

# Chap.2 – les principes SOLID

**V. Deslandres** ©

**R3-04.1 - Qualité de Conception**

BUT Informatique - semestre3

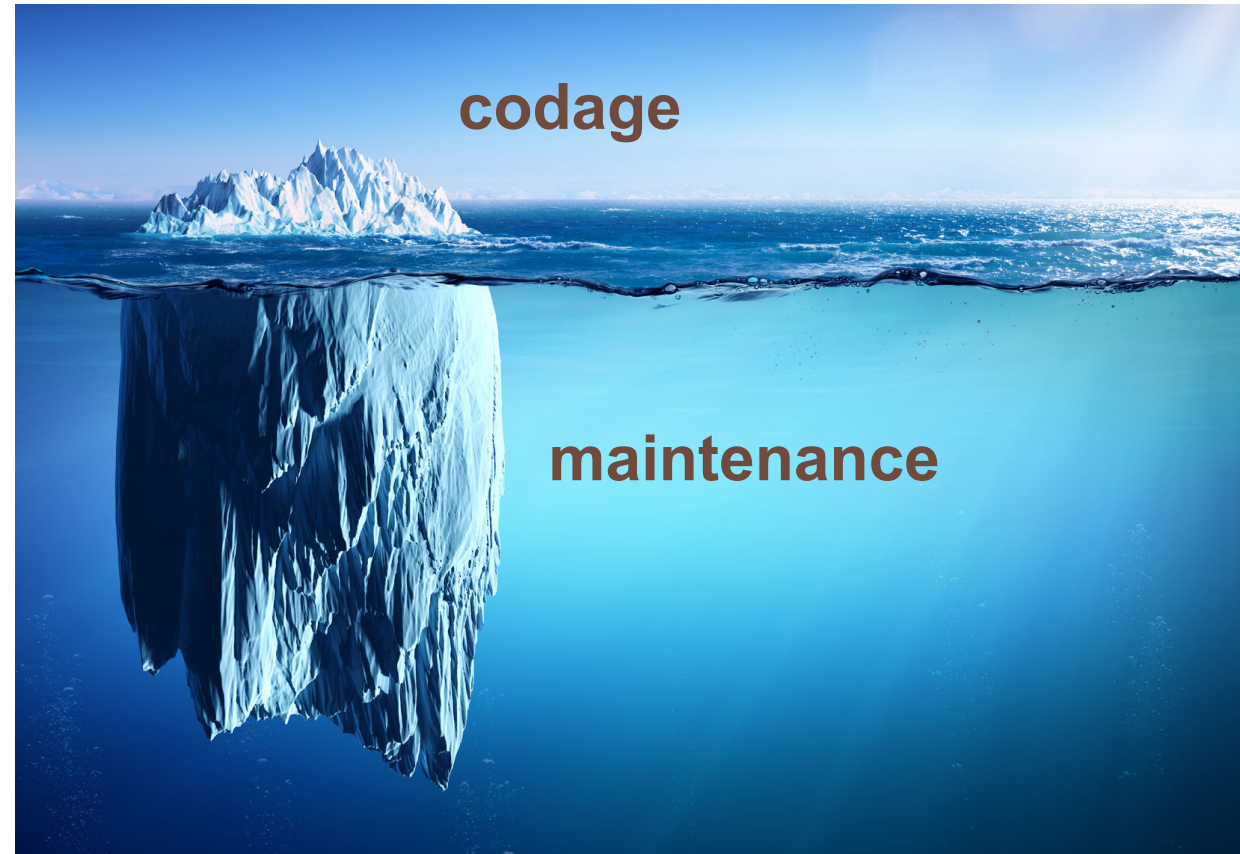
IUT de Lyon - Université Lyon 1

# Pourquoi bien concevoir, est-ce important ?

Concevoir un logiciel non pas pour son utilisation IMMEDIATE, mais qui sera MODIFIÉ, qui pourra ETRE ÉTENDU.

Conception = définir un logiciel facile à faire évoluer

Formaliser les choses de façon générique. Toujours anticiper leur possible évolution.



# Sommaire de ce cours

- Les Principes SOLID
  - Responsabilité unique (SRP) ----- 6
  - Ouverture/Fermeture de code (OCP)----- 10
  - Substitution de Liskov (L) ----- 16
  - Séparation des Interfaces (ISP) ----- 21
  - Inversion des Dépendances (D : IoC) ----- 25
  - Fiche Je retiens... ----- 34



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

Principes d'une Conception robuste

# D'où ça vient ?

- L'acronyme SOLID a été inventé par Michael Feathers, blogueur et auteur du livre *Working Effectively With Legacy Code*
- Ils ont été popularisés par Robert C. Martin (Clean Code)
- Définit un code qui se veut **clair, propre, facilement maintenable et facile à faire évoluer.**
- Lorsqu'on parle « facilité » de maintenance ou d'évolution à propos du code, il faut comprendre que cela signifie que le coût nécessaire pour effectuer un changement à l'application devrait toujours être inférieur aux bénéfices apportés par le changement opéré.

# S

## 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
    - Respecter le concept de cohésion !
- Affecter si possible les responsabilités **correspondant aux informations** décrivant la classe

# S 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 ?

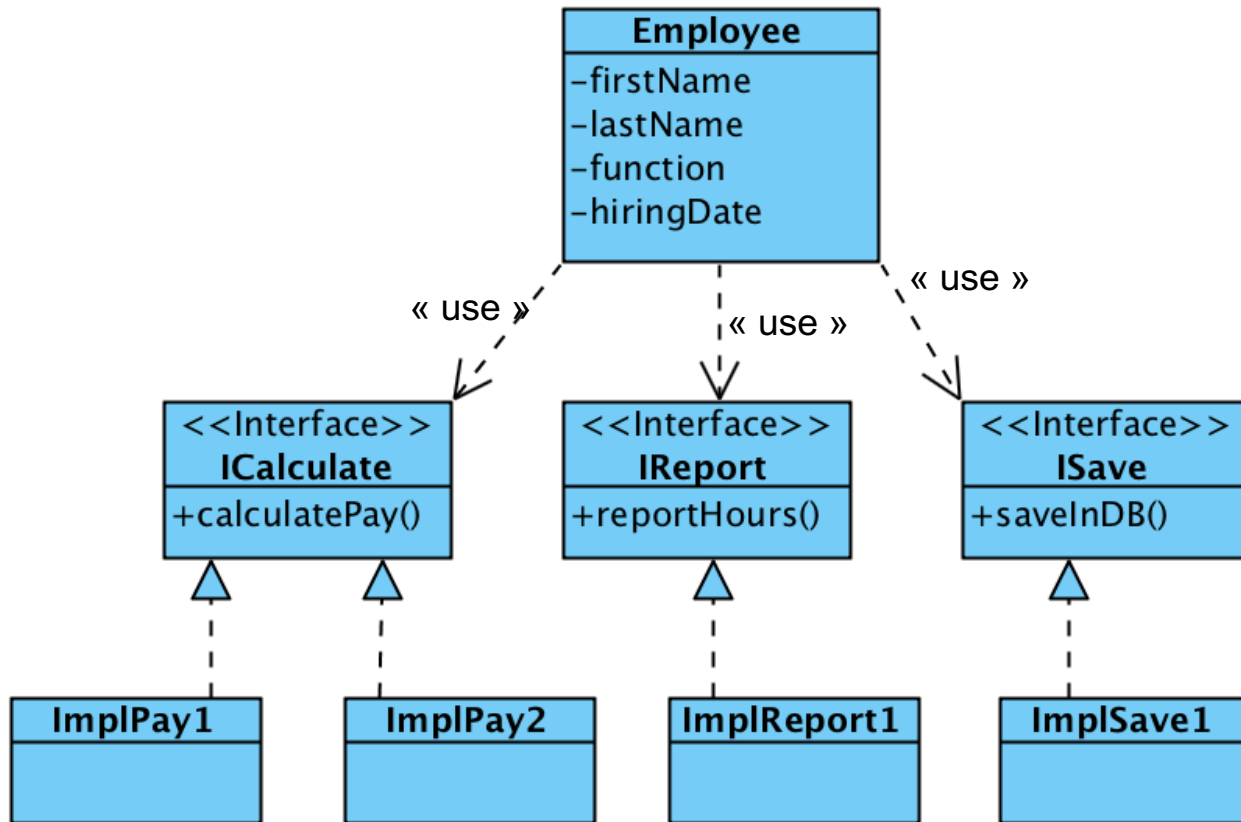
A quelles évolutions de code sont sensibles ces méthodes ?

