

---

# Clean Code und Wartbarkeit in Softwareprojekten

Leon Palluch

# Wartbarkeit vs Softwarequalität

- Etablierte Aspekte der Softwarequalität
  - Sicherheit
  - Usability & User Experience
  - Automatisiertes funktionales Testen
- Wartbarkeit
  - Wird nicht vom Endnutzer wahrgenommen
  - Mittel- und langfristige Auswirkungen

# Technische Schulden

- Schulden ↑ → Probleme ↑
  - Frustration
  - Kein Vertrauen in die Codebasis
  - Legacy Code
  - Höhere Fehlerwahrscheinlichkeit
  - Höherer Zeitaufwand

# Raum für Qualität schaffen

- Qualität unter Zeitdruck ist nicht möglich
  - Rechtfertigt technische Schulden
  - Zerstört Motivation
- Qualität muss verdient sein
  - Priorisierung
  - Plan
  - Förderung

# Wie man ein Gespür für Wartbarkeit entwickelt

- Austausch mit Kollegen
- Die richtige Denkweise
  - Code soll für **andere** verständlich sein
  - Fehler verstehen, dann erst beheben
  - Boy Scout Regel
  - Refactoring
  - Sinnhaftigkeit hinterfragen



# 1. **Streben Sie ein qualitätsorientiertes Mindset an**

- Schaffen Sie Zeit für Qualität
- Übernehmen Sie Verantwortung für Ihren Code

# Automatisierung

- Kontinuierlicher Check
  - Statische Codeanalyse
  - Beautifier beim Speichern
  
- Beim Einchecken von Code
  - Automatisierte Tests
  - Formatierung und Konventionen prüfen

# Automatisierung

- Doppelter Check
  - Lokal konfigurieren
  - In der CI/CD Pipeline



# Code Reviews

- Wann?
  - Vor dem Abschluss jedes Features
  - Bei Bedarf mehrmals
- Vorteile
  - Missverständnisse klären
  - Zweite Meinung
  - Wissen weitergeben

# Code Reviews

- Richtige Einstellung
  - Unklarheiten ansprechen
  - Respektvoll bleiben



## 2. Integrieren Sie Wartbarkeit in den Entwicklungsprozess

- Automatisieren Sie Qualitätschecks
- Integrieren Sie Code Reviews in den Entwicklungsprozess

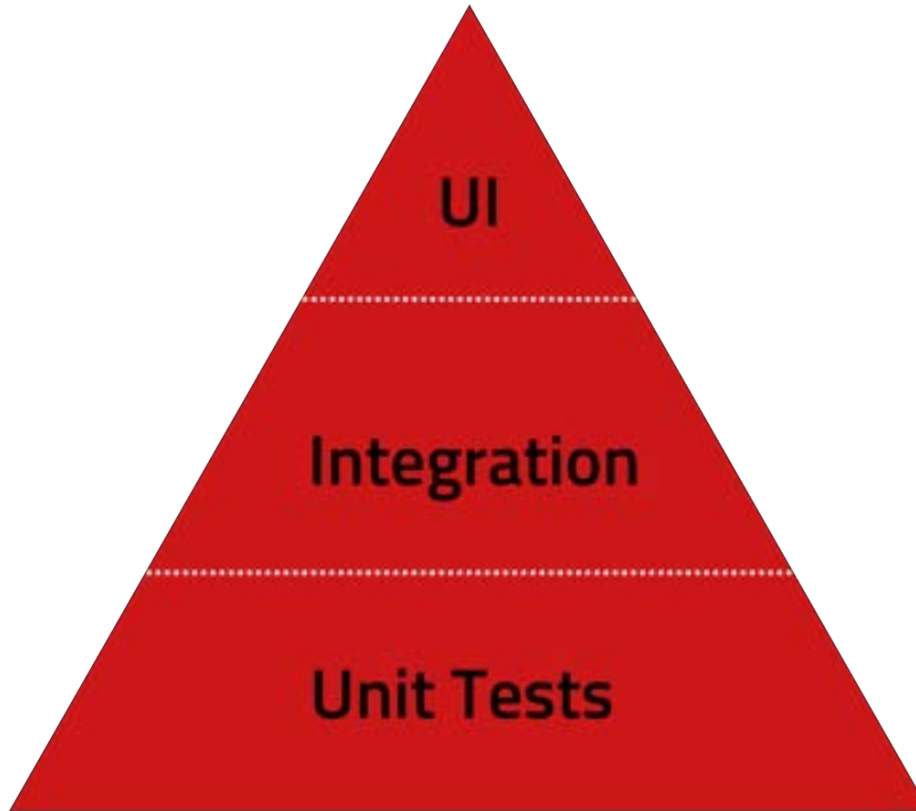
# Wozu automatisiert testen?

