

Sadržaj

Uvodna reč	ix
Predgovor	xi
1 Uvod	1
2 Izrada i uklanjanje objekata	5
Savet 1: Razmotrite upotrebu statičkih proizvođačkih metoda umesto konstruktora	5
Savet 2: Nametnite korišćenje singularne vrednosti pomoću privatnog konstruktora	9
Savet 3: Sprečavanje instanciranja pomoću privatnog konstruktora	11
Savet 4: Izbegavanje duplikata objekata	12
Savet 5: Uklonite zastarele reference objekata	15
Savet 6: Izbegavajte korišćenje završnih metoda	18
3 Metode zajedničke za sve objekte	23
Savet 7: Poštujte opšte definicije prilikom redefinisavanja metode equals	23
Savet 8: Uvek redefinišite hashCode prilikom redefinisavanja equals	33
Savet 9: Uvek redefinišite funkciju toString	38
Savet 10: Obazrivo redefinišite clone	41
Savet 11: Razmotrite upotrebu interfejsa Comparable	48
4 Klase i interfejsi	53
Savet 12: Minimizujte mogućnost pristupa klasama i njihovim članovima	53
Savet 13: Dajte prednost nepromenljivosti	57
Savet 14: Dajte prednost kompoziciji u odnosu na nasleđivanje	64
Savet 15: Osmislite i dokumentujte nasleđivanje ili ga zabranite	70
Savet 16: Dajte prednost interfejsima u odnosu na apstraktne klase	75
Savet 17: Interfejse koristite isključivo za definisanje tipova	80
Savet 18: Dajte prednost statičkim ugnežđenim klasama	82

5	Zamene za elemente jezika C	87
	Savet 19: Zamenite strukture klasama	87
	Savet 20: Zamenite unije hijerarhijama klasa.	89
	Savet 21: Zamenite nabrojive liste klasama	93
	Savet 22: Zamenite pokazivače na funkcije klasama i interfejsima.	102
6	Metode	105
	Savet 23: Proverite ispravnost parametara	105
	Savet 24: Oprezno kopirajte podatke kada je to potrebno	108
	Savet 25: Pažljivo projektujte potpise metoda	112
	Savet 26: Pažljivo koristite preklapanje	114
	Savet 27: Umesto null, koristite niz dužine nula kao rezultat	119
	Savet 28: Pišite dokumentacione komentare za sve javne elemente API-ja	121
7	Opšte programiranje	125
	Savet 29: Minimizujte oblast važenja lokalnih promenljivih.	125
	Savet 30: Upoznajte i upotrebljavajte biblioteke	128
	Savet 31: Ne koristite tipove float i double ako su neophodni precizni rezultati	132
	Savet 32: Ne koristite znakovne nizove kada su drugi tipovi prikladniji.	134
	Savet 33: Nadovezivanje znakovnih nizova loše utiče na performanse.	136
	Savet 34: Pristupajte objektima preko njihovih interfejsa	137
	Savet 35: Radije koristite interfejse nego refleksiju.	139
	Savet 36: Pažljivo upotrebljavajte lokalne metode.	142
	Savet 37: Pažljivo optimizujte	143
	Savet 38: Pridržavajte se opšteprihvaćenih pravila imenovanja	146
8	Izuzeci	149
	Savet 39: Koristite izuzetke samo u vanrednim situacijama	149
	Savet 40: Koristite proveravane izuzetke za popravljiva stanja i izvršne izuzetke za greške u programiranju	152
	Savet 41: Izbegavajte nepotrebnu upotrebu proveravanih izuzetaka	154
	Savet 42: Dajte prednost upotrebi standardnih izuzetaka.	156
	Savet 43: Izuzeci koje bacate treba da budu u skladu sa odgovarajućom apstrakcijom	158
	Savet 44: Dokumentujte sve izuzetke koje metoda baca	160

Savet 45: Poruke sa detaljima treba da sadrže informacije o hvatanju izuzetaka	162
Savet 46: Težite atomičnosti pri greškama.	164
Savet 47: Nemojte ignorisati izuzetke	166
9 Niti	167
Savet 48: Sinhronizujte pristup deljenim promenljivim podacima	167
Savet 49: Izbegavajte preterano sinhronizovanje	173
Savet 50: Nikad ne pozivajte metodu <code>wait</code> izvan petlje	178
Savet 51: Nemojte zavisiti od rasporeda izvršavanja niti	180
Savet 52: Dokumentujte bezbednost niti	183
Savet 53: Ne koristite grupe niti	186
10 Serijalizacija	187
Savet 54: Pažljivo primenjujte interfejs <code>Serializable</code>	187
Savet 55: Razmotrite upotrebu namenskog serijalizovanog oblika	192
Savet 56: Oprezno pišite metode <code>readObject</code>	198
Savet 57: Pišite metodu <code>readResolve</code> kad god je neophodno.	204
Reference.	207
Spisak termina korišćenih u knjizi	211
Indeks obrazaca i tehnika	213
Indeks	215