- **Modification du calcul de Paye** → Service Comptable
- **Modification de la structure de la BD** → DBA (*Data Base Administrator*)
- **Modification du format**, pour le reporting des heures → Managers, 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)



# S

## Single Responsibility Principle (SRP)



- Un **Employee** sait donner son nom/prénom, sa fonction et sa date d'embauche. Point.
- 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



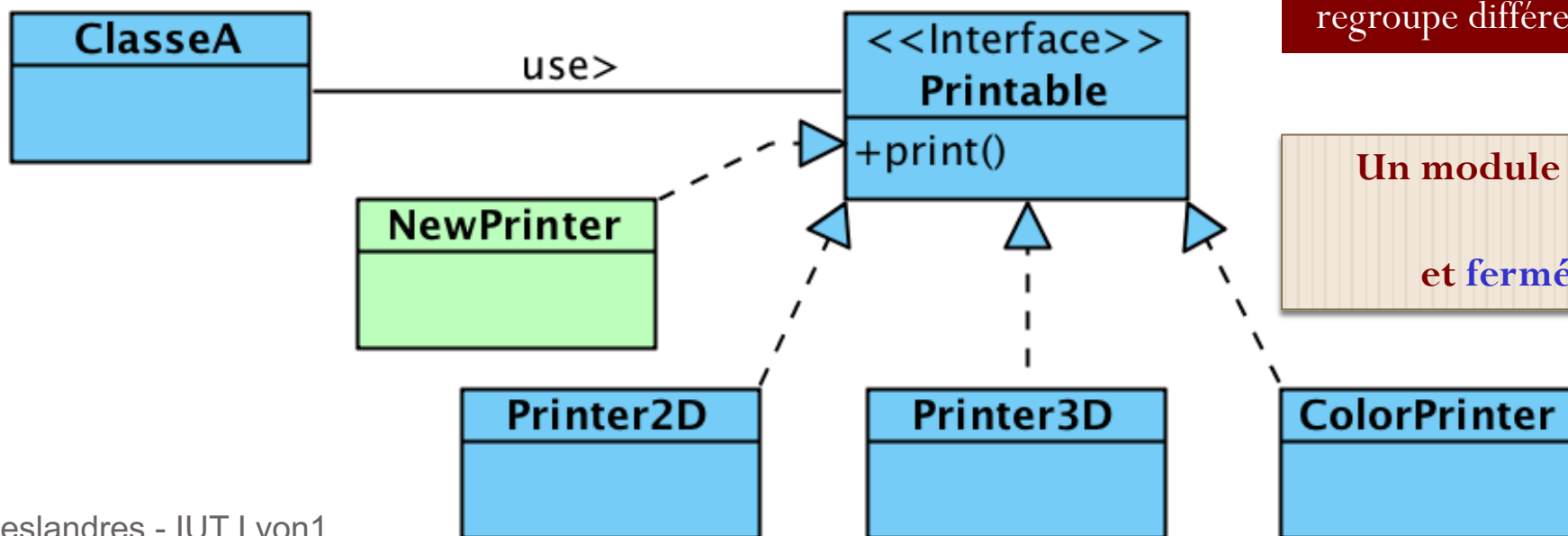
OCP (Open / Close Principle)

Ouverture / Fermeture

# OCP

## Principe d'ouverture / Fermeture

- Parce qu'une modification de code existant peut provoquer l'apparition de bugs, « Les entités logicielles (classes, packages, etc.) doivent être **ouvertes à l'extension** mais **fermées à la modification** »
- Soit une classe *A* qui utilise des services similaires (ex. `print()`), présents dans les classes *C1*, *C2*, etc.
- On va **créer une interface *I*** avec la ou les méthodes des classes concernées et dire que *C1*, *C2*, ... implémentent le service ; et faire dépendre la classe *A* de *I* (couplage plus faible).
- ➔ 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.

