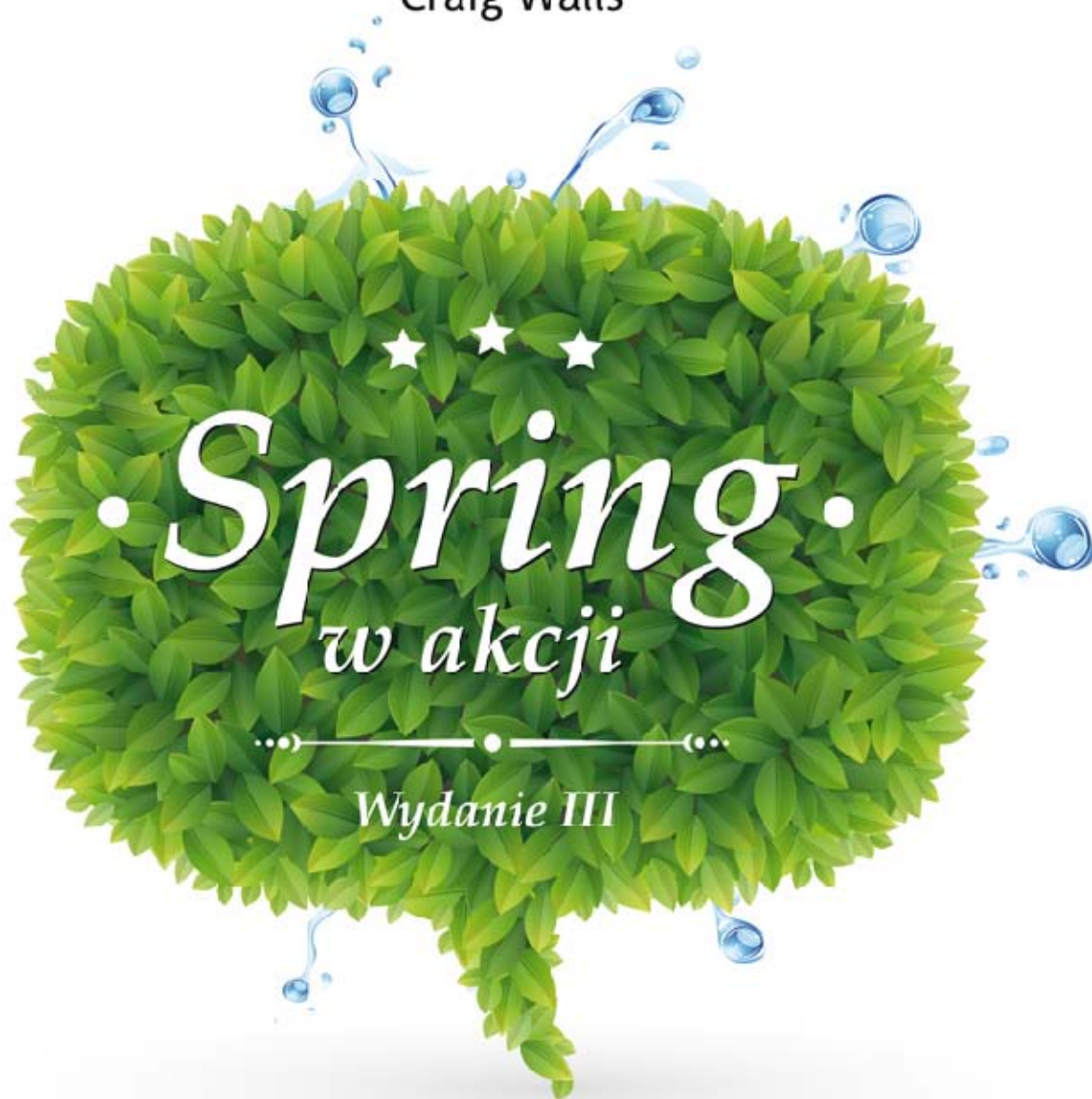


Craig Walls



Kompletne źródło informacji o Spring Framework!