- Billig und zuverlässig auf Fehler prüfen
- Vertrauen in die Codebasis
  - Erleichtert Änderungen
  - Ermutigt zum Refactoring

# Testen aus Sicht der Wartbarkeit

- Just Enough
  - Keine 3rd Party Logik
  - Brüchige Tests vermeiden
  - Verhalten statt Implementation

# Die Testpyramide





### **3. Nutzen Sie automatisierte Tests**

- Um Entwicklern Sicherheit zu geben

# Don't Repeat Yourself (DRY)

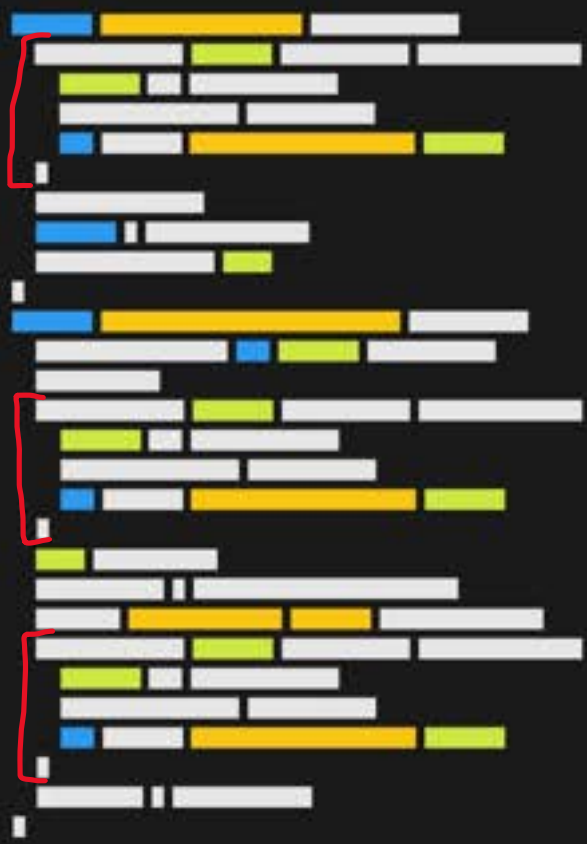
- Keinen Code kopieren!

















# Don't Repeat Yourself (DRY)

- Generalisierung
  - Bei ähnlicher Funktionalität
  - Beim Refactoring beachten
  - ABER: Übermaß erhöht Kopplung und Komplexität



# Don't Repeat Yourself (DRY)

- Wiederholten Designaufwand vermeiden
  - An bestehenden Lösungen orientieren
  - Konventionen für Designentscheidungen



## 4. Vermeiden Sie Wiederholungen

- Kopieren Sie keinen Code
- Generalisieren Sie bei ähnlicher Funktionalität
- Vermeiden Sie wiederholten Designaufwand

# Konsistenter Code

- Ähnliche Konzepte gleich behandeln
  - Ordnerstruktur
  - Namensgebung
  - Implementation
  - ...