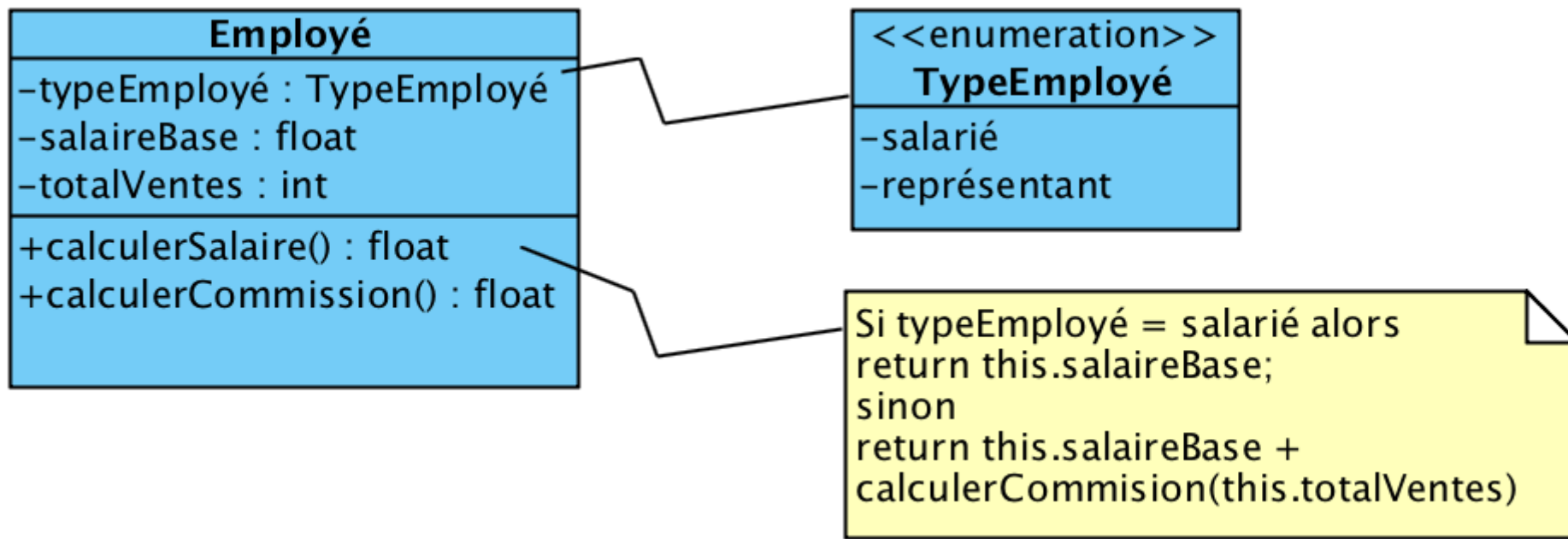


**Abstraction** : une interface unique regroupe différents comportements

Un module doit être **ouvert** à l'extension et **fermé** à la modification

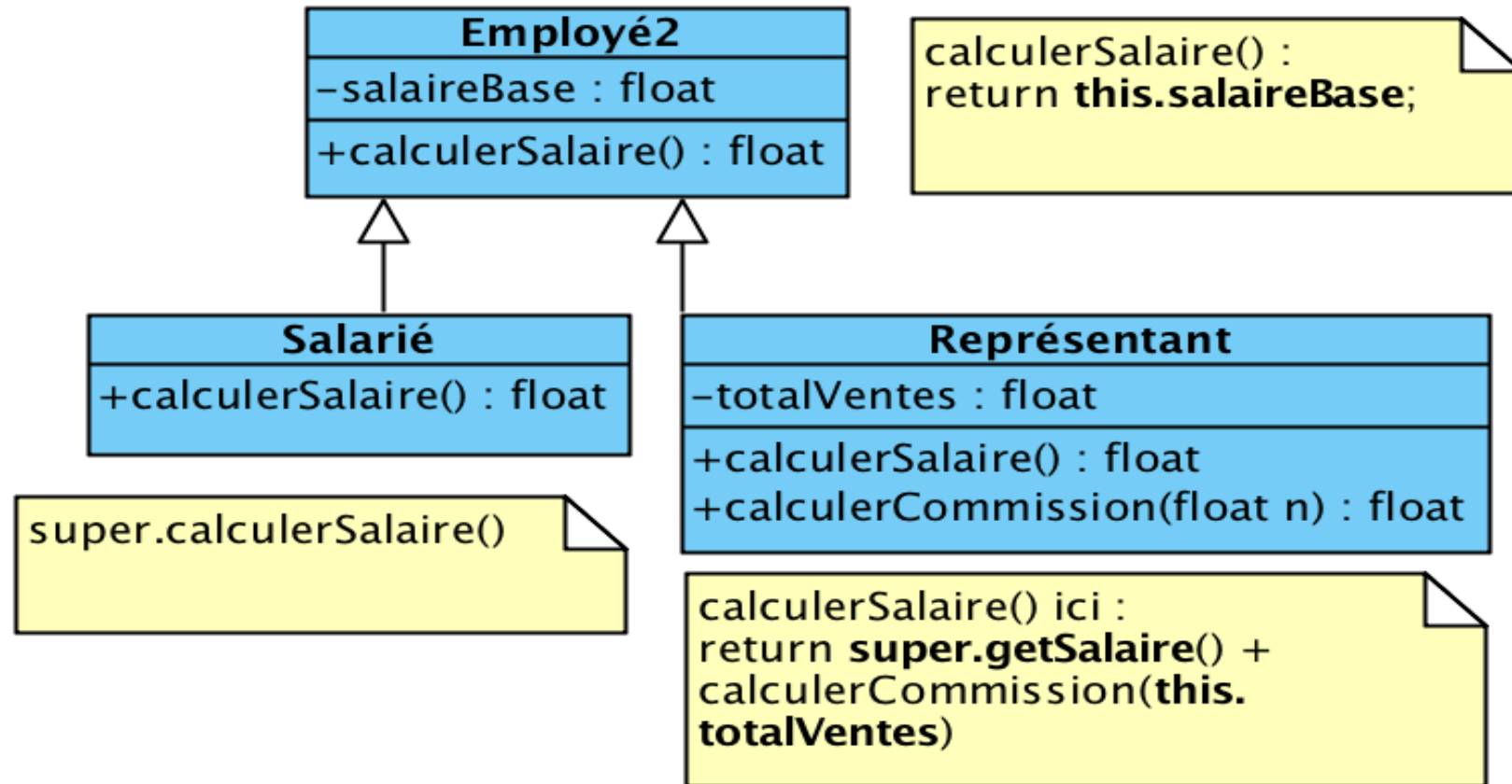
# OCP

## Exemple de non respect d'OCP



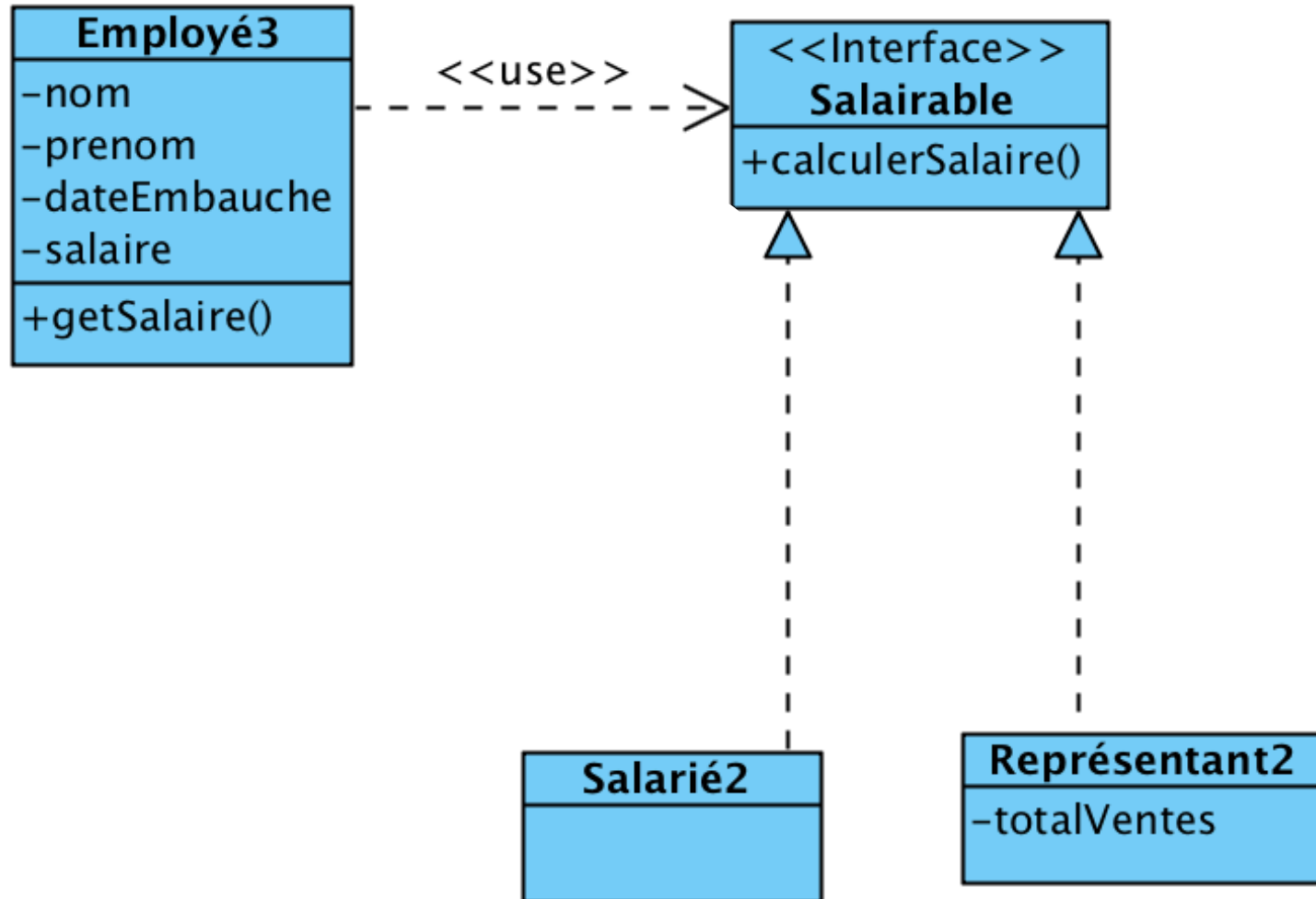
Que se passe-t-il si on doit considérer un nouveau type d'employé ?

# Première version du principe d'OCP



En cas d'un nouveau type d'employé ?

