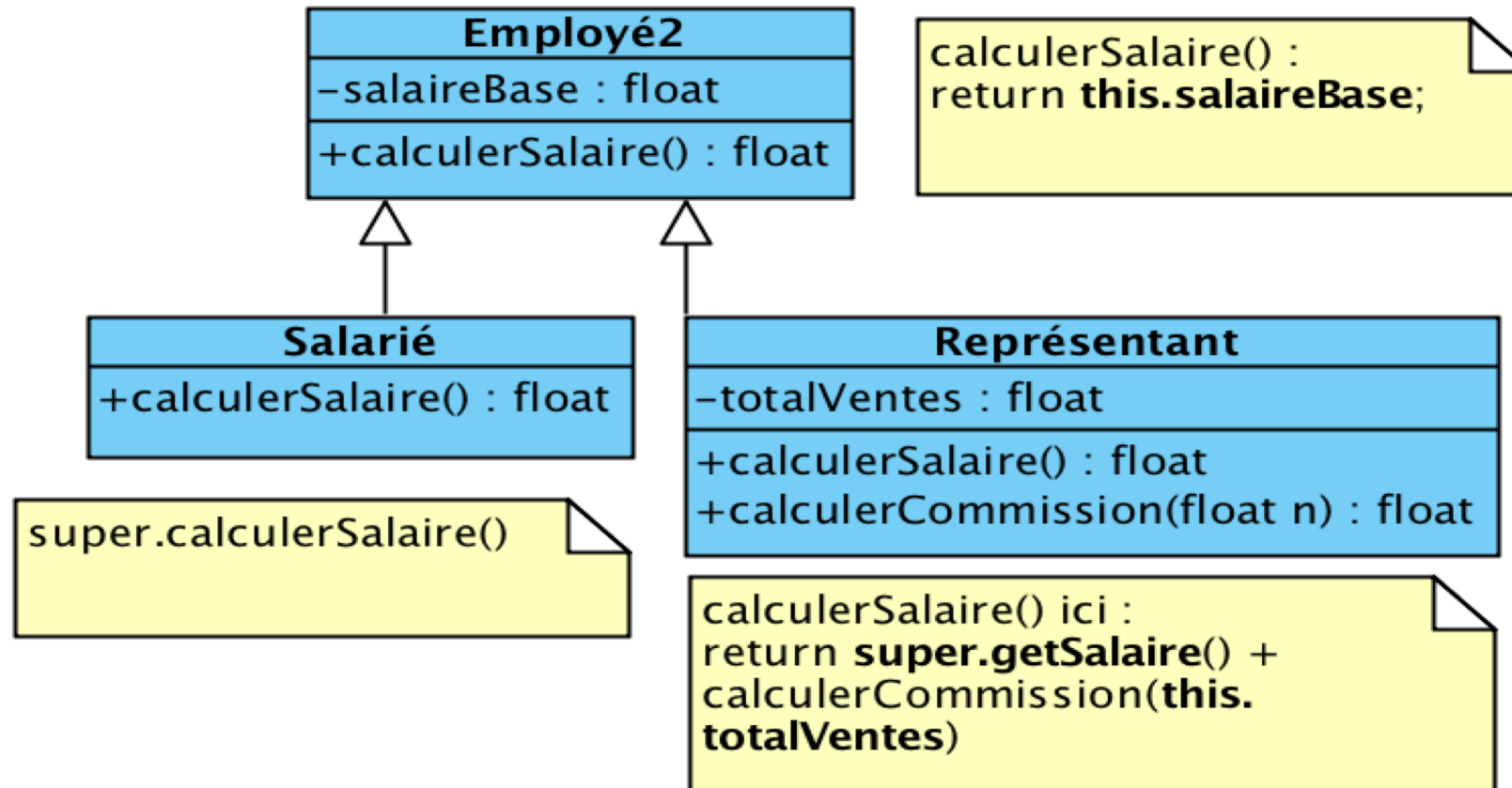


Exemple de non respect d'OCP



Que se passe-t-il si on doit considérer un nouveau type d'employé ?

Application du principe d'OCP



Que se passe-t-il si on doit considérer un nouveau type d'employé ?