Tytuł oryginału: Spring in Action, 3rd edition

Tłumaczenie: Jacek Kowolik (wstęp, rozdz. 1 – 4);
Krzysztof Wołowski (rozdz. 5 – 14)

Projekt okładki: Anna Mitka

Materiały graficzne na okładce zostały wykorzystane za zgodą Shutterstock Images LLC.

ISBN: 978-83-246-4888-7

Original edition copyright © 2011 by Manning Publications Co.
All rights reserved.

Polish edition copyright © 2013 by HELION SA.
All rights reserved.

All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or by any information storage retrieval system, without permission from the Publisher.

Wszelkie prawa zastrzeżone. Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiejkolwiek postaci jest zabronione. Wykonywanie kopii metodą kserograficzną, fotograficzną, a także kopiowanie książki na nośniku filmowym, magnetycznym lub innym powoduje naruszenie praw autorskich niniejszej publikacji.

Wszystkie znaki występujące w tekście są zastrzeżonymi znakami firmowymi bądź towarowymi ich właścicieli.

Autor oraz Wydawnictwo HELION dołożyli wszelkich starań, by zawarte w tej książce informacje były kompletne i rzetelne. Nie biorą jednak żadnej odpowiedzialności ani za ich wykorzystanie, ani za związane z tym ewentualne naruszenie praw patentowych lub autorskich. Autor oraz Wydawnictwo HELION nie ponoszą również żadnej odpowiedzialności za ewentualne szkody wynikłe z wykorzystania informacji zawartych w książce.

Wydawnictwo HELION
ul. Kościuszki 1c, 44-100 GLIWICE
tel. 32 231 22 19, 32 230 98 63
e-mail: helion@helion.pl
WWW: <http://helion.pl> (księgarnia internetowa, katalog książek)

Drogi Czytelniku!
Jeżeli chcesz ocenić tę książkę, zajrzyj pod adres
<http://helion.pl/user/opinie/sprwa3>
Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

Pliki z przykładami omawianymi w książce można znaleźć pod adresem:
<ftp://ftp.helion.pl/przyklady/sprwa3.zip>

Printed in Poland.

- [Kup książkę](#)
- [Poleć książkę](#)
- [Oceń książkę](#)

- [Księgarnia internetowa](#)
- [Lubię to! » Nasza społeczność](#)

Spis treści

<i>Przedmowa</i>	11
<i>Podziękowania</i>	13
<i>O książce</i>	15

CZĘŚĆ 1. PODSTAWY FRAMEWORKA SPRING

Rozdział 1. Zrywamy się do działania	21
1.1. Upraszczamy programowanie w Javie	22
1.1.1. Uwalniamy moc zawartą w POJO	23
1.1.2. Wstrzykujemy zależności	25
1.1.3. Stosujemy aspekty	29
1.1.4. Ograniczamy stosowanie kodu szablonowego dzięki wzorcom	33
1.2. Kontener dla naszych komponentów	36
1.2.1. Pracujemy z kontekstem aplikacji	37
1.2.2. Cykl życia komponentu	37
1.3. Podziwiamy krajobraz Springa	39
1.3.1. Moduły Springa	39
1.3.2. Rodzina projektów wokół Springa	42
1.4. Co nowego w Springu	46
1.4.1. Co nowego w Springu 2.5?	46
1.4.2. Co nowego w Springu 3.0?	47
1.4.3. Co nowego w rodzinie projektów otaczających Springa?	47
1.5. Podsumowanie	48
Rozdział 2. Tworzymy powiązania między komponentami	49
2.1. Deklarujemy komponenty	50
2.1.1. Tworzymy konfigurację Springa	51
2.1.2. Deklarujemy prosty komponent	51
2.1.3. Wstrzykujemy przez konstruktory	53
2.1.4. Ustalamy zakres komponentów	58
2.1.5. Inicjalizujemy i likwidujemy komponenty	59
2.2. Wstrzykujemy wartości do właściwości komponentu	61
2.2.1. Wstrzykujemy proste wartości	62
2.2.2. Wstrzykujemy referencje do innych beanów	63
2.2.3. Wiążemy właściwości w przestrzeni nazw p Springa	66
2.2.4. Wiążemy kolekcje	67
2.2.5. Wiążemy nic (null)	72
2.3. Wiążemy za pomocą wyrażeń	72
2.3.1. Podstawy wyrażeń w SpEL	73
2.3.2. Wykonujemy operacje na wartościach w języku SpEL	76
2.3.3. Przesiewamy kolekcje za pomocą SpEL	80
2.4. Podsumowanie	83

