

Obsah

Úvodní slovo	9
Předmluva	11
1. Úvod	13
2. Vytváření a rušení objektů	16
Rada 1: Zvažte poskytnutí statických továrních metod namísto konstruktorů	16
Rada 2: Pomocí konstruktoru private zajistíte vlastnost jedináčka	20
Rada 3: Pomocí konstruktoru private zajistíte nemožnost vytvoření instance	22
Rada 4: Vyhýbejte se vytváření duplicitních objektů	24
Rada 5: Odstraňte zastaralé odkazy na objekty	28
Rada 6: Vyhýbejte se finalizátorům	31
3. Metody společné všem objektům	35
Rada 7: Při překrývání equals se podrobně obecnému kontraktu	35
Rada 8: Když překrýváte equals, vždy překryjte také hashCode	45
Rada 9: Vždy překrývejte toString	50
Rada 10: Přepisujte clone s rozvahou	53
Rada 11: Zvažte implementování Comparable	61
4. Třídy a rozhraní	66
Rada 12: Minimalizujte přístupnost tříd a členů	66
Rada 13: Dávejte přednost neměnitelnosti	70
Rada 14: Dávejte přednost kompozici před dědičností	78
Rada 15: Dědění navrhnete a zdokumentujete, nebo je zakažete	84
Rada 16: Dávejte přednost rozhraním před abstraktními třídami	89
Rada 17: Používejte rozhraní pouze k definování typů	94
Rada 18: Dávejte přednost statickým členským třídám před nestatickými	96

5. Náhrady konstrukcí jazyka C 100

Rada 19: Nahrazujte struktury třídami	100
Rada 20: Nahrazujte sjednocení hierarchiemi tříd	102
Rada 21: Nahrazujte konstrukce enum třídami	106
Rada 22: Nahrazujte ukazatele na funkce třídami a rozhraními	116

6. Metody 119

Rada 23: Kontrolujte platnost parametrů	119
Rada 24: Vytvářejte defenzivní kopie, když jsou zapotřebí	122
Rada 25: Pečlivě navrhujte podpisy metod	126
Rada 26: Buďte soudní při používání přetěžování	128
Rada 27: Vracejte pole nulové délky a nikoli hodnoty null	133
Rada 28: Ke všem vystaveným prvkům API napište dokumentační komentáře	135

7. Obecné programování 139

Rada 29: Minimalizujte obor platnosti lokálních proměnných	139
Rada 30: Znejte a používejte knihovny	142
Rada 31: Vyhýbejte se typům float a double, pokud požadujete přesné odpovědi	146
Rada 32: Nepoužívejte řetězce tam, kde jsou vhodnější jiné typy	149
Rada 33: Dávejte si pozor na výkonnost spojování řetězců	152
Rada 34: Odkazujte se na objekty jejich rozhraními	153
Rada 35: Dávejte přednost rozhraním před reflexí	155
Rada 36: Používejte nativní metody soudně	158
Rada 37: Optimalizujte rozumně	159
Rada 38: Držte se obecně přijatých konvencí vytváření názvů	162

8. Výjimky 165

Rada 39: Používejte výjimky pouze pro výjimečné podmínky	165
Rada 40: Používejte kontrolované výjimky u zotavitelných stavů a výjimky za běhu	168
Rada 41: Vyhýbejte se zbytečnému používání kontrolovaných výjimek	170
Rada 42: Dávejte přednost použití standardních výjimek	172
Rada 43: Vyvolávejte výjimky odpovídající dané abstrakci	174
Rada 44: Dokumentujte všechny výjimky vyvolávané každou metodou	177
Rada 45: Do podrobných zpráv zahrňte informace o zachycení selhání	179
Rada 46: Snažte se dosáhnout atomičnosti selhání	181
Rada 47: Neignorujte výjimky	183

9. Vlákna **184**

Rada 48: Synchronizujte přístup ke sdíleným měnitelným datům	184
Rada 49: Vyhýbejte se přílišnému synchronizování	190
Rada 50: Nikdy nevolejte wait mimo smyčku	195
Rada 51: Nespoléhejte se na plánovače vláken	198
Rada 52: Dokumentujte zabezpečení vláken	201
Rada 53: Vyhýbejte se skupinám vláken	204

10. Serializace **205**

Rada 54: Implementujte Serializable uvažlivě	205
Rada 55: Zvažte použití vlastní serializované formy	210
Rada 56: Pište metody readObject defenzivně	216
Rada 57: Je-li to zapotřebí, poskytněte metodu readResolve	222

Literatura **225**

Rejstřík **229**