# Encore mieux : OCP avec une interface

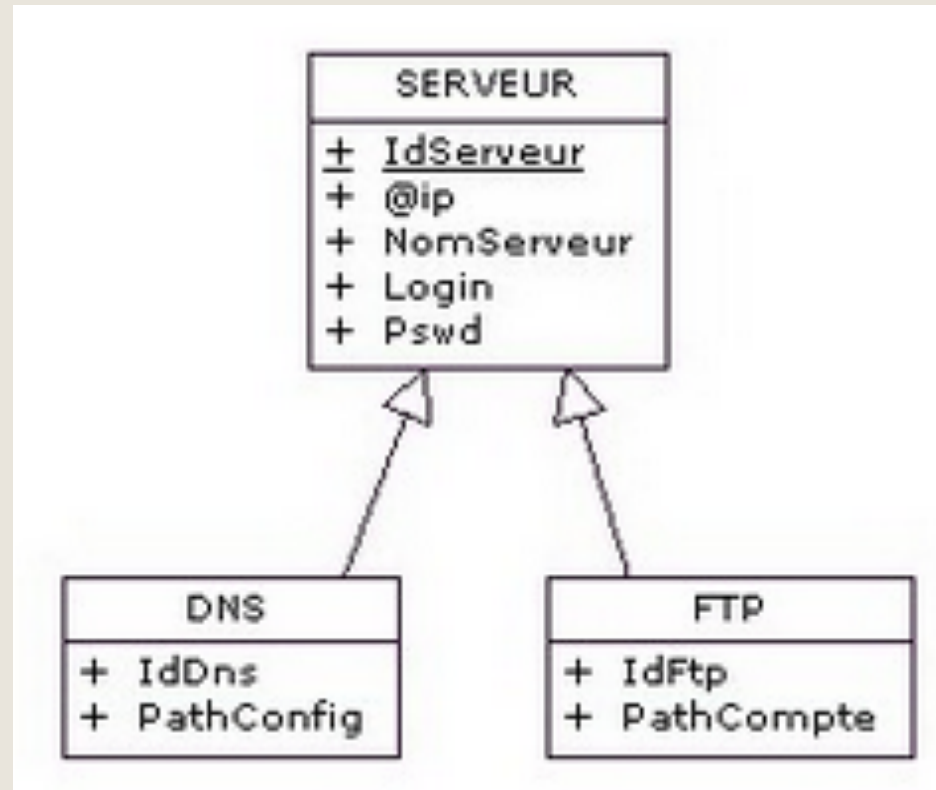


# OCP

## Les limites du principe 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 ajoute de la 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



## PRINCIPE de LISKOV

En cas d'héritage

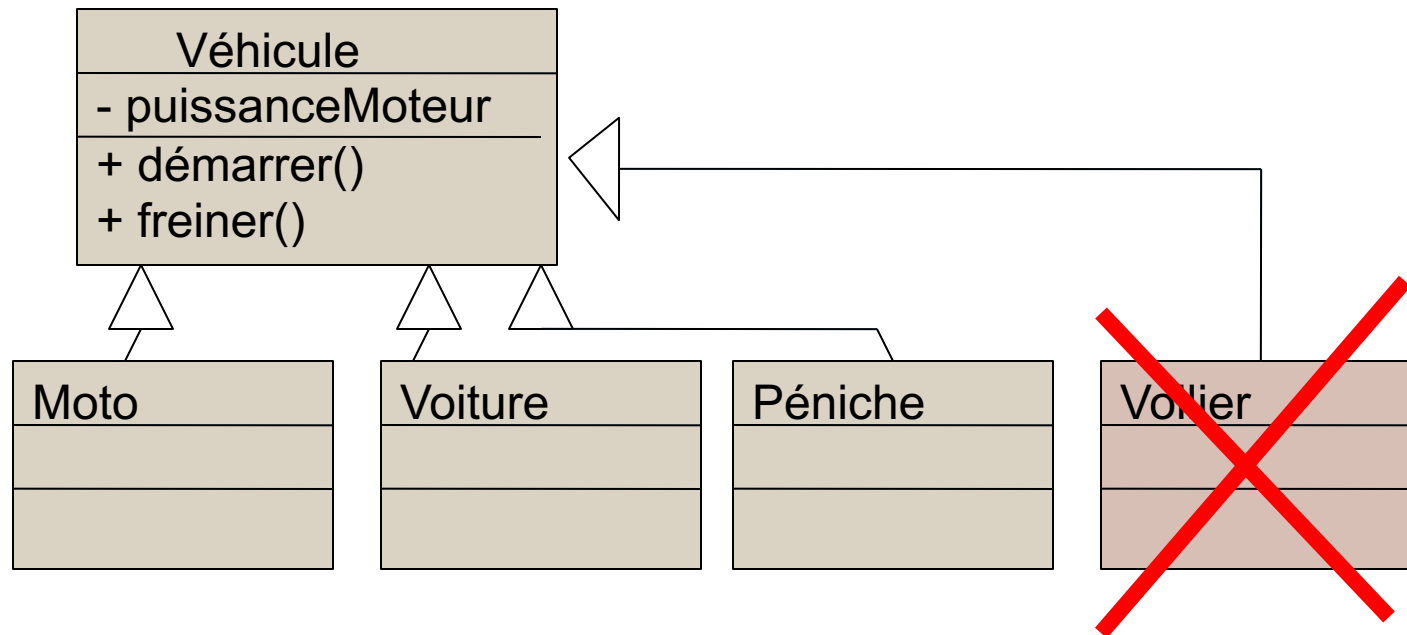




# PRINCIPE de Substitution de LISKOV

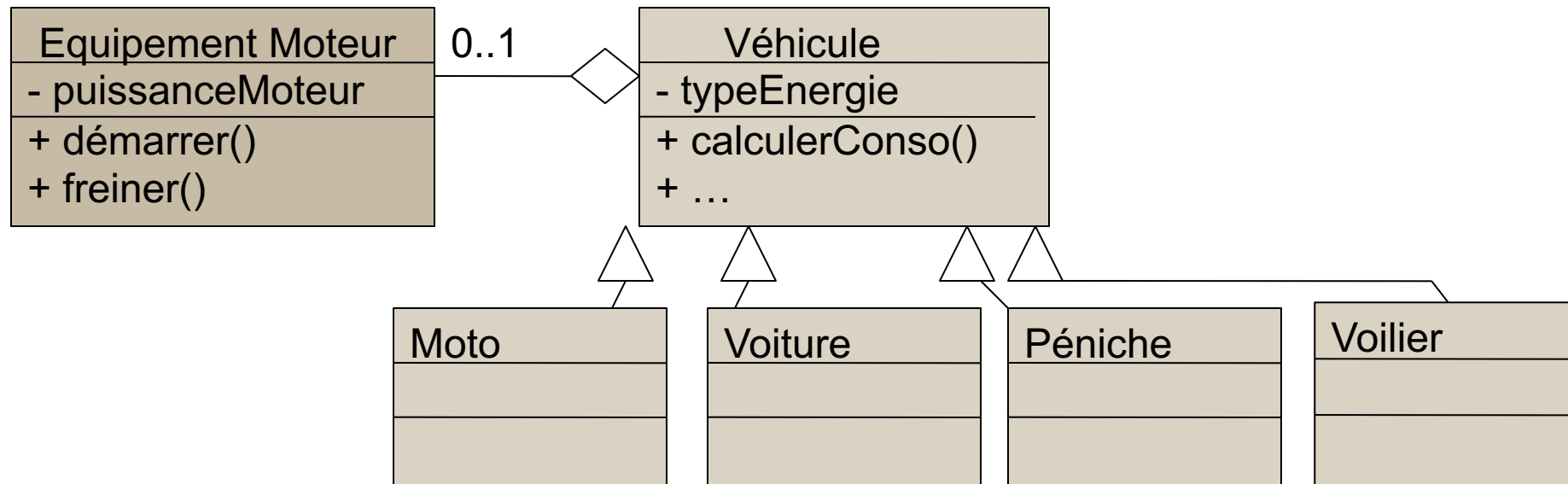
- « *On doit pouvoir placer la sous-classe partout dans le code où figure la classe parent* »
- Quand on utilise l'héritage, il faut penser aux **comportements**, pas simplement aux attributs ; notamment :
  - Les pré-conditions définies par les sous-classes **ne doivent pas être** plus **restrictives** 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 non respecté