# Konsistente Namensgebung

```
class MyAwesomeClass {
    String userName;
    String companyName

    MyAwesomeClass(String user, String company) {
    }

    String getNameOfUser() {
    }

    void renameUser(String name) {
    }

    String getCompanyName() {
    }

    void setCompanyName(String newNameOfCompany) {
    }
}
```

# Konsistente Namensgebung

```
class MyAwesomeClass {
    String userName;
    String companyName

    MyAwesomeClass(String userName, String companyName) {
    }

    String getUserName() {
    }

    void setName(String name) {
    }

    String getCompanyName() {
    }

    void setCompanyName(String name) {
    }
}
```

# Konsistente Implementation

```
Date getPreviousMonth() {  
    Date previousMonth = this._currentDate.subtract(months: 1);  
    return previousMonth;  
}  
  
int getNextMonth() {  
    return this._currentDate.month + 1;  
}
```

# Coding Conventions

- Konkrete Richtlinien
  - Formatierung und Struktur
  - Namensgebung
  - Programmierpraktiken
  - Architekturelle Vorgaben

# Coding Conventions

- Universelle Konventionen
  - Allgemein
  - Sprachenspezifisch
- Vom Team erstellt und aktualisiert





## 5. Bleiben Sie konsistent

- Behandeln Sie ähnliche Konzepte konsistent
- Definieren Sie Coding Conventions

# Readability > Everything

- Readability > Performance
  - Kleine Unterschiede haben keine Auswirkung auf UX
  - Wichtige Einflüsse sind selten Low Level
- Readability > Brevity
  - Weniger Code ist nicht gleich besser
  - Nur wenn Übersichtlichkeit besser wird

# Kompakte Schreibweise

```
if ((something > somethingElse) && (somethingIsEnabled)) {  
    foo = service.getThingA();  
}  
else if (something > 0){  
    foo = service.getThingB();  
}  
else {  
    foo = defaultFoo;  
}
```

# Kompakte Schreibweise

```
if (something > somethingElse && somethingIsEnabled) foo = service.getThingA();  
else if (something > 0) foo = service.getThingB();  
else foo = defaultFoo;
```

# Kompakte Schreibweise

```
foo = something > somethingElse && somethingIsEnabled ? service.getThingA() : something > @ ? service.getThingB() : defaultfoo;
```



## 6. **Priorisieren Sie Lesbarkeit**

- Bevorzugen Sie Lesbarkeit gegenüber Performance
- Bevorzugen Sie Lesbarkeit gegenüber Brevity

# Verständlicher Code

- Logik eindeutig machen
  - Sprechende Namen

# Sprechende Namen

```
double updateV(double vOld, double a, double f, double max) {  
    double v = vOld + a;  
    v = v * f;  
  
    if (v > max) {  
        return max;  
    }  
    return v;  
}
```



# Sprechende Namen

```
double getUpdatedVelocity(double previousVelocity, double acceleration, double frictionPercentage, double maxVelocity) {  
    double acceleratedVelocity = previousVelocity + acceleration;  
    double velocityAfterFriction = acceleratedVelocity * frictionPercentage;  
  
    if (velocityAfterFriction > maxVelocity) {  
        return maxVelocity;  
    }  
    return velocityAfterFriction;  
}
```

# Verständlicher Code

- Logik eindeutig machen
  - Sprechende Namen
  - Negative Conditionals vermeiden
  - Doppelte Verneinung vermeiden
  - „Magic Numbers“ vermeiden

# Komplexität niedrig halten

- Keep It Simple, Stupid (KISS)
  - Single Responsibility Principle
  - Side Effects vermeiden
  - Verschachtelung vermeiden

# Verschachtelung

```
ProcessedEntity processEntity(Entity entity) {
    if (entityIsValid(entity)) {
        if (entity.type == "foo") {
            List<AddOn> addOns = AddOnService.getAddOns();
            for (int i = 0; i < addOns.length; i++) {
                AddOn addOn = addOns[i];
                if (entity.addOnID == addOn.id) {
                    if (addOn.isValid) {
                        return new ProcessedEntity(entity: entity, addOn: addOn);
                    }
                    else {
                        throw new InvalidAddOnException();
                    }
                }
            }
        }
        else if (entity.type == "bar") {
            //process "bar" entity
        }
        else if (entity.type == "baz") {
            //process "baz" entity
        }
        //...
    } else {
        throw new InvalidEntityException();
    }
}
```

```
Response processFooEntity(Entity entity) {
    if (entityIsValid(entity) == false) {
        throw new InvalidEntityException();
    }

    List<AddOn> addOns = AddOnService.getAddOns();

    AddOn addOn;
    for (int i = 0; i < addOns.length; i++) {
        addOn = addOns[i];
        if (entity.addOnID == addOn.id) {
            break;
        }
    }

    if (addOn.isValid == false) {
        throw new InvalidAddOnException();
    }
    return new ProcessedEntity(entity: entity, addOn: addOn);
}

Response processBarEntity(Entity entity) {
    if (entityIsValid(entity) == false) {
        throw new InvalidEntityException();
    }

    //process "bar" entity
}

Response processBazEntity(Entity entity) {
    if (entityIsValid(entity) == false) {
        throw new InvalidEntityException();
    }

    //process "baz" entity
}
```