Les limites d'OCP

Attention : **ne pas chercher à ouvrir/fermer toutes les classes** de l'application

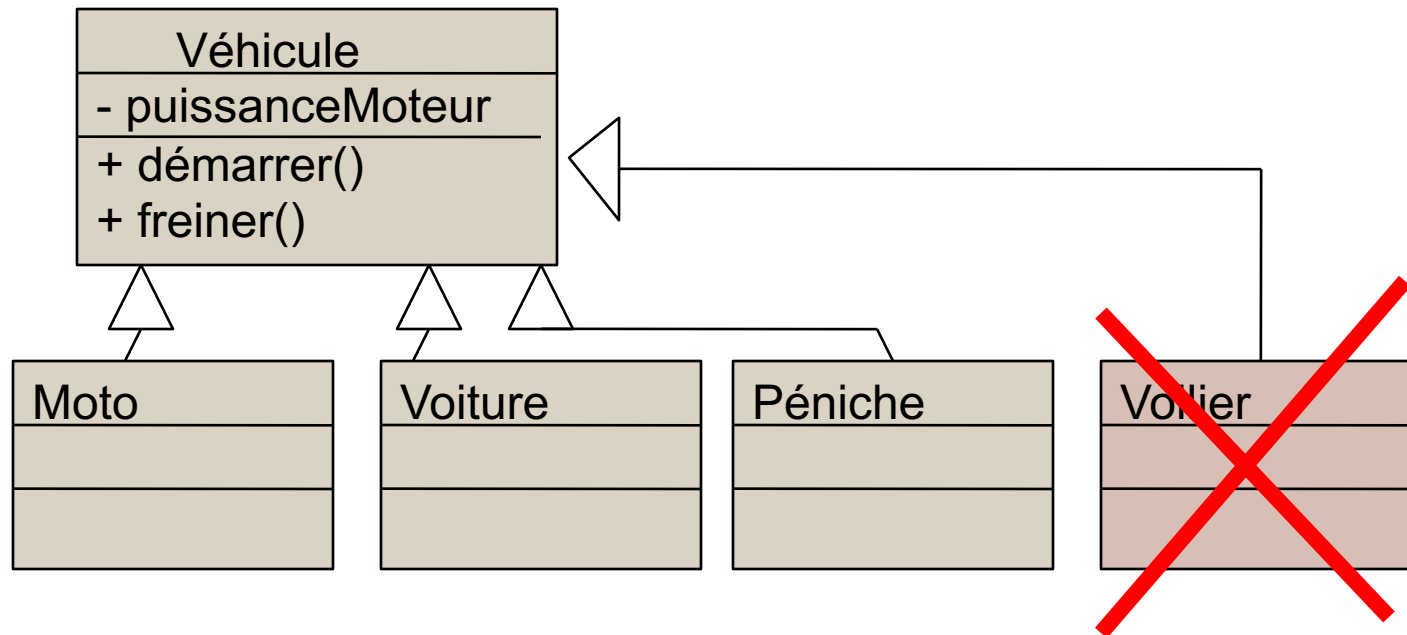
- Cela constitue une erreur car la mise en œuvre de l'OCP impose une certaine complexité qui **devient néfaste** si la flexibilité recherchée n'est pas réellement exploitée.
- Il convient de s'inspirer :
 - des besoins d'évolutivité exprimés par le client,
 - des besoins de flexibilité pressentis par les développeurs,
 - des changements répétés constatés au cours du développement
- Pour plus d'informations, consulter ce site :