- 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**
- (**Voilier** n'a pas d'équipement Moteur)

```
public class Vehicule {
    String typeEnergie;
    String type;
    EquipementMoteur equipementMoteur;

    public Vehicule(String typeEnergie, String type, EquipementMoteur equipementMoteur) {
        this.typeEnergie = typeEnergie;
        this.type = type;
        this.equipementMoteur = equipementMoteur;
    }
}
```

```
public class Moto extends Vehicule {

    public Moto(String ch, EquipementMoteur e) {
        super(ch, "moto", e);
    }
}
```

```
public class Voilier extends Vehicule {

    public Voilier(String en, EquipementMoteur e) {
        super(en, "voilier", null);
    }
}
```

```
public static void main(String[] args) {  
  
    List<Vehicule> maListe = new ArrayList<>();  
    // On crée une moto et un voilier  
    Vehicule maMoto = new Moto("essence", new EquipementMoteur());  
    Vehicule monVoilier = new Voilier("air", null);  
    maListe.add(maMoto);  
    maListe.add(monVoilier);  
  
    for (Vehicule unVehicule : maListe) {  
  
        if (unVehicule.equipementMoteur != null) {  
  
            unVehicule.equipementMoteur.demarrer();  
            System.out.println("Le véhicule " + unVehicule + " a démarré");  
        }  
        monVoilier.equipementMoteur.freiner(); // génère une erreur à l'exécution  
    }  
}
```



# Liskov appliquée aux interfaces

- Robert MARTIN a depuis légèrement modifié son principe : il concerne surtout les interfaces / classes abstraites
- Le principe de Liskov appliqué aux interfaces est :  
« *A program that uses an interface must **not be confused** by an implementation of that interface* »  
Ce principe consiste à garder les abstractions **claires** et **bien définies**.  
La classe cliente qui exploite l'interface doit **avoir une idée précise** de ce que **fait** l'interface sinon on entre dans des sous cas à considérer, avec un risque de prolifération de *if / then / else*, qui sont des **sources d'erreurs connues**, en cas d'évolution du code.



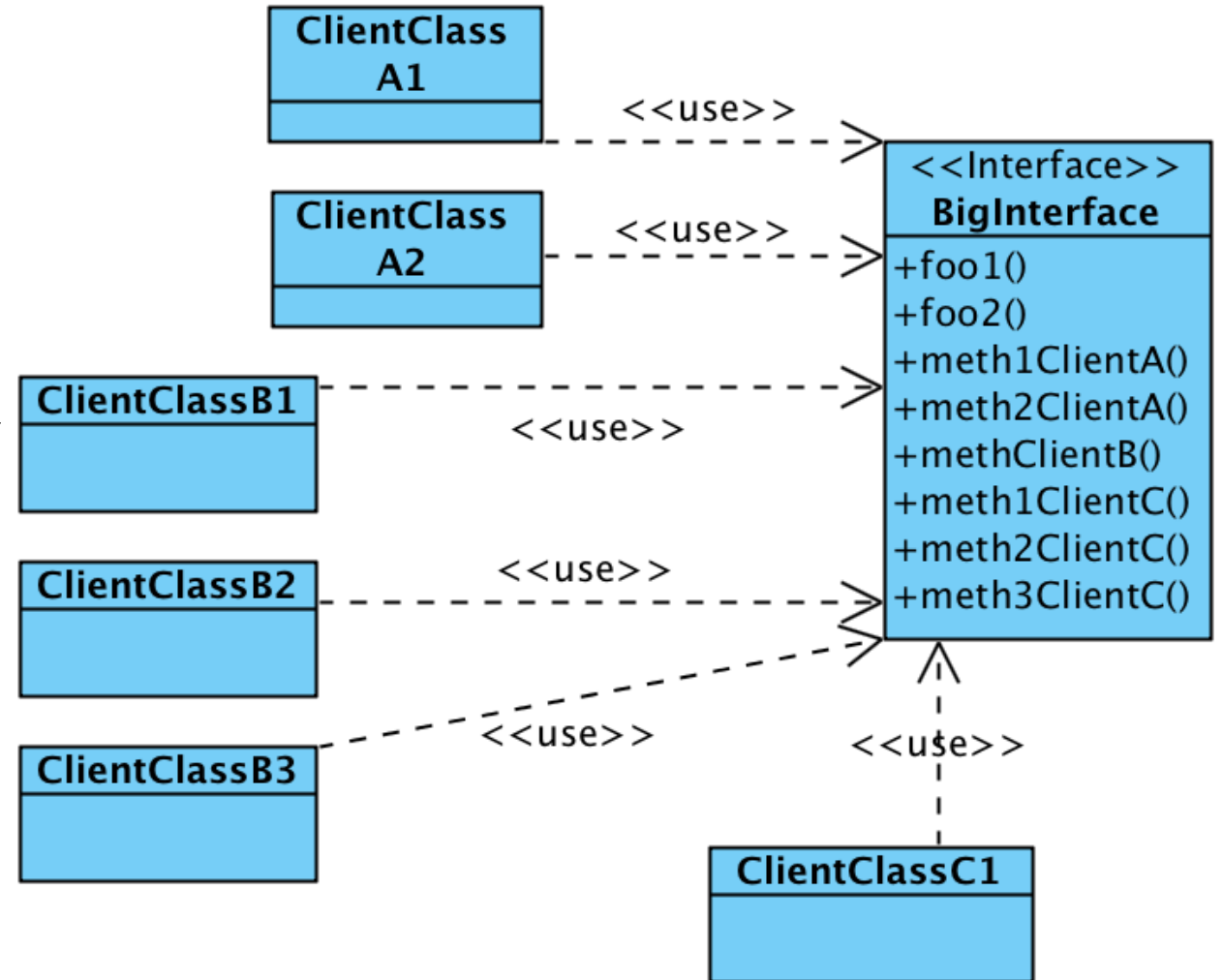
## Interfaces : ISP (Interface Segregation Principle)