## 7. Sorgen Sie für Übersichtlichkeit

- Schreiben Sie eindeutige Logik
- Halten Sie die Komplexität niedrig

# Strukturierter Code

- Nach Konzepten sortieren
  - Imports, Konstanten, Members, Methoden
  - Abhängige und ähnliche Funktionen
  - Zusammengehörige Logik
  - Variablen deklarieren wo sie gebraucht werden

# Strukturierter Code

- Übersichtliche Formatierung
  - Einrückung
  - Abstände
  - Visuelle Trennung von Konzepten



```
Response processFooEntity(Entity entity) {
    if (entityIsValid(entity) == false) {
        throw new InvalidEntityException();
    }

    List<AddOn> addOns = AddOnService.getAddOns();

    AddOn addOn;
    for (int i = 0; i < addOns.length; i++) {
        addOn = addOns[i];
        if (entity.addOnID == addOn.id) {
            break;
        }
    }

    if (addOn.isValid == false) {
        throw new InvalidAddOnException();
    }
    return new ProcessedEntity(entity: entity, addOn: addOn);
}

Response processBarEntity(Entity entity) {
    if (entityIsValid(entity) == false) {
        throw new InvalidEntityException();
    }

    //process "bar" entity
}

Response processBazEntity(Entity entity) {
    if (entityIsValid(entity) == false) {
        throw new InvalidEntityException();
    }

    //process "baz" entity
}
```



## 8. Strukturieren Sie Ihren Code übersichtlich

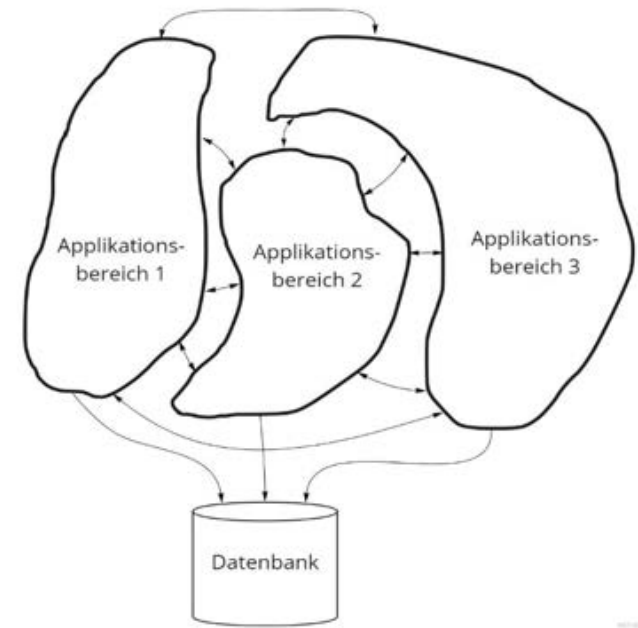
- Gruppieren Sie zusammengehörige Konzepte
- Achten Sie bei der Formatierung auf Übersichtlichkeit