Rozdział 3. Ograniczamy użycie języka XML w konfiguracji Springa 85

3.1.	Automatycznie wiążemy właściwości komponentów	86
3.1.1.	Cztery rodzaje automatycznego wiązania	86
3.1.2.	Domyslny styl automatycznego wiązania	90
3.1.3.	Mieszamy wiązanie automatyczne i jawne	91
3.2.	Wiążemy za pomocą adnotacji	92
3.2.1.	Korzystamy z adnotacji @Autowired	92
3.2.2.	Stosujemy automatyczne wiązanie zgodne ze standardami, korzystając z adnotacji @Inject	97
3.2.3.	Posługujemy się wyrażeniami podczas wstrzykiwania przez adnotacje	99
3.3.	Automatyczne wykrywanie komponentów	100
3.3.1.	Oznaczamy komponenty adnotacjami dla automatycznego wykrywania	100
3.3.2.	Dodajemy filtry do skanera komponentów	102
3.4.	Używamy w Springu konfiguracji opartej na Javie	103
3.4.1.	Przygotowujemy się do stosowania konfiguracji opartej na Javie	103
3.4.2.	Definiujemy klasę konfiguracyjną	104
3.4.3.	Deklarujemy prosty komponent	104
3.4.4.	Wstrzykujemy w Springu za pomocą konfiguracji opartej na Javie	105
3.5.	Podsumowanie	106

Rozdział 4. Aspektowy Spring 107

4.1.	Czym jest programowanie aspektowe	108
4.1.1.	Definiujemy terminologię dotyczącą AOP	109
4.1.2.	Obsługa programowania aspektowego w Springu	112
4.2.	Wybieramy punkty złączenia za pomocą punktów przecięcia	115
4.2.1.	Piszemy definicje punktów przecięcia	116
4.2.2.	Korzystamy z desygatora bean() w Springu	117
4.3.	Deklarujemy aspekty w języku XML	117
4.3.1.	Deklarujemy porady before i after	119
4.3.2.	Deklarujemy poradę around	121
4.3.3.	Przekazujemy parametry do porady	123
4.3.4.	Wprowadzamy nową funkcjonalność przez aspekty	125
4.4.	Używamy adnotacji dla aspektów	127
4.4.1.	Tworzymy poradę around za pomocą adnotacji	129
4.4.2.	Przekazujemy argumenty do porad konfigurowanych przez adnotacje	130
4.4.3.	Tworzymy wprowadzenie za pomocą adnotacji	131
4.5.	Wstrzykujemy aspekty z AspectJ	132
4.6.	Podsumowanie	135

CZĘŚĆ 2. PODSTAWY APLIKACJI SPRINGA

Rozdział 5. Korzystanie z bazy danych 139

5.1.	Filozofia dostępu do danych Springa	140
5.1.1.	Hierarchia wyjątków związanych z dostępem do danych w Springu	141
5.1.2.	Szablony dostępu do danych	143
5.1.3.	Klasy bazowe DAO	145
5.2.	Konfiguracja źródła danych	147
5.2.1.	Źródła danych JNDI	147
5.2.2.	Źródła danych z pulą	147
5.2.3.	Źródło danych oparte na sterowniku JDBC	149

