



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

- Richtig Einstellung
 - Unklarheiten ansprechen
 - Respektvoll bleiben



2. Integrieren Sie Wartbarkeit in den Entwicklungsprozess

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

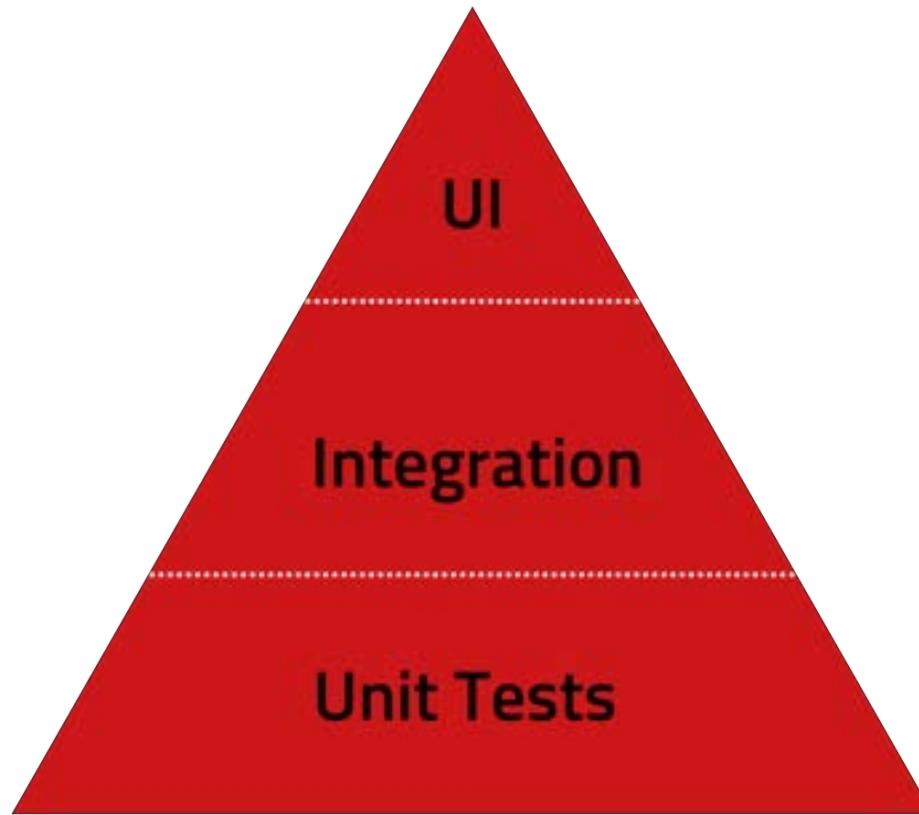
Wozu automatisiert testen?

- 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

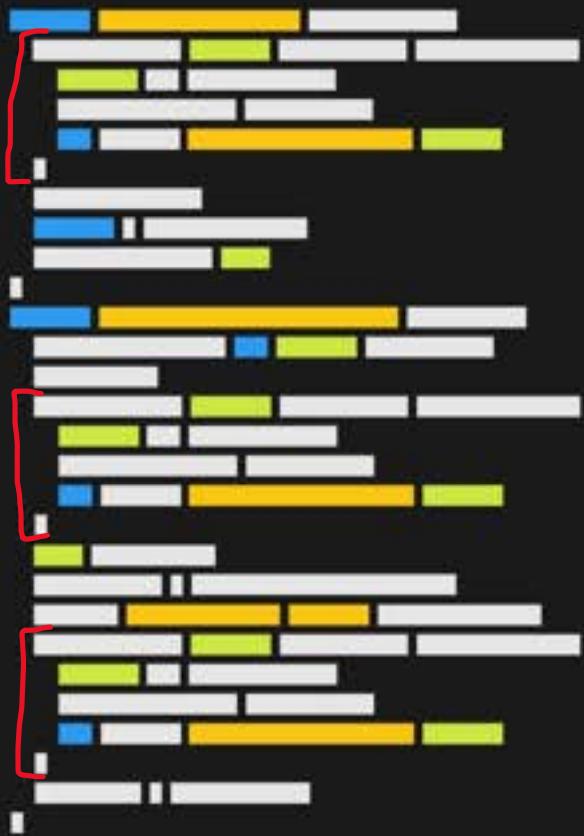
Don't Repeat Yourself (DRY)

