

Оглавление

Предисловие	9
Благодарности	14
Глава 1. Рождение	16
1.1. Не используйте имена, заканчивающиеся на -ег.	17
1.2. Сделайте один конструктор главным	28
1.3. В конструкторах не должно быть кода	34
Глава 2. Образование	43
2.1. Инкапсулируйте как можно меньше	43
2.2. Инкапсулируйте хотя бы что-нибудь	47
2.3. Всегда используйте интерфейсы	50
2.4. Тщательно выбирайте имена методов	54
Строители — это существительные	57
Манипуляторы — это глаголы	59

Примеры	61
Методы, возвращающие логические значения	63
2.5. Не используйте публичные константы	64
Привнесение сцепления	67
Потеря цельности	68
2.6. Делайте классы неизменяемыми	73
Изменяемость идентичности	78
Атомарность отказов	79
Временное сцепление	81
Отсутствие побочных эффектов	83
Никаких нулевых (NULL) ссылок	84
Потокобезопасность	86
Меньшие и более простые объекты	89
2.7. Пишите тесты, а не документацию	93
2.8. Используйте fake-объекты вместо mock-объектов	97
2.9. Делайте интерфейсы краткими, используйте smart-классы	108
Глава 3. Работа	114
3.1. Предоставляйте менее пяти публичных методов	115
3.2. Не используйте статические методы	117
Объектное мышление против компьютерного	119
Декларативный стиль против императивного	122

Классы-утилиты	132
Паттерн «Синглтон»	133
Функциональное программирование.....	138
Компонуемые декораторы	139
3.3. Не допускайте аргументов со значением NULL	146
3.4. Будьте лояльным и неизменяемым либо константным.....	157
3.5. Никогда не используйте геттеры и сеттеры	171
Объекты против структур данных.....	172
Благими намерениями вымощена дорога в ад.....	176
Все дело в префиксах.....	178
3.6. Не используйте оператор new вне вторичных конструкторов	189
3.7. Избегайте интроспекции и приведения типов.....	194
Глава 4. Уход на пенсию	201
4.1. Никогда не возвращайте NULL	202
Отказывать как можно скорее или как можно безопаснее?	206
Альтернативы NULL	208
4.2. Бросайте только проверяемые исключения	211
Не ловите исключения без необходимости	214
Стройте цепочки исключений	217
Восстанавливайтесь единожды	219

Используйте аспектно-ориентированное программирование	221
Достаточно одного типа исключений.	224
4.3. Будьте либо константным, либо абстрактным.	230
4.4. Используйте принцип RAII	236
Эпилог.	239