Une séparation claire des contrats

# ISP

## Séparation claire des Interfaces

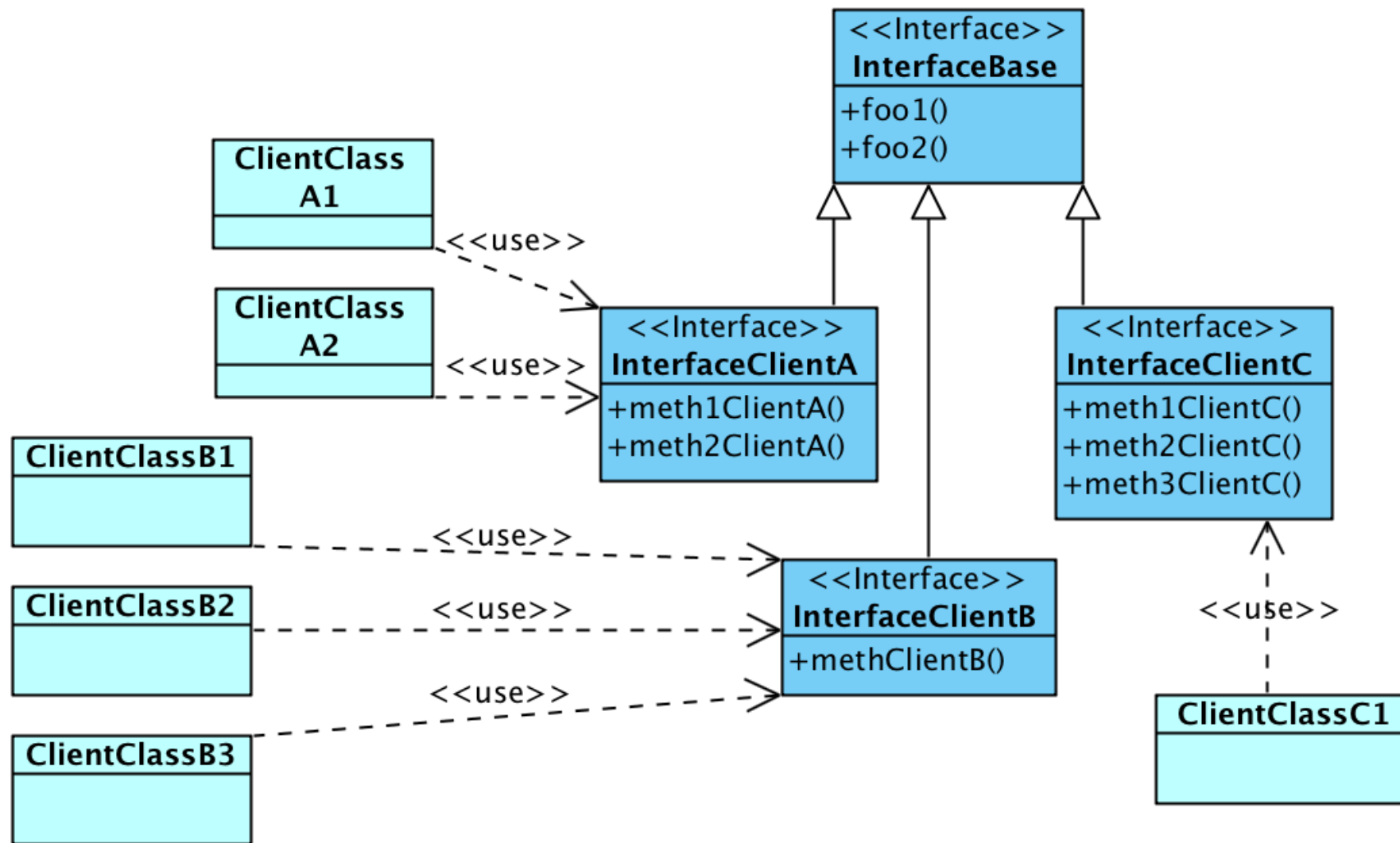
- « *Les classes ne doivent pas avoir à dépendre d'une interface ayant des méthodes qu'elles n'utilisent pas* »
- Toute **classe Client** qui utilise une BigInterface possède un comportement flou
  - **Quels services précis utilise-t-elle ?**
- Toute classe **réalisant une BigInterface** doit implémenter chacune de ses fonctions  
→ Confusion, on ne sait pas exactement ce que chaque classe utilise de l'interface sinon en allant voir le code implémenté...





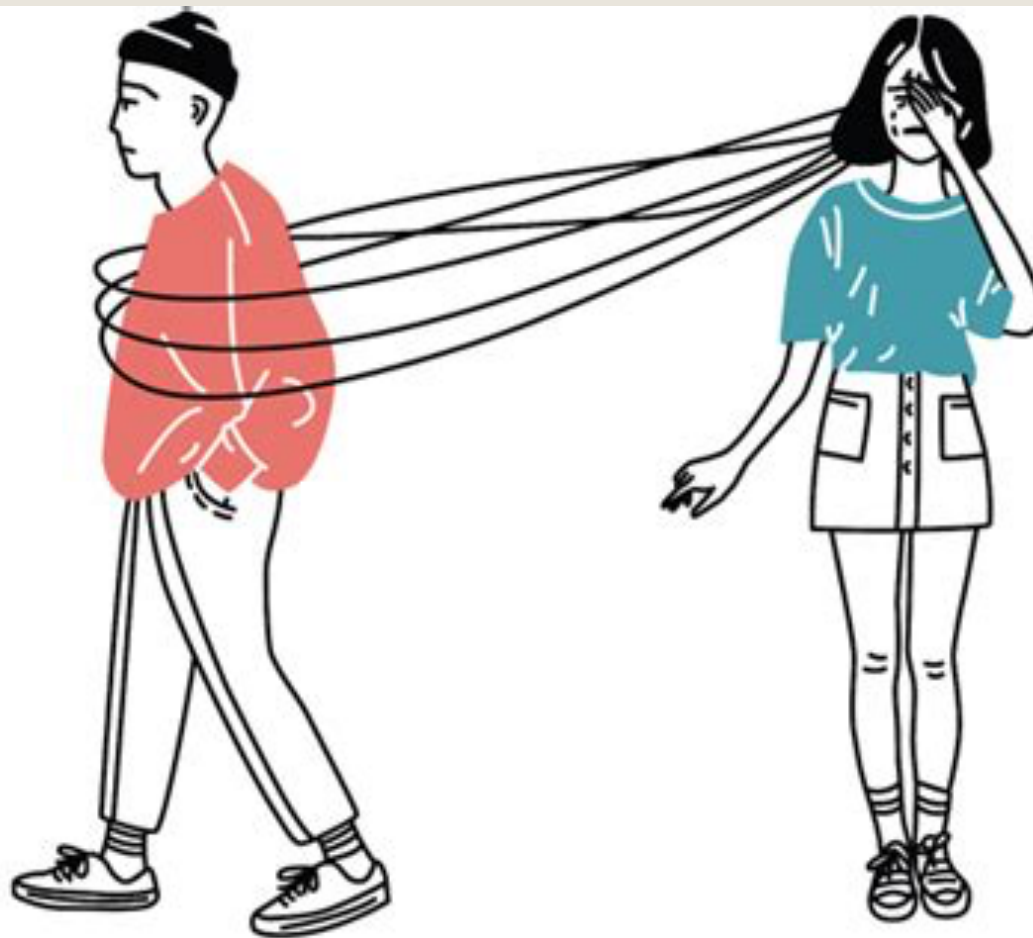
# ISP

## Séparation des interfaces (suite)



# Ex. la classe List de .NET

- Elle implémente de multiples interfaces, dont le rôle est **explicité par leur nom** :
  - IList,
  - ICollection,
  - IReadOnlyList,
  - IReadOnlyCollection,
  - IEnumerable