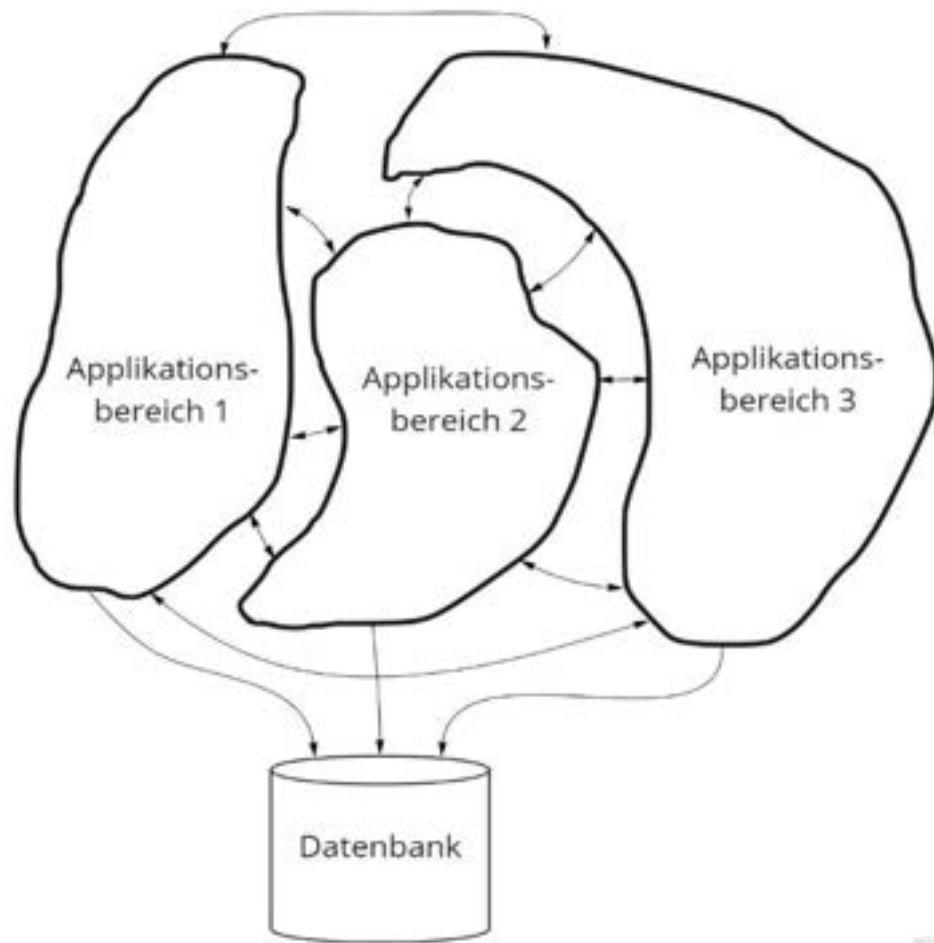
# Softwarearchitektur planen

- Just Enough
  - Big Upfront Design ist schlecht
  - Gar nicht planen ist noch schlechter
  - Evolutionärer Prozess