<http://profs.vinci-melun.org/profs/okpu/cours/initPrincipesOO/>

PRINCIPE de Substitution de LISKOV

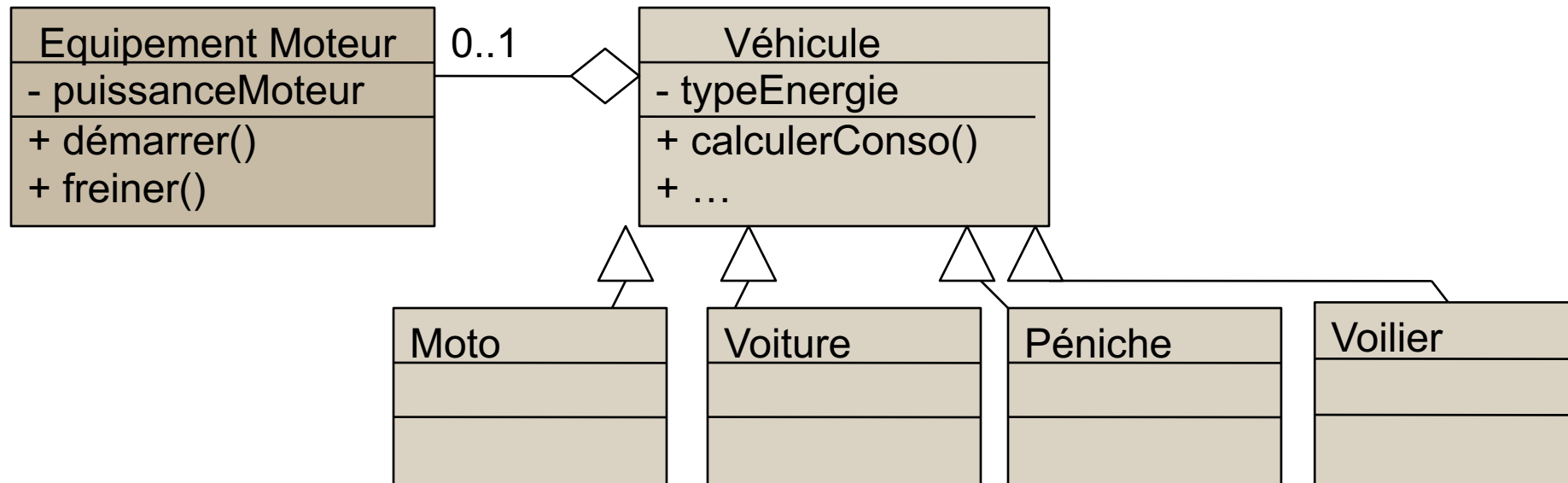
- « *On doit pouvoir placer la sous-classe partout dans le code où figure la classe parent* »
- Va contre l'idée répandue que **l'héritage est mis en œuvre pour factoriser du code** entre plusieurs classes
- Qd on utilise l'héritage, il faut penser aux **comportements**, pas simplement aux attributs ; notamment :
 - Les pré-conditions définies par les sous-classes ne doivent pas être plus restrictives que celles héritées.
 - Les post-conditions définies par les sous-classes ne doivent pas être plus larges que celles héritées.
- Technique : appliquer la **règle des 100%**
 - la sous-classe hérite totalement de sa superclasse (attributs, méthodes, relations)

Principe de Liskov respecté ?



- Pas vraiment !
- Pour Voilier, il faudrait redéfinir `démarrer()` et `freiner()` en méthodes vides (qui ne font rien) !