- 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 setUsername(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) && (something.IsEnabled)) {
    foo = service.getThingA();
}
else if (something > 0){
    foo = service.getThingB();
}
else {
    foo = defaultFoo;
}
```

Kompakte Schreibweise

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

Kompakte Schreibweise

```
foo = something > somethingElse && something.IsEnabled ? service.getThingA() : something > 0 ? 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

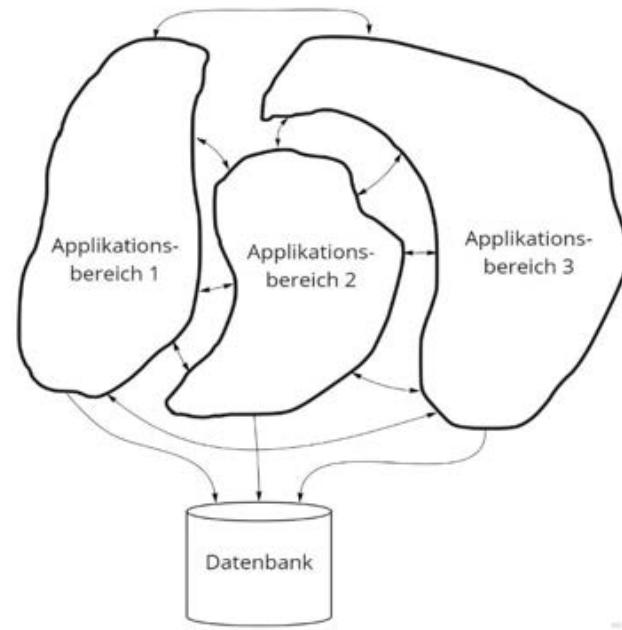
- Gruppieren Sie zusammengehörige Konzepte
- Achten Sie bei der Formatierung auf Übersichtlichkeit