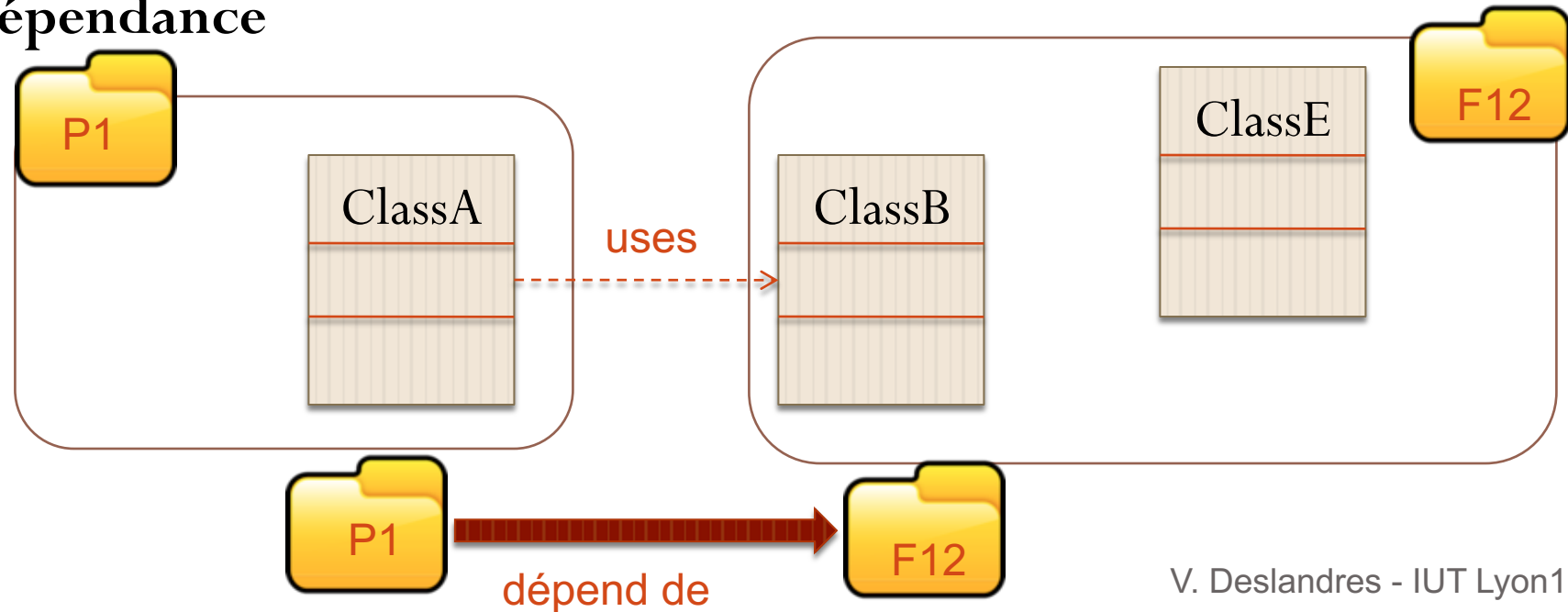
## Dependancy inversion

Inversion des Dépendances en FR ou Inversion de contrôle (IoC)

# DIP

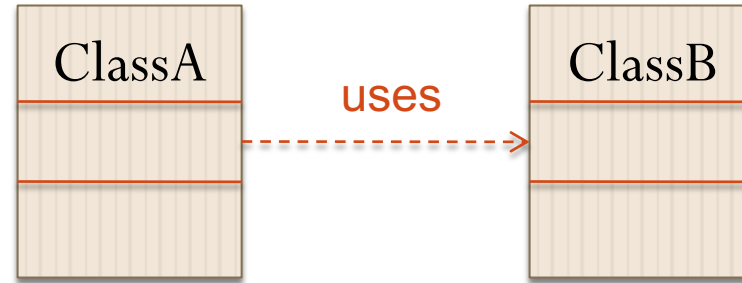
## Inversion des Dépendances

- “Program to an interface, not to an implementation”
- « *La dépendance doit aller dans le sens de l’abstraction. Les composants de haut niveau ne devraient pas dépendre des composants de bas niveau* »
- **Illustration** : dans un logiciel, on peut être amené à dupliquer certains codes (par ex. persistance) pour s’adapter au *fwk*, selon la BD utilisée. On préfèrerait que cette responsabilité (liées à la persistance, de bas niveau) soit du côté du *fwk* et non plus du logiciel (haut niveau).
- Objectif : **inverser la dépendance**



Une classe A d’un package Business utilise la classe B d’un autre package (Persistence)

# Aparté : que signifie « A utilise B » ?



```
public ClassA {  
    public static void main(String[] args)  
        ClassB b = new ClassB();  
        b.someMethod();  
}
```

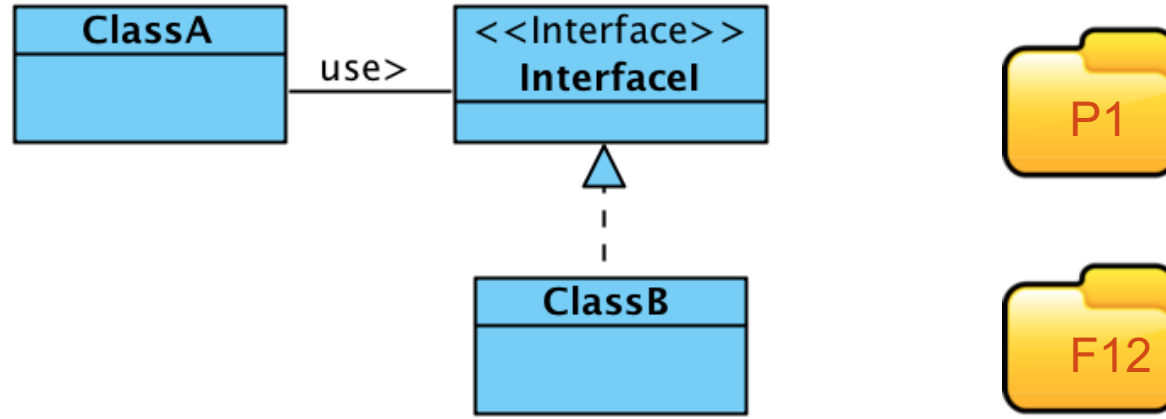
## **Inconvénient :**

**ClassA** a besoin de connaître le code de **ClassB** (`b.someMethod()`)

- Code figé, statique
- Disperse les dépendances dans le code

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

DIP



- 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 :



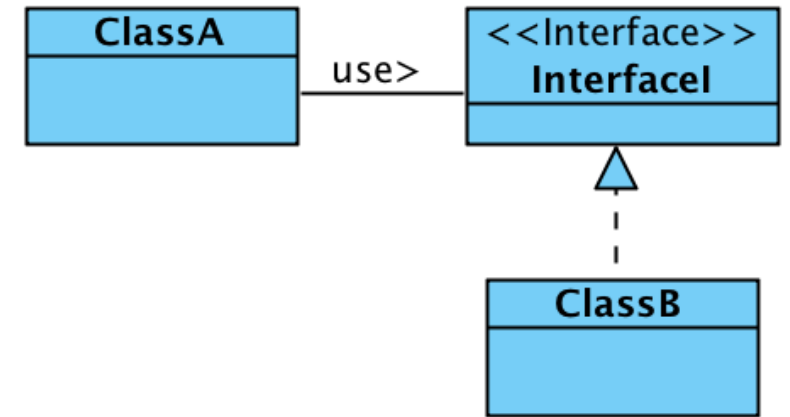
# Injection de la dépendance

- 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  $A$**  (ex. ci-après)
  - par **mutateur** : on passe l'objet  **$b$**  à **une méthode de  $A$  qui va par exemple modifier un attribut** (c'est le cas du framework Spring par ex.)
  - par **interface** *S'appuie sur le pattern Factory*
  - par les **attributs** : ex. ci-après

*Nota : Il existe de nombreux frameworks d'inversion de dépendance (Spring, Google Guice)*

## Injection de la dépendance via le constructeur

```
public Class A {  
    Interfacel instance;  
  
    public Class A(Interfacel inst) {  
        this.instance = inst;  
    }  
  
    public void doSomeWork() {  
        instance.someMethod();  
    }  
}
```



Et dans la classe appelante :

```
public static void main(String[] args) {  
    ClassA a = new ClassA(new ClassB());  
    a.doSomeWork();  
}
```



## Injection de la dépendance par les attributs

- Ex. classe *Employee* précédente
- On va injecter la dépendance dans les attributs d'*Employee*
- On lui injecte l'*implémentation* souhaitée

