

Stichwortverzeichnis

80/20-Regel 50

A

Abstraktion 93
Abwägen 45
Alternative 48
 Bewertungsverfahren 50
Annotation 245
Application Programming
 Interface (API) 149
Aufrufkette 203
Auskommentieren 148
Ausnahme 233

B

Bauchgefühl 52
Begriff 119
 Bedeutungsab-
 grenzung 107
 definieren 107
Benennung 117
Bezeichner 118
Broken-Windows-Effekt 130

C

Clean Code
 Konzept 56
 Vorteile 66
Code 34
 als Kommunikationsmittel
 59, 117
 auskommentierter 148
 Degeneration 66
 fremder 183
Codequalität 37
Code Review 259
 Vorbereitung 262
 was verboten ist 260
Craftsmanship 57

D

Datensatz 192
Delegation 184

Dependency
 Injection 218
Design Pattern 72
Domäne
 Anwendungsdomäne
 120
 Lösungsdomäne 120
Don't Repeat Yourself
 (DRY) 207
Du wirst es nicht
 brauchen 211

E

Entscheidung 45, 52
 intuitiv 52
Entscheidungsmüdigkeit
 100
Entwicklungsumgebung,
 integrierte (IDE) 123
Entwurfsmuster 72
 Adapter Pattern 184
Euklidischer Algorithmus 42
Exception 233
 fachliche 239
 Kosten 235
 Loggen von 240
 Message 237
 technische 239
 (un)checked 234

F

Fehler 221–222, 234, 269
 Analyse 270
 Arten 222, 272
 Datenfehler 222
 Dokumentation 275
 Fehlerkultur 270
 Funktionsfehler 222
 Hardwarefehler 222
 semantischer 222
 Ursache 271
Flag-Parameter 163
Flexibilität 109
Fluent Interface 203

Formatierung 130
 automatische 139
 horizontale 135
 vertikale 131
 Zeilenlänge 136
 Zeilenumbruch 138

G

Gesetz von Demeter 199

H

Halte es einfach 218
Handwerkskunst 57, 80
 Grenzen 82

I

Inlining 69
Interface-Segregation-Prinzip
 (ISP) 174

K

Keep it simple, stupid
 (KISS) 218
Klasse, Länge von 131
 Kommentar 141
 in unterschiedlichen
 Sprachen 148
 sinnvoller 143
 überflüssiger 147
Konflikt 47–48
 erkennen 48
 Lösung 48
Kontinuierliche
 Verbesserung 58
Kosten
 der Modularisierung
 113
 Verzögerungskosten 48
Kostengrenze 67

L

Lambda-Ausdruck 248
Lose Kopplung 173

M

- Methode 155
 - Abfrage 155
 - Bearbeitung 155
 - Größe 156
 - organisieren 135
 - Seiteneffekt 167
 - Testbarkeit 156
- Mock 182
- Modell
 - gedankliches 87
 - mentales 87
 - Modellierungsdilemma 97
- Modularisierung 111

N

- Name 118
 - Sprache 125
 - Unterscheidbarkeit 122, 124
 - Verwendbarkeit 124

O

- Objekt
 - Bean-Pseudoobjekt 193
 - Eigenschaften 191
 - Java-Objekt 191
- Objekt-Datensatz-
 - Antisymmetrie 194
- Objektorientierung 197
- Once and Only Once 208

P

- Parameter 159
 - boolescher 163
 - Testaufwand 163
 - variable Argumentliste 160
- Paretoprinzip 50
- Pfadfinderregel 58
- Principle of Least Surprise (POLS) 219

- Prinzip der geringsten Überraschung 219
- Professionalität 57, 79
- Programmcode 34
- Programmfehler 222
- Programmiersprache
 - Komplexität 243
- Programmierung
 - aspektorientierte 215
 - funktionale 248
 - prozedurale 195
- Projekt
 - Abgrenzung 106
 - Umfang 105
 - Ziel 105
- Prozedurale
 - Programmierung 195

Q

- Qualität 37
 - Dimensionen von 39
 - Indikator 38
 - von Code 37
 - von Software 32
- Qualitätsziel 41

R

- Rauschen 59
- Realität 86
- Refactoring 277
 - Voraussetzung 278
 - Vorbereitung 279

S

- Schnittstelle 171
 - Funktion 172
 - Kohäsion 175
 - öffentliche 149, 172
- Scope 105
- Separation of Concerns (SoC) 213
- Singleton 72
- Software 34
 - Änderungskosten 67

- Dokumentation 150
 - robuste 222
 - Softwarekrise 31
- Softwareentwicklung
 - Grundproblem 97
- Softwarefehler 222
- SOLID-Regeln 215
 - liskovsches
 - Substitutionsprinzip 217
 - Offen-Geschlossen-Prinzip 216
 - Prinzip der Abtrennung von Schnittstellen 217
 - Prinzip der Umkehr der Abhängigkeiten 218
 - Prinzip einer einzigen Verantwortung 215
- Streams 251
- Symbolisches System 86

T

- Tests, Notwendigkeit von 33
- Theorie, formale 86
- Theorienbildung 87–88
 - Schwierigkeiten 89
- Trennung der Anliegen 213

V

- Verbesserung,
 - kontinuierliche 58
- Verständlichkeit 59

W

- Wahlmöglichkeit 48
- Wartbarkeit 61
- Wiederholungen vermeiden 207

Y

- You Ain't Gonna Need It (YAGNI) 211