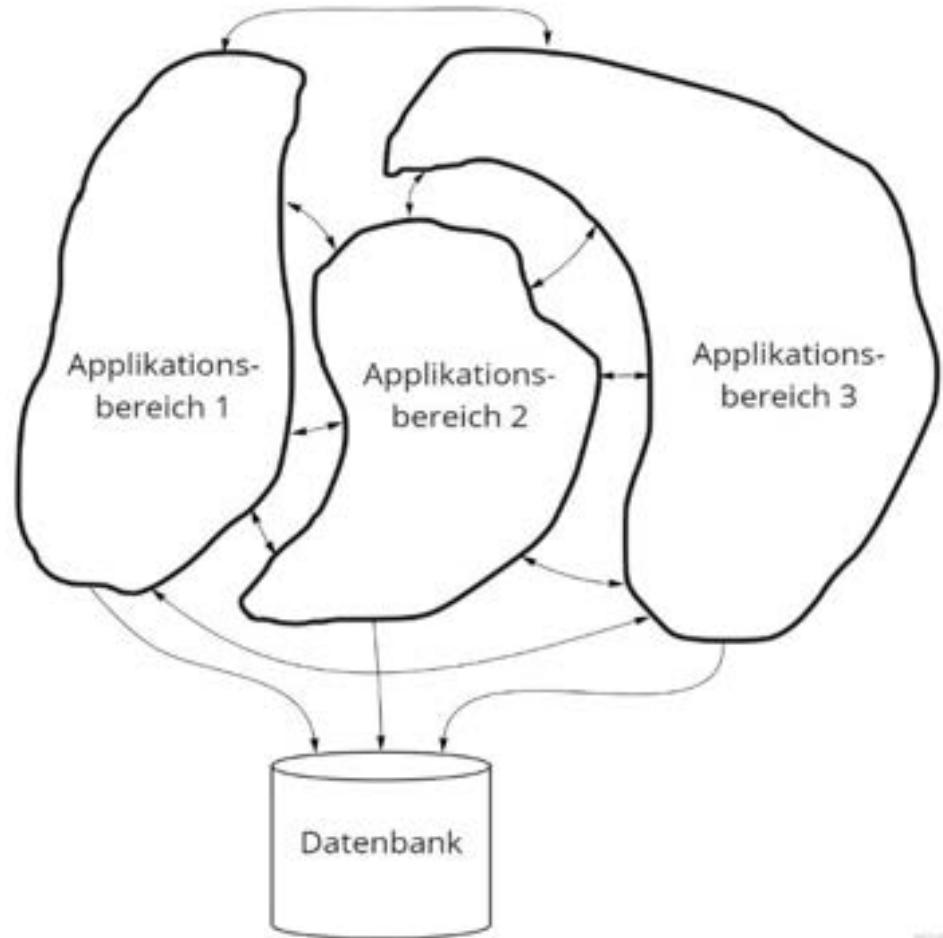
Softwarearchitektur planen

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

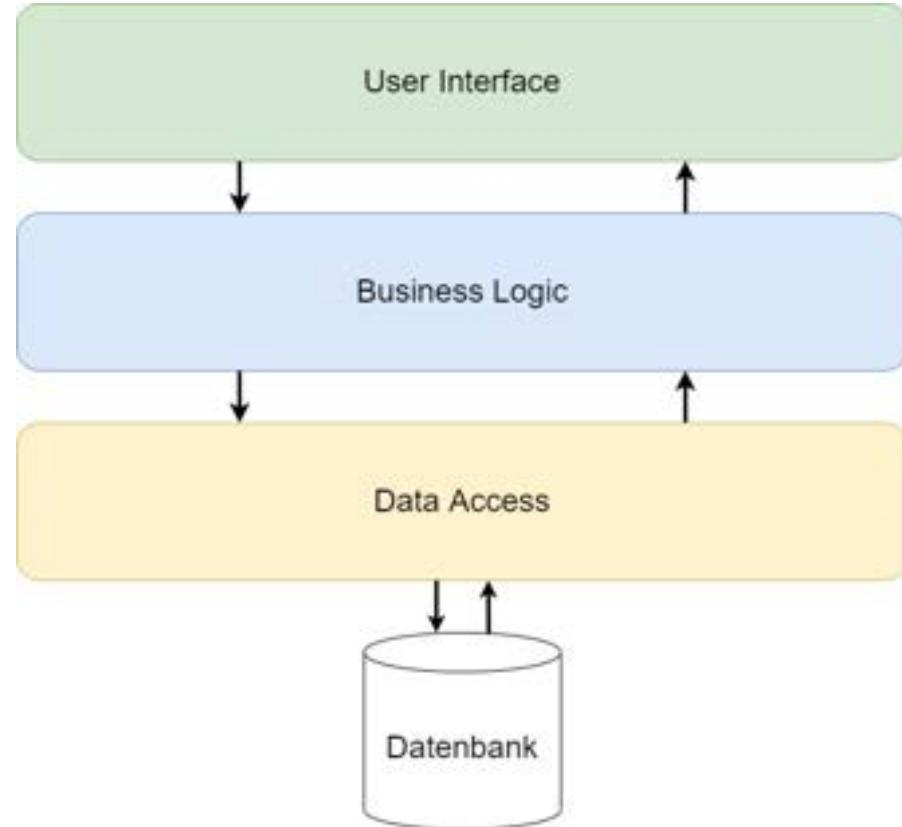
Softwarearchitektur planen

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