5.3.	Używanie JDBC w Springu	149
5.3.1.	Kod JDBC a obsługa wyjątków	150
5.3.2.	Praca z szablonami JDBC	153
5.4.	Integracja Hibernate ze Springiem	158
5.4.1.	Przegląd Hibernate	159
5.4.2.	Deklarowanie fabryki sesji Hibernate	160
5.4.3.	Hibernate bez Springa	162
5.5.	Spring i Java Persistence API	163
5.5.1.	Konfiguracja fabryki menedżerów encji	164
5.5.2.	Klasa DAO na bazie JPA	168
5.6.	Podsumowanie	169
Rozdział 6. Zarządzanie transakcjami		171
6.1.	Zrozumienie transakcji	172
6.1.1.	Cztery słowa kluczowe do zrozumienia transakcji	173
6.1.2.	Zrozumienie obsługi zarządzania transakcjami w Springu	174
6.2.	Wybór menedżera transakcji	175
6.2.1.	Transakcje JDBC	175
6.2.2.	Transakcje Hibernate	176
6.2.3.	Transakcje Java Persistence API	177
6.2.4.	Transakcje Java Transaction API	178
6.3.	Programowanie transakcji w Springu	178
6.4.	Deklarowanie transakcji	180
6.4.1.	Definiowanie atrybutów transakcji	180
6.4.2.	Deklarowanie transakcji w XML	184
6.4.3.	Definiowanie transakcji sterowanych adnotacjami	186
6.5.	Podsumowanie	187
Rozdział 7. Budowanie aplikacji sieciowych za pomocą Spring MVC		189
7.1.	Wprowadzenie do Spring MVC	190
7.1.1.	Cykl życia żądania w Spring MVC	190
7.1.2.	Konfiguracja Spring MVC	192
7.2.	Budowa podstawowego kontrolera	193
7.2.1.	Konfiguracja Spring MVC sterowanego adnotacjami	194
7.2.2.	Definiowanie kontrolera strony głównej	195
7.2.3.	Produkowanie widoków	198
7.2.4.	Definiowanie widoku strony głównej	202
7.2.5.	Dopracowanie kontekstu aplikacji Springa	203
7.3.	Kontroler obsługujący dane wprowadzane przez użytkownika	205
7.3.1.	Budowa kontrolera przetwarzającego dane wprowadzane przez użytkownika	205
7.3.2.	Wyświetlenie widoku	207
7.4.	Przetwarzanie formularzy	208
7.4.1.	Wyświetlenie formularza rejestracyjnego	209
7.4.2.	Przetwarzanie formularza	211
7.4.3.	Walidacja przesyłanych danych	213
7.5.	Obsługa plików wysyłanych na serwer	217
7.5.1.	Dodanie pola selektora plików do formularza	217
7.5.2.	Odbieranie plików wysyłanych na serwer	218
7.5.3.	Konfiguracja Springa do przysyłania plików na serwer	221
7.6.	Podsumowanie	221

Rozdział 8. Praca ze Spring Web Flow	223
8.1. Instalacja Spring Web Flow	224
8.1.1. Konfiguracja Spring Web Flow	224
8.2. Składowe przepływy	227
8.2.1. Stany	227
8.2.2. Przejścia	230
8.2.3. Dane przepływu	231
8.3. Łączymy wszystko w całość: zamówienie pizzy	233
8.3.1. Definiowanie bazowego przepływu	233
8.3.2. Zbieranie informacji o kliencie	237
8.3.3. Budowa zamówienia	242
8.3.4. Przyjmowanie płatności	245
8.4. Zabezpieczanie przepływu	247
8.5. Podsumowanie	247
Rozdział 9. Zabezpieczanie Springa	249
9.1. Wprowadzenie do Spring Security	250
9.1.1. Rozpoczynamy pracę ze Spring Security	250
9.1.2. Konfiguracyjna przestrzeń nazw Spring Security	251
9.2. Zabezpieczanie żądań sieciowych	252
9.2.1. Pośredniczenie w dostępie do filtrów serwetów	252
9.2.2. Minimalna konfiguracja bezpieczeństwa sieciowego	253
9.2.3. Przechwytywanie żądań	257
9.3. Zabezpieczanie elementów na poziomie widoku	259
9.3.1. Dostęp do informacji uwierzytelniających	260
9.3.2. Wyświetlanie z uprawnieniami	261
9.4. Uwierzytelnianie użytkowników	263
9.4.1. Konfiguracja repozytorium w pamięci operacyjnej	263
9.4.2. Uwierzytelnianie za pomocą bazy danych	264
9.4.3. Uwierzytelnianie za pomocą LDAP	266
9.4.4. Włączenie funkcji „pamiętaj mnie”	269
9.5. Zabezpieczanie metod	270
9.5.1. Zabezpieczanie metod z adnotacją @Secured	270
9.5.2. Adnotacja @RolesAllowed ze specyfikacji JSR-250	271
9.5.3. Zabezpieczenia przed wykonaniem metody ze SpEL i po jej wykonaniu	271
9.5.4. Deklaracja przecięć bezpieczeństwa na poziomie metody	276
9.6. Podsumowanie	276

