**Упражнения: Именуване на идентификатори в кода**

1. **Да пишеш нов код – по добрия и по лошия начин**

Влезте в Judge системата. Изберете един от миналите изпити. Изберете изпит и решете една задача от него. По-добре е да изберете задача, която: 1) не сте решавали преди, и 2) се решава с поне 30 реда код.

**Отначало** използвайте лошо именуване **нарочно** – имена на променливи, класове, методи и т.н., например **class Program**, **int a**, **string[] s**, и т.н.. След като judge системата ви даде **поне половината точки** за задачата, променете всички имена.

Ще забележите, че избирането на добри и на лоши имена отнема еднакво време. Това, което наистина ви губи времето, са опитите да разбрете каква е била първоначалната ви идея, когато сте писали кода.

Освен това, това беше прост проект, по който работите сам. Какво би се случило, ако цяла софтуерна система беше написана с лоши имена? Ами ако бяхте част от голям международен екип, в който всеки член пишеше код на собствения си език?

1. **Преправяне на собствен код**

Намерете някой от по-ранните си проекти, по възможност такъв, в който именуването не ви е интересувало много. Преправете го така, че да следва всички изисквания, конвенции, препоръки и най-добри практики за именуване.

Ако кодът ви е твърде добър, за да намерите в него нещо подобно ☺, използвайте клас, намерен онлайн.

1. **\* Оценка на код**

Работете по двойки. Използвайте кода, който сте преправили. Покажете първоначалния и преправения код на партньора си. Поискайте им оценка. Може да е писмена или устна.

Оценка на кода е коментар върху вашия код. Трябва да включва неща като: колко се е променило качеството на кода след като сте го преправили, кодът по-лесен ли е за четене и разбиране, има ли друго, което бихте могли да преправите.

Разменете си ролите. Оценете кода на партньора си.

1. **Именуване на програмния код на .NET Framework**

Погледнете .NET Framework Reference Source, ще го намерите тук: <http://referencesource.microsoft.com/> (може би ще искате да разгледате асемблито **mscorlib** по-отблизо). Разгледайте имената на идентификаторите (файлове, асемблита, пространства от имена, класове, структури, свойства, методи, местни променливи, параметрии т.н.).

Ще забележите, че кодът е добре написан и лесен за четене, разбиране и поддръжка.

**По желание:** Никой не е перфектен и Microsoft също прави грешки. Ако попаднете на пример(и) за лошо именуване, документирайте ги. Може да използвате таблицата по-долу за ръководство:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Тип** | **Име** | **Поправено име** | **Причина** |
| System.MarshalByRefObject.InvokeMember (<http://referencesource.microsoft.com/#mscorlib/system/marshalbyrefobject.cs,83>) | Type **t** = GetType(); | resultType | It is better to understand that "t" is actually a type and it comes as a result of the GetType() operation |
| … | … | … | … |

Нещо, което смятате за лош код, може всъщност да е част от конвенцията за кода (например долна черта преди името на частно поле). Въпреки това документирайте всичко, което смятате, че нарушава принципите на висококачествения код.

1. **Преправяне на чужд код**

Намерете чужд код с лошо именуване. Може да търсите в open source хранилища като **GitHub** (<http://github.com>) или **CodePlex** (<http://codeplex.com>). Ако искате специфичен пример за зле написан код, погледнете в някой от следните сайтове: **GovnoKod** (<http://govnokod.ru>) **Bad Programming** (<http://badprogramming.com>), или **BadCode в reddit** (<https://www.reddit.com/r/badcode>).

1. **Доброто име сложни програми поправя**

Прегледайте програмния файл **ArraySlider.docx** и **ArraySlider.cs**. Това е истинска изпитна задача и примерно решение, което е абсолютно вярно и изкарва 100/100 точки в системата judge. Въпреки верността си, кодът е зле написан и труден за разбиране и поддръжка. Например, всички променливи са наименувани с една буква и, въпреки че кодът е сравнително къс, хората лесно се губят в него.