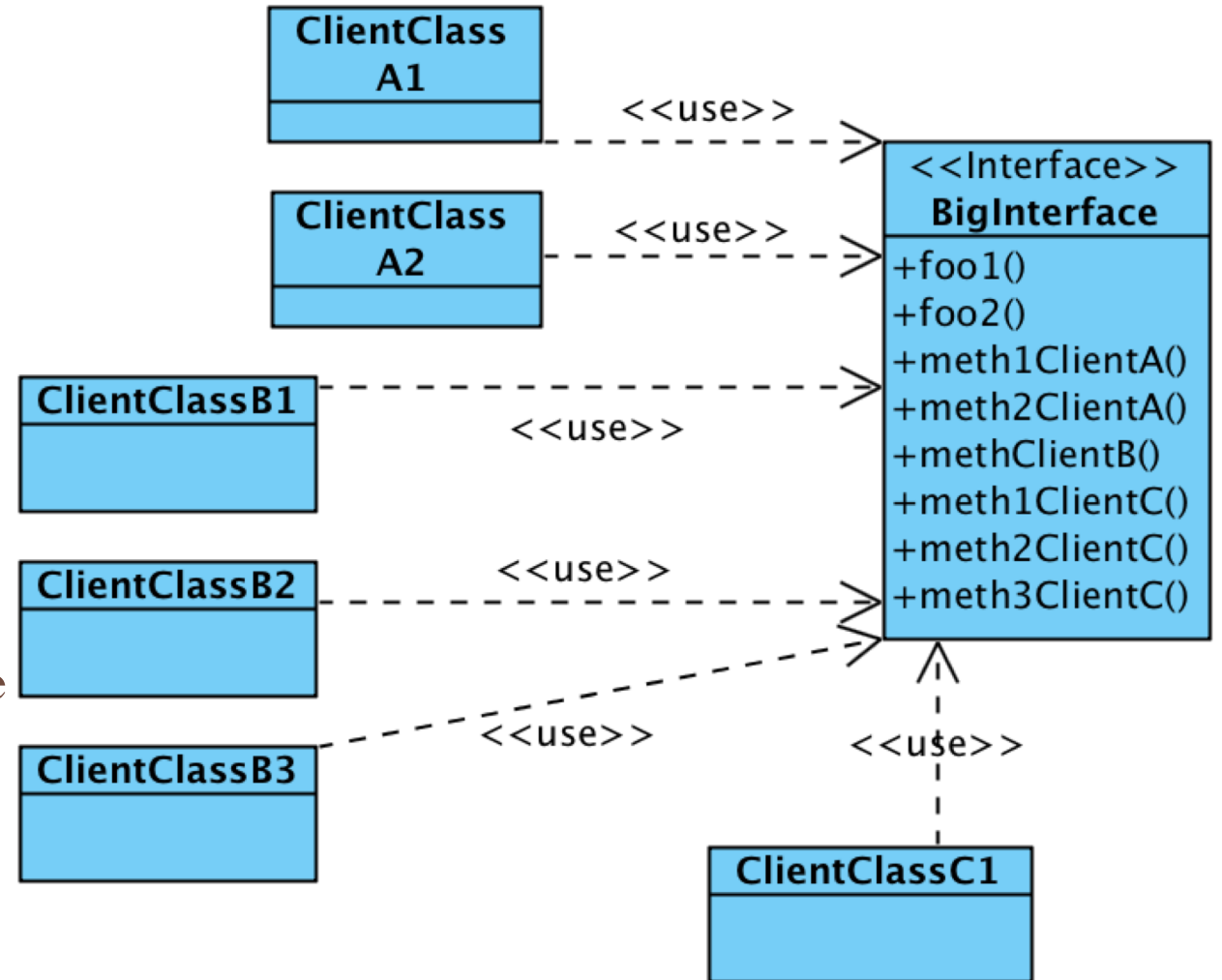
→ Préférer **encapsuler** le moteur



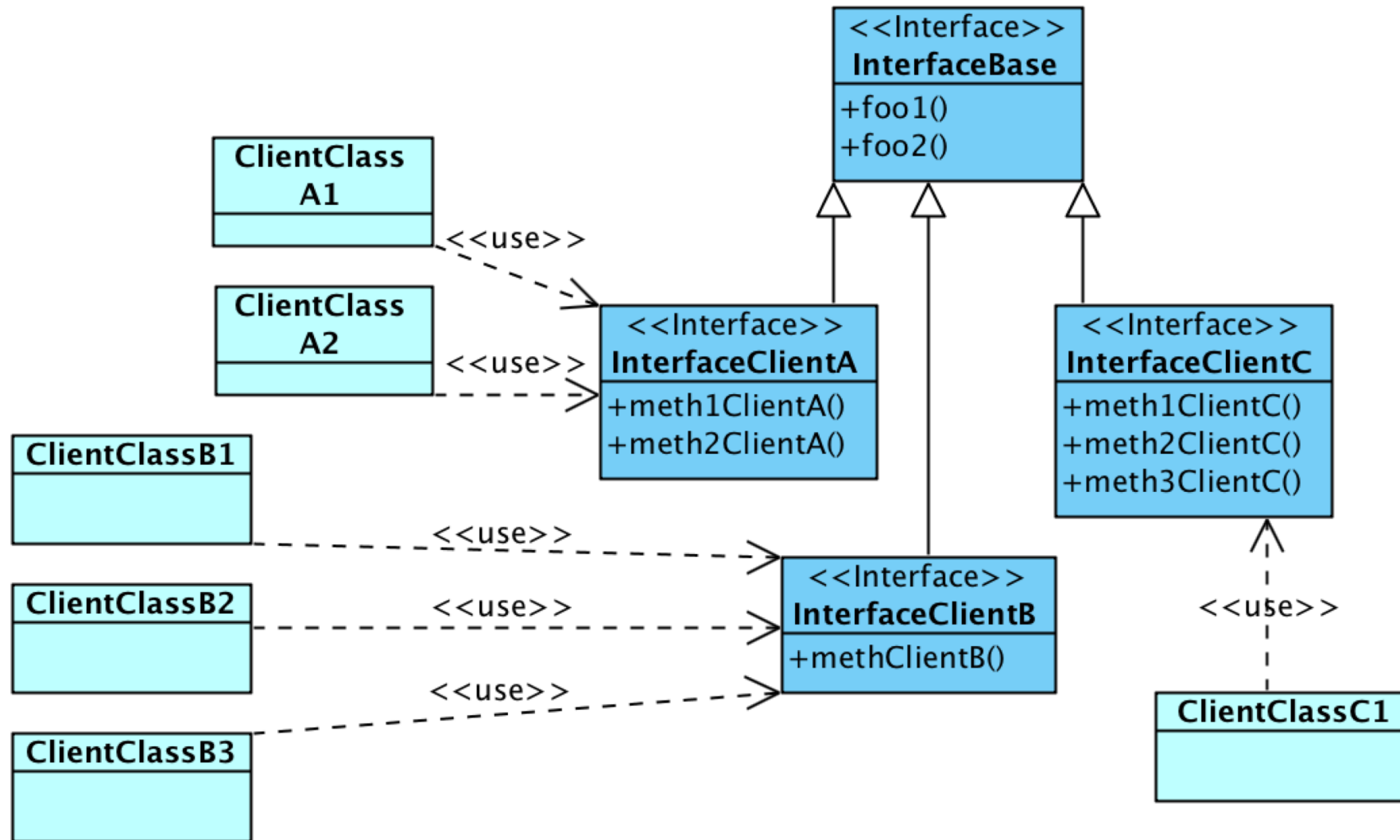
- Un véhicule possède -ou pas- un moteur.
- Les méthodes **démarrer()** et **freiner()** sont propres au composant **EquipementMoteur**.

Séparation des Interfaces (ISP)

- « Les classes ne doivent pas avoir à dépendre d'une interface qu'ils n'utilisent pas »
- Toute **classe Client** qui utilise une **BigInterface** a (sauf pour son concepteur) un comportement flou
 - Quels services précis utilise-t-elle ?
- Toute classe **réalisant une BigInterface** doit implémenter chacune de ses fonctions
→ confusion au niveau des **rôles** des classes concrètes

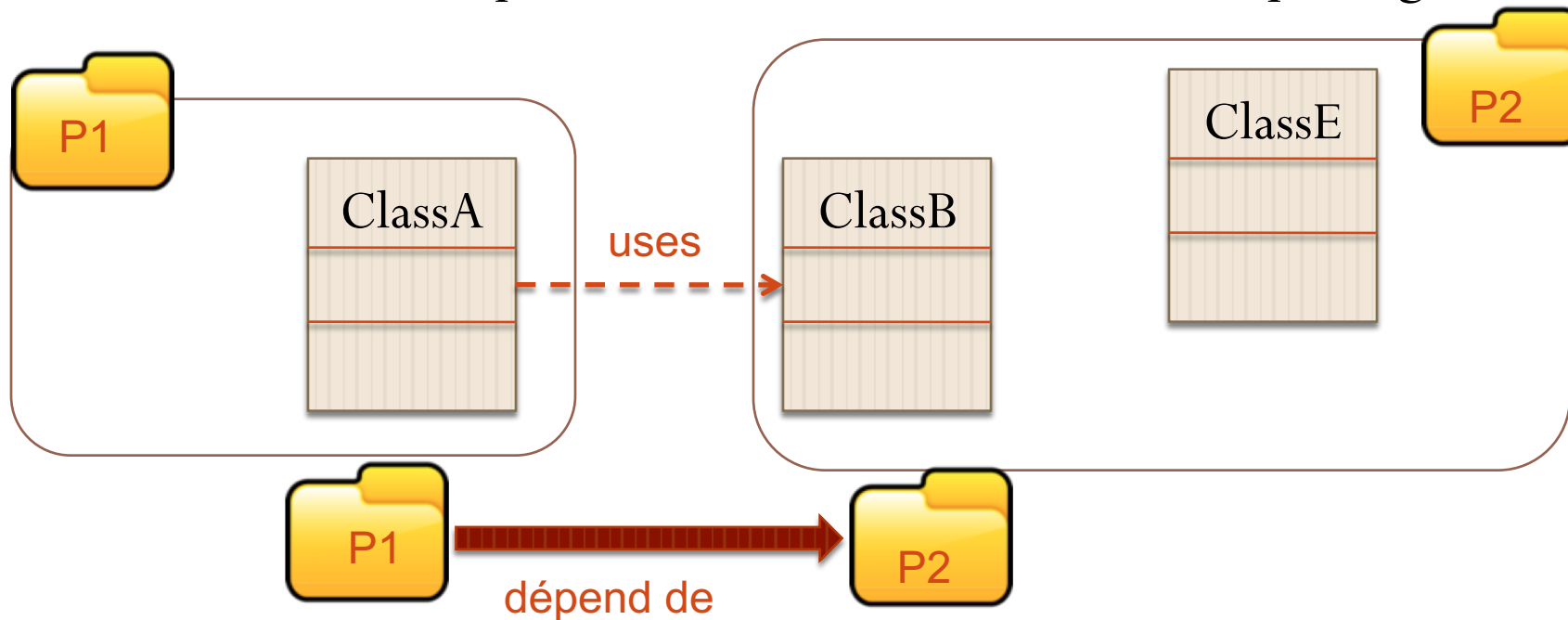


Séparation des interfaces (suite)



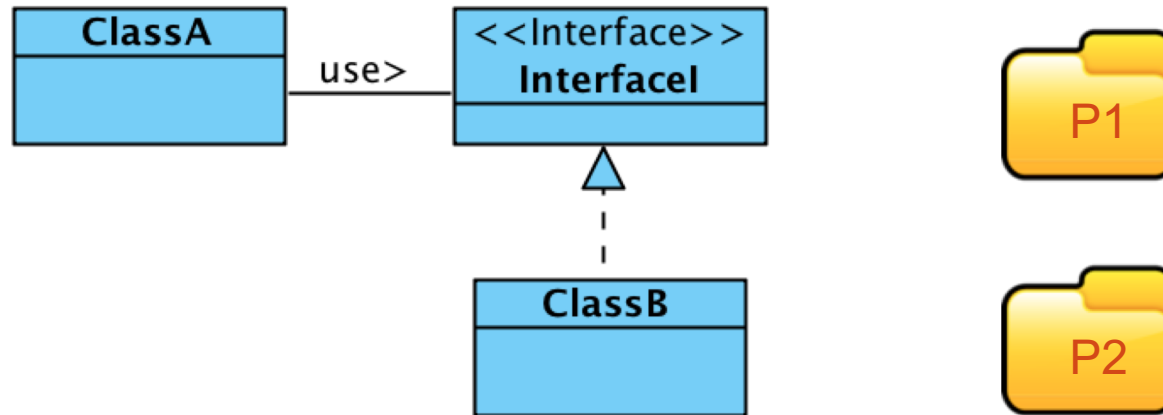
Inversion de Dépendance (ou de contrôle : IoC)

- (Principe plus secondaire)
- Objectif : **inverser la dépendance**, par ex. pour gérer le cycle de vie des objets d'une application, inverser la classe responsable de la création d'une instance.
- **Illustration** : soit une classe A qui utilise une classe B d'un autre package



Inversion des Dépendances (2)

- On va généraliser le comportement de B en une interface I, que B va implémenter :



- Placer l'interface I dans P1 (ou dans P3) qui contiendra toutes les méthodes que A peut appeler sur B
- Indiquer que B implémente l'interface I
- Remplacer toutes les références au type B par des références à l'interface I dans A, ainsi maintenant :

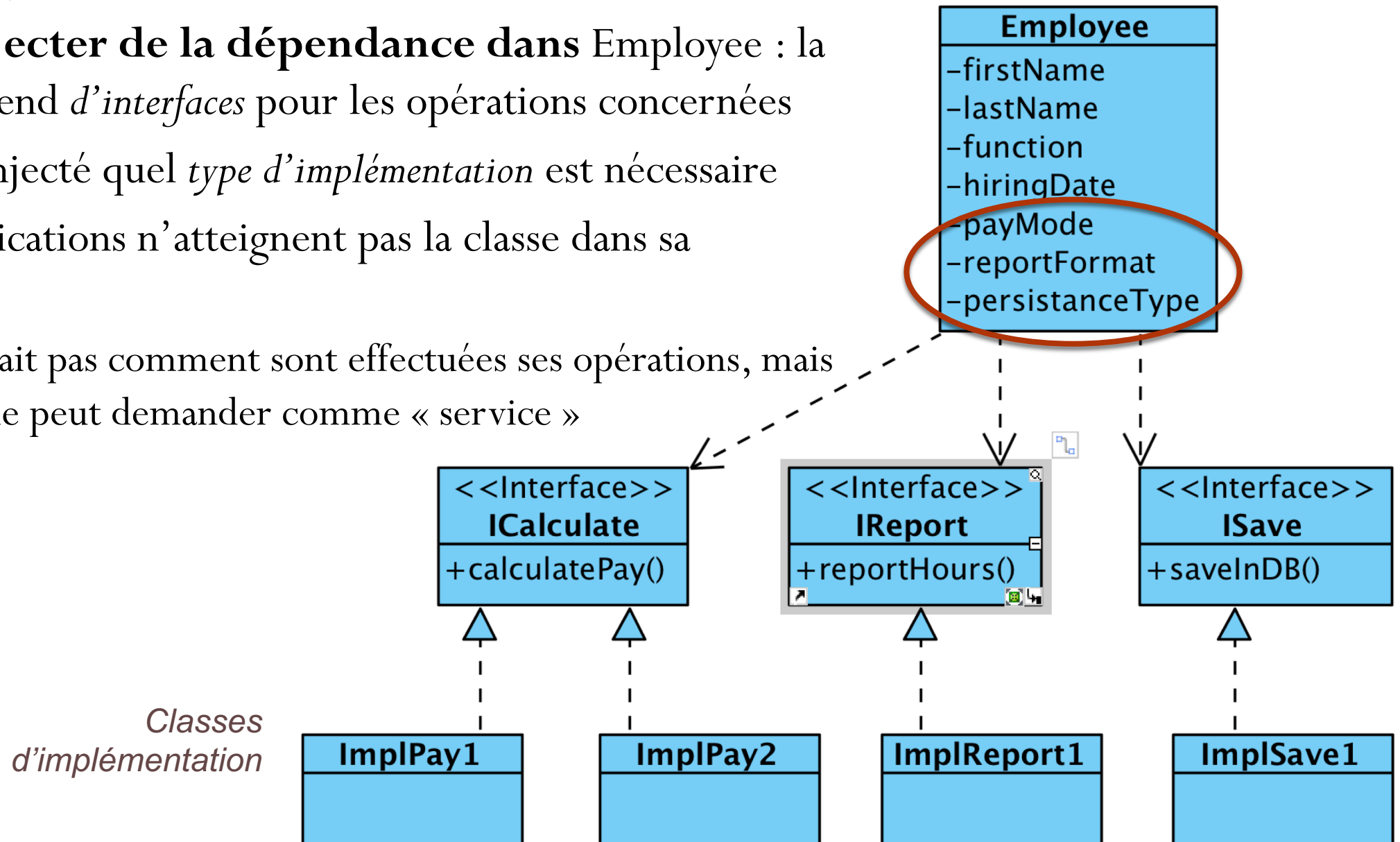


Injection de la dépendance

- Pb : plusieurs versions de *B* peuvent implémenter *I*
- **Comment *A* récupère la bonne référence (de type *I*) sur l'instance *B* dont il doit utiliser les services ?**
- Solution : injecter **dynamiquement** dans *A* la dépendance vers le *B* à utiliser (créer, par exemple, un objet **b de type B** et l'**injecter** dans un objet de type *A*).
- Plusieurs mécanismes pour cela :
 - par constructeur : on passe l'objet **b** à l'**instanciation de A**
 - par mutateur : on passe l'objet **b** à **une méthode de A qui va par exemple modifier un attribut**

*S'appuie sur un **fichier de configuration des dépendances***

- Ex. Employee précédent
- On va **injecter de la dépendance** dans Employee : la classe dépend *d'interfaces* pour les opérations concernées
- On lui a injecté quel *type d'implémentation* est nécessaire
- Les modifications n'atteignent pas la classe dans sa structure
 - Elle ne sait pas comment sont effectuées ses opérations, mais ce qu'elle peut demander comme « service »



Pour finir, lien Conception / Codage : importance des structures de données du langage

- Certaines structures de données peuvent traduire et **simplifier les méthodes imaginées en phase d'analyse**
- Ex. : une classe d'analyse **Contact** avec une méthode **vérifierDoublon()**
 - si l'ID est défini par nom+prénom : il suffit de placer les objets Contact dans un conteneur *set* de Java (*set* ne tolère pas les doublons)
- Ex.: pour un **contrôle d'accès de salles**, on choisira une HashTable avec les numéros de salle (clef) et le code d'accès (valeur: true/false).
- Il est donc important de **bien connaître** les structures de données évoluées : conteneurs Java, arbres bicolores, skip-list, etc.

Contact
-nom
-prénom
-email
+vérifierDoublon()