

# Sztuka Wytwarzania Oprogramowania

## Wykład 15 - Zasoby internetowe, standardy języków programowania

Robert Nowak

25Z

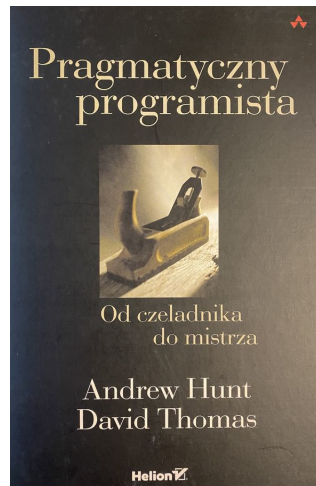
Programowanie to zajęcie praktyczne, więc warto:

- ▶ czytać kod innych,
- ▶ programować.

Warto znać:

- ▶ Edytor Emacs, [www.gnu.org](http://www.gnu.org)
- ▶ Edytor vi (vim),
- ▶ The GNU Project (Free Software Foundation) [www.gnu.org](http://www.gnu.org),
- ▶ The Object Management Group [www.omg.org](http://www.omg.org).

- ▶ Hunt, Thomas. Pragmatyczny programista. Od czeladnika do mistrza.
- ▶ Martin. Czysty kod. Podręcznik dobrego programisty.
- ▶ Martin. Mistrz czystego kodu. Kodeks postępowania profesjonalnych programistów.
- ▶ Gamma et al. Wzorce projektowe.
- ▶ Fowler. Refaktoryzacja. Ulepszanie struktury istniejącego kodu.
- ▶ Brooks. Legendarny osobomiesiąc.



- ▶ IEEE (<http://ieee.org>) - największe światowe stowarzyszenie inżynierów elektryków, elektroników i informatyków, Instytut Inżynierów Elektryków i Elektroników, IEEE (*Institute of Electrical and Electronics Engineers*)
- ▶ ACM (<http://acm.org>) - Association for Computing Machinery - stowarzyszenie informatyków

Wydają ok. 100 czasopism naukowych z informatyki.

Dokumentacja w kodzie zmniejsza ryzyko braku spójności

Komentarze - poprawiają czytelność kodu.

Komentarz mówi DLACZEGO, kod mówi JAK.

- ▶ każdy byt powinien mieć pojedynczą odpowiedzialność,
- ▶ dokumentacja projektowa powinna być generowana z kodu.

Hierarchia komentarzy:

1. odpowiedzialność bibliotek, pakietów, przestrzeni nazw, katalogów
2. odpowiedzialność modułów (plików), klas,
3. odpowiedzialność metod publicznych,
4. niebanalne algorytmy

# ***Dziękuję***

robert.nowak@pw.edu.pl