**Вашата задача:**  Дайте смислени имена на променливите

**Общи съвети:**

* Използвайте английски! Дори и да е само парче код, която вие и само вие ще четете, просто използвайте английски. **Без извинения**.
* Избягвайте съкращения: **dateTimeFormatter** е по-добре от **dtf** или **dtFormatter**
* Престараването също е лоша идея.

**Пример*:***

Като гледаме кода, забелязваме реда **var r = Console.ReadLine();** Очевидно е някакъв вид вход, но не можем да разберем какъв точно, какво прави и защо е там. Описанието на задачата ни казва, че след първия ред код ще получим допълнителни команди, всяка на нов ред. Можем да заменим реда с:
**string command = Console.ReadLine();
string[] commandTokens = Console.ReadLine().Split();** също е допустимо, в зависимост от това как решите да структурирате кода си.

**Бонус задача:** Някои части от кода са дублирани или ненужни. Намерете начин да направите кода по-сбит и по-елегантен.

1. **Непознат метод**

Даден ви е проектът **ConsoleApplication1**, който е верен и няма бъгове, но кодът е написан много зле. Преименувайте всички идентификатори, които трябва, за да направите кода по-четим и по-лесен за разбиране и многократно използване.

Може да се наложи да дебъгнете и да разгледате програмата по-отблизо.

1. **LINQ заявки**

Дадено ви е приложението **Orders**, което обработва поръчки. Приложението има **продукти**, **категории** и **поръчки**. Всеки артикул има уникално **ID**. Елементите (продукти, категории и поръчки) са свързани чрез своите ID-та. Например, ако има следните категории:

**ID: 1, Name: Beverages
ID: 2, Name: Condiments**

и следните продукти:

**ID: 1, Name: Chai, CategoryID: 1
ID: 4, Name: Chef Anton's Cajun Seasoning, CategoryID: 2**,

това значи, че продуктът **Chai** се съдържа в категорията **Beverages**.

Дадена ви е програма, която чете отделени със запетая текстови файлове и зарежда информацията в системата. След това програмата изпълнява четири LINQ заявки, както следва:

* Намира имената на петте най-скъпи продукта
* Намира броя продукти във всяка категория
* Намира петте топ продукта (с максимален брой поръчки)
* Намира името на най-доходната категория (тази, която генерира най-голям общ доход)

Програмата работи вярно. Задачата ви е да промените имената на всички идентификатори, които трябва да бъдат преименувани, за да направите кода по-четлив, по-ясен за разбиране и по-лесен за промяна и разширение.

**Може да преправите каквото искате** (да извадите методи / класове, да добавяте коментари и т.н.). Само се уверете, че програмата все още работи вярно след промените ви.

1. **Игра**

Даден ви е проект, наречен **Application2**. Преименувайте всички идентификатори (имена на променливи, методи, класове, пространства от имена и т.н.), които е нужно, за да направите кода по-четлив и по-лесен за разбиран и за многократна употреба.

Преправете и друго в проекта, не само имената, така че кодът да е добре форматиран и лесен за четене, разбиране и промяна.

**Идеи:** може да добавяте коментари, за да обясните някои по-сложни места в кода; може да подобрите форматирането на кода; може да извлечете код в методи, класове и пространства от имена; може да приложите OOP принципите и други.

## Министерство на образованието и науката (МОН)

* Настоящият курс (презентации, примери, задачи, упражнения и др.) е разработен за нуждите на Национална програма "**Обучение за ИТ кариера**" на МОН за подготовка по професия "Приложен програмист".

* Курсът е базиран на учебно съдържание и методика, предоставени от **фондация "Софтуерен университет"** и се разпространява под **свободен** **лиценз CC-BY-NC-SA** (Creative Commons Attribution-Non-Commercial-Share-Alike 4.0 International).

