

Платформа .NET и язык программирования C#

Рефакторинг

Рефакторинг

Рефакторинг — это изменение кода программы без изменения ее функциональности с целью

- улучшения читаемости кода,
- повышения ясности структуры кода и его эстетического восприятия,
- упрощения дальнейшей поддержки и изменений кода.

Один из основных принципов разработки — code and refactor.

Рефакторинг

Правильное именование:

- начинайте имена локальных переменных с маленькой буквы, используя camelCase (для C#);
- начинайте имена методов, классов и констант с большой буквы, используя PascalCase (для C#);
- используйте содержательные имена;
- выбирайте имена на подходящем уровне абстракции;
- выбирайте недвусмысленные имена;
- избегайте кодирования в именах.

Рефакторинг

Методы

- метод должен выполнять только одну задачу;
- название метода должно отражать что он делает, а не как он это делает;
- название метода желательно начинать с глагола в императиве;
- методы не должны иметь слишком много аргументов (идеально 0–3);
- избегайте выходных аргументов (`out`);
- по количеству строк метод желательно должен быть не больше одного экрана;
- избегайте флагов;
- удаляйте «мертвые» методы и «мертвый код» в методах;
- избегайте повторяемости кода (принцип DRY);

Рефакторинг

Методы (продолжение)

- если метод слишком громоздкий, его целесообразно разбить на более простые методы;
- код метода должен быть написан на одном уровне абстракции.
- методы лучше определять вблизи от места их использования;
- локальные переменные лучше объявлять непосредственно перед первым использованием;
- методы в классе следует располагать сверху вниз, вызываемые методы ниже вызывающих, чтобы весь код читался как журнальная статья;
- не пишите несколько операторов в одной строке;
- используйте пустые строки для визуального разделения кода метода на смысловые блоки.