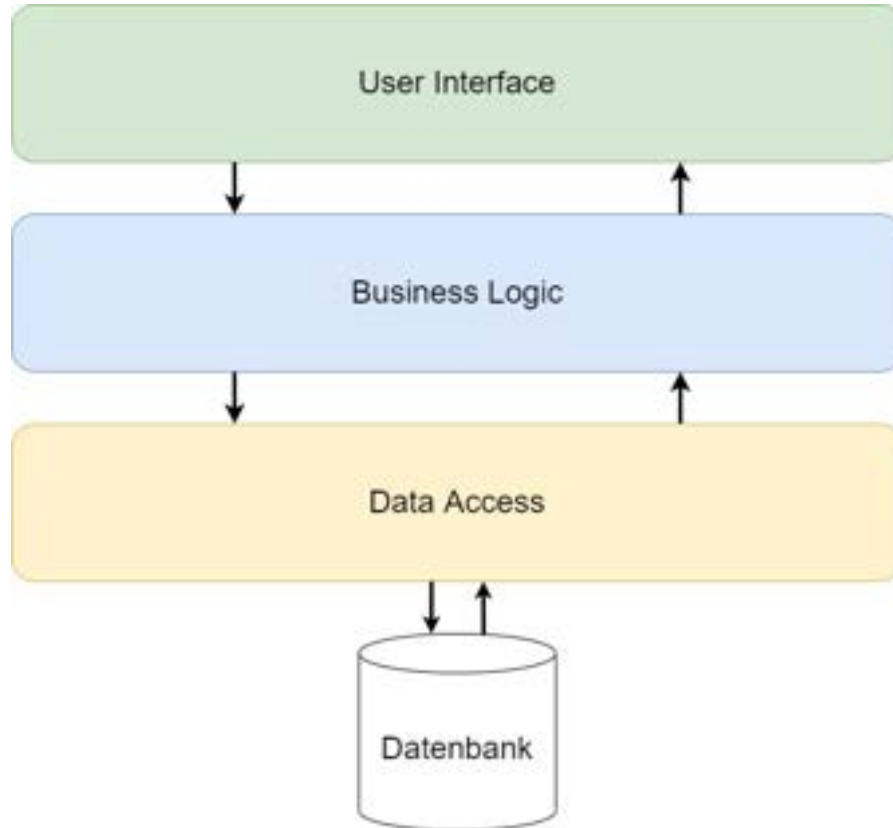
# Softwarearchitektur planen

- Just Enough
  - Big Upfront Design ist schlecht
  - Gar nicht planen ist noch schlechter
  - Evolutionärer Prozess





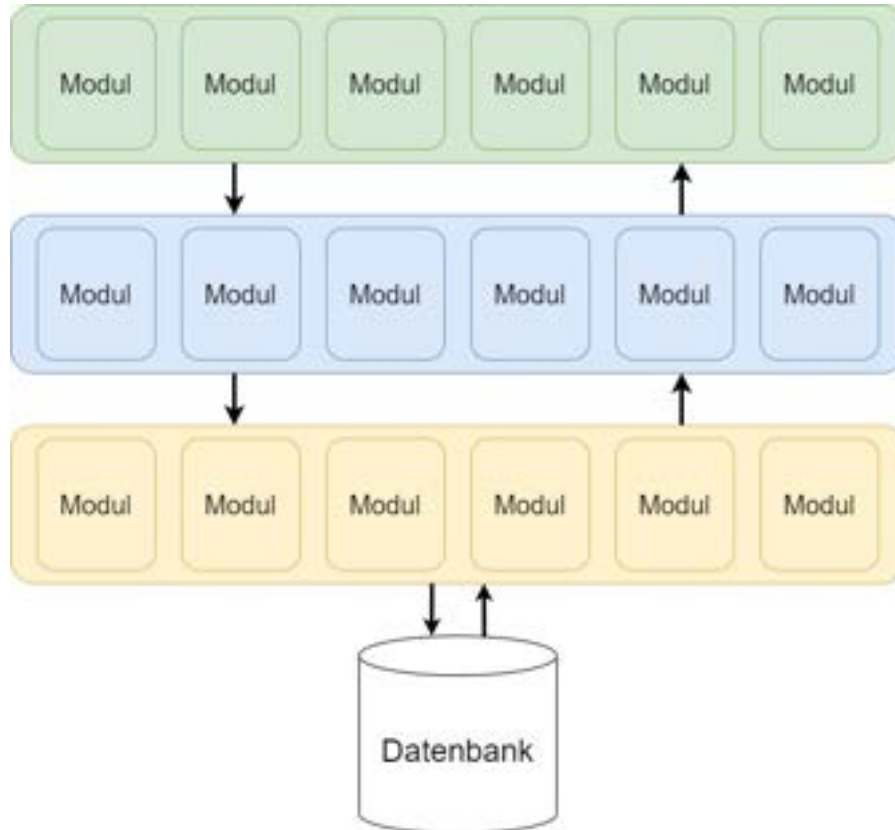
# Schichtenarchitektur



# Modularität

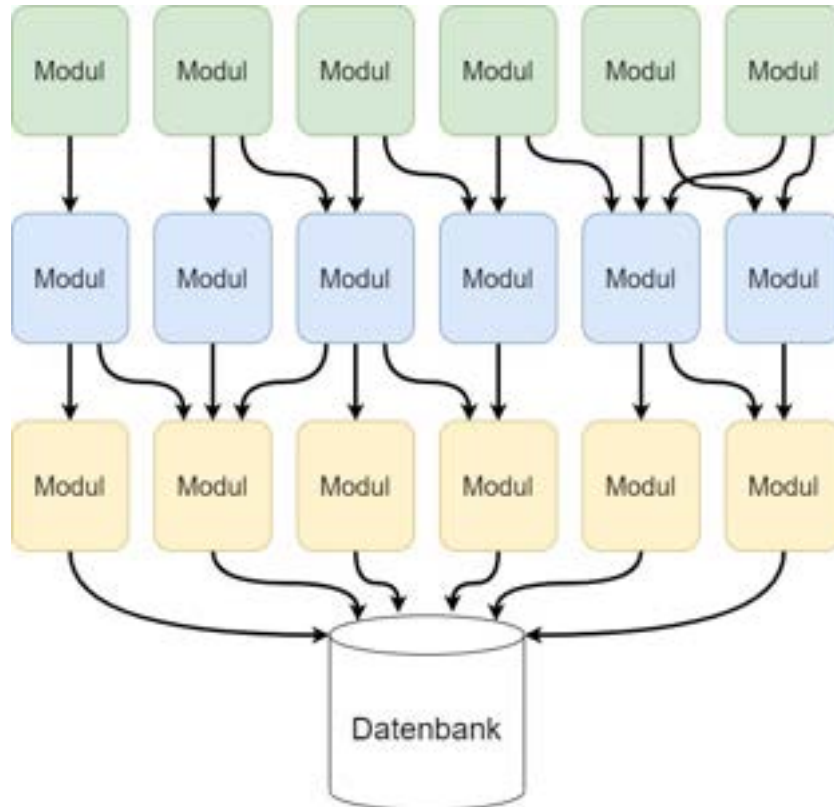
- Ziel: Entkopplung
- Eigenschaften eines Moduls
  - Single Responsibility
  - Separation of Concerns
  - Agnostisch gegenüber anderen Modulen
  - Robuste Schnittstellen

# Schichtenarchitektur





# Schichtenarchitektur



# Dependency Injection

```
class Foo {  
    SomeService _someService;  
    PageNavigation _pageNavigation;  
  
    Foo(PageNavigation pageNavigation) {  
        this._someService = new SomeService();  
        this._pageNavigation = pageNavigation;  
    }  
}
```



## 9. Pflegen Sie die Architektur Ihrer Software

- Machen Sie die Architekturplanung zu einem evolutionären Prozess
- Nutzen Sie Modularität

# Was eine gute Dokumentation beinhaltet

- Dokumentation außerhalb des Sourcecodes
  - Anforderungen
  - Coding Conventions
  - High Level Architektur
- Granularer wenn notwendig
  - Einstiegshilfe
  - Nachschlagwerk

# Was eine gute Dokumentation beinhaltet

- Dokumentation im Sourcecode
  - Code als Dokumentation
  - Kommentare nur wenn notwendig

# Kommentare als Pflaster für die Lesbarkeit

```
double updateV(double v0ld, double a, double f, double max) {  
    double v = v0ld + a;  
    v = v * f;  
  
    if (v > max) {  
        return max;  
    }  
    return v;  
}
```

# Kommentare als Pflaster für die Lesbarkeit

```
// calculates the updated velocity after applying the increase in velocity caused by accelerating
// and the decrease in velocity through friction
double updateV(double vOld, double a, double f, double max) {
    double v = vOld + a; //add acceleration from engine to previous velocity
    v = v * f; //reduce velocity by passed percentage to simulate friction

    if (v > max) { //limit velocity to passed maximum
        return max;
    }
    return v;
}
```



## 10. Sorgen Sie für gute Dokumentation

- Schreiben Sie nur Dokumentation die auch gebraucht wird
- Schreiben Sie Code Kommentare nur wenn notwendig



1. Streben Sie ein qualitätsorientiertes Mindset an
2. Integrieren Sie Wartbarkeit in den Entwicklungsprozess
3. Nutzen Sie automatisierte Tests
4. Vermeiden Sie Wiederholungen
5. Bleiben Sie konsistent
6. Priorisieren Sie Lesbarkeit
7. Sorgen Sie für Übersichtlichkeit
8. Strukturieren Sie Ihren Code übersichtlich
9. Pflegen Sie die Architektur Ihrer Software
10. Sorgen Sie für gute Dokumentation