CZĘŚĆ 3. INTEGRACJA W SPRINGU

Rozdział 10. Praca ze zdalnymi usługami	279
10.1. Zdalny dostęp w Springu	280
10.2. Praca z RMI	282
10.2.1. Eksportowanie usługi RMI	283
10.2.2. Dowiązanie usługi RMI	285
10.3. Udostępnianie zdalnych usług za pomocą Hessian i Burlap	287
10.3.1. Udostępnianie funkcjonalności komponentu za pomocą Hessian/Burlap	288
10.3.2. Dostęp do usług Hessian/Burlap	290

10.4. Obiekt <code>HttpInvoker</code>	292
10.4.1. Udostępnianie komponentów jako usług HTTP	292
10.4.2. Dostęp do usług przez HTTP	293
10.5. Publikacja i konsumpcja usług sieciowych	294
10.5.1. Tworzenie punktów końcowych JAX-WS w Springu	295
10.5.2. Pośrednik usług JAX-WS po stronie klienta	299
10.6. Podsumowanie	300
Rozdział 11. Spring i model REST	301
11.1. Zrozumienie REST	302
11.1.1. Fundamenty REST	302
11.1.2. Obsługa REST w Springu	303
11.2. Tworzenie kontrolerów korzystających z zasobów	303
11.2.1. Kontroler niezgodny z konwencją REST pod lupą	304
11.2.2. Obsługa adresów URL typu RESTful	305
11.2.3. Czasowniki REST	308
11.3. Reprezentacja zasobów	311
11.3.1. Negocjowanie reprezentacji zasobu	311
11.3.2. Praca z konwerterami komunikatów HTTP	314
11.4. Tworzenie klientów REST	317
11.4.1. Operacje szablonu <code>RestTemplate</code>	319
11.4.2. Pobieranie zasobów za pomocą GET	320
11.4.3. Umieszczanie zasobów na serwerze za pomocą PUT	322
11.4.4. Usuwanie zasobów za pomocą DELETE	324
11.4.5. Wysyłanie danych zasobu za pomocą POST	325
11.4.6. Wymiana zasobów	327
11.5. Wysyłanie formularzy typu RESTful	329
11.5.1. Umieszczanie ukrytych pól metod w kodzie za pomocą JSP	330
11.5.2. Demaskowanie rzeczywistego żądania	330
11.6. Podsumowanie	332
Rozdział 12. Obsługa komunikatów w Springu	333
12.1. Krótki wstęp do JMS	334
12.1.1. Architektura JMS	335
12.1.2. Szacowanie korzyści związanych z użyciem JMS	337
12.2. Konfiguracja brokera komunikatów w Springu	338
12.2.1. Tworzenie fabryki połączeń	339
12.2.2. Deklaracja miejsca docelowego komunikatów ActiveMQ	340
12.3. Szablon JMS Springa	340
12.3.1. Kod JMS a obsługa wyjątków	341
12.3.2. Praca z szablonami JMS	342
12.4. Tworzenie obiektów POJO sterowanych komunikatami	347
12.4.1. Tworzenie odbiorcy komunikatów	348
12.4.2. Konfiguracja odbiorców komunikatów	349
12.5. Używanie RPC opartego na komunikatach	350
12.5.1. Praca z RPC opartym na komunikatach w Springu	350
12.5.2. Asynchroniczne RPC z Lingo	352
12.6. Podsumowanie	354

Rozdział 13. Zarządzanie komponentami Springa za pomocą JMX	357
13.1. Eksportowanie komponentów