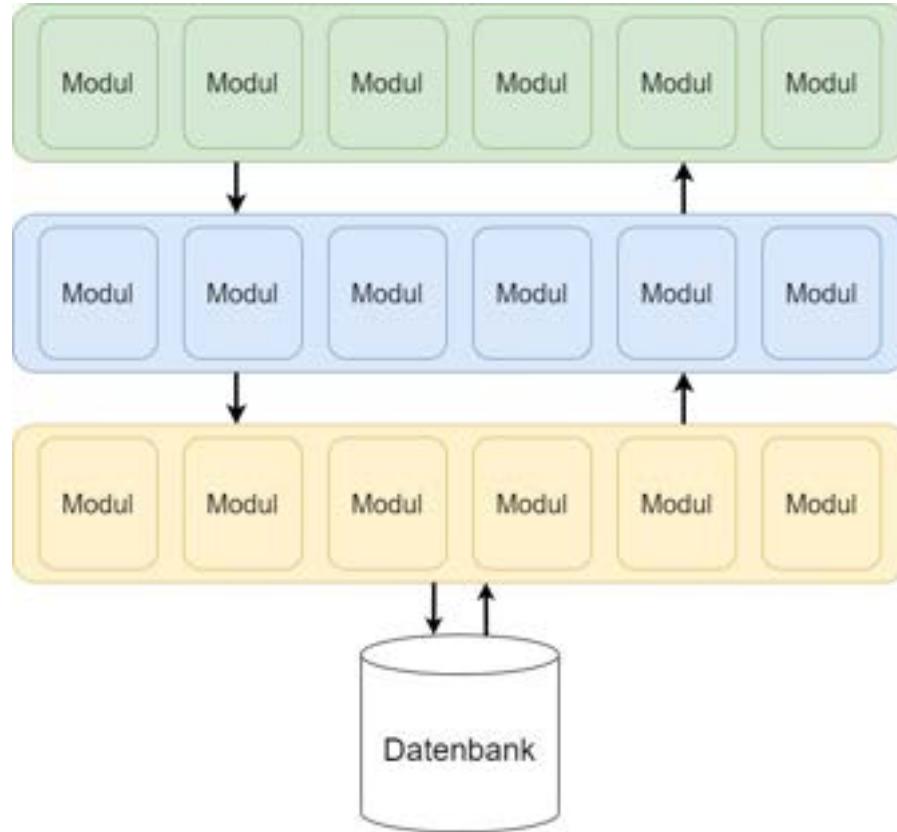
Schichtenarchitektur



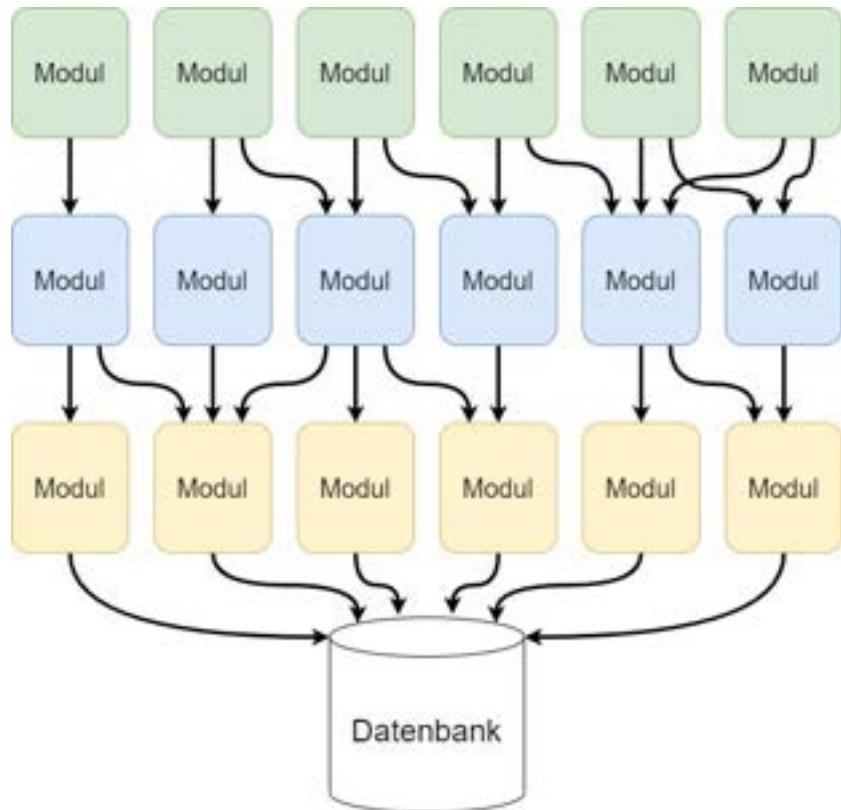
Modularität

- 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 vOld, double a, double f, double max) {
    double v = vOld + 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