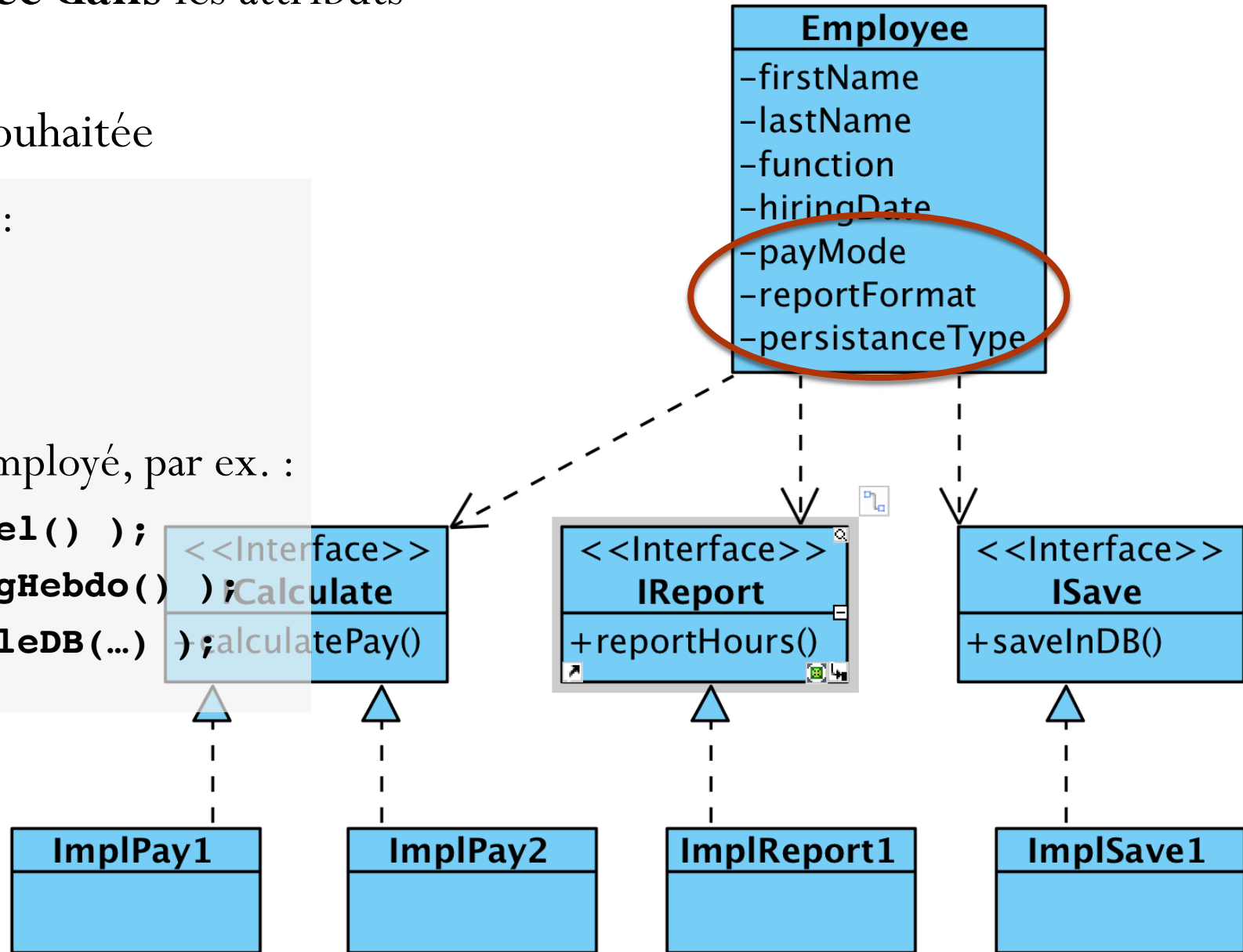
Déclaration dans la classe *Employee* :

```
ICalculate payMode ;  
IReport reportFormat ;  
ISave persistanceType ;
```

Lors de la création de l'instance d'employé, par ex. :

```
setPayMode( new PaiementMensuel() );  
setReportFormat( new ReportingHebdo() );  
setPersistanceType ( new OracleDB(...) );
```

*Classes  
d'implémentation*

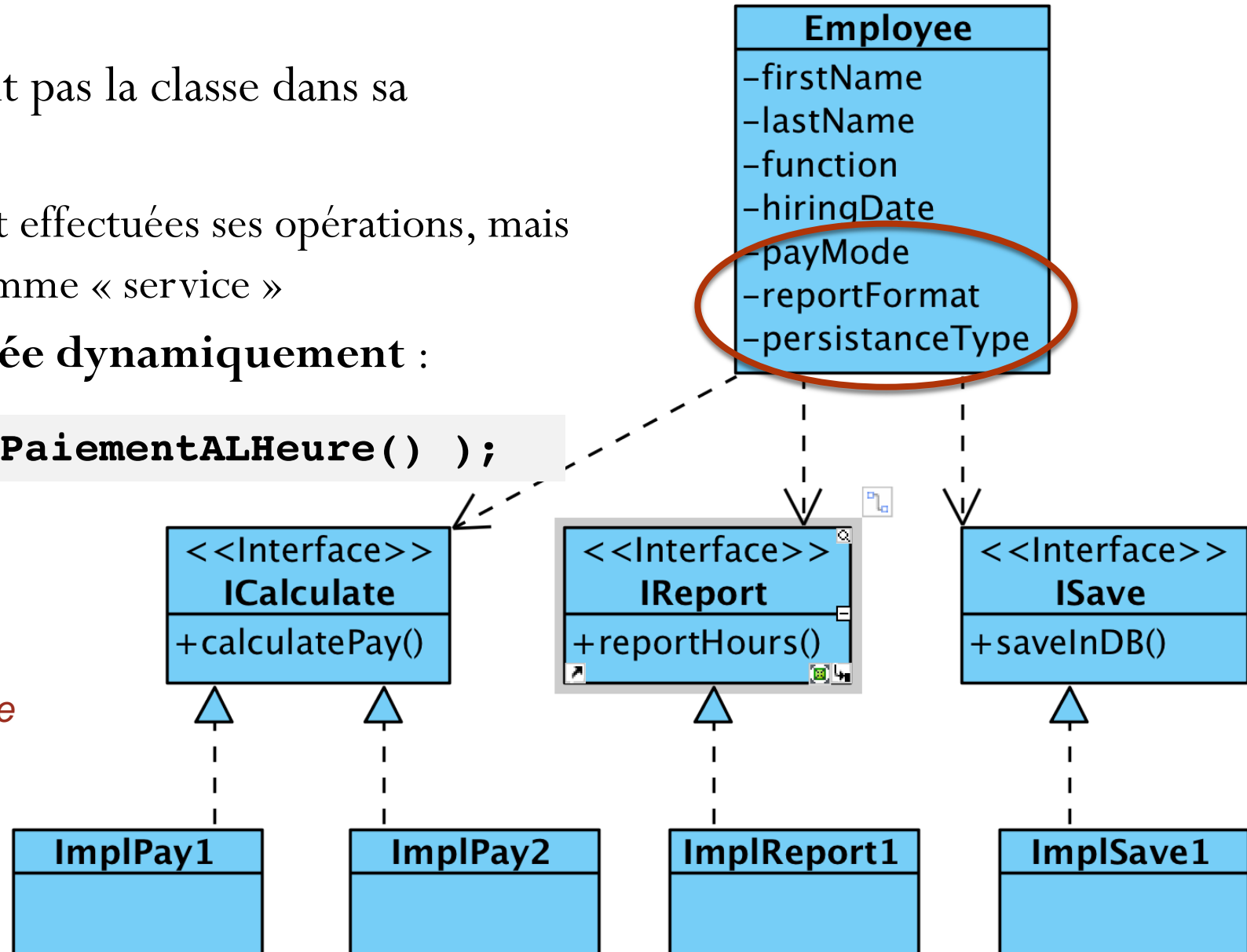


# Injection de la dépendance par les attributs

- 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 »
  - La dépendance peut être **gérée dynamiquement** :

```
unEmploye.setPayMode( new PaiementALHeure() );
```

**ATTENTION** - L'injection de dépendance peut entraîner un plus fort couplage



Je retiens....

- **S** comme SRP : « Une seule raison de modifier le code »
- **O** comme OCP : « Un code ouvert à l'extension et fermé à la modification »
- **L** comme LISKOV : « On est d'abord l'enfant de son père avant d'être ce qu'on est »
- **I** comme Interface Segregation : « On exploite toutes les méthodes des interfaces utilisées »
- **D** comme Dependency Inversion (IoC) : « Dépend d'une interface / classe abstraite, pas d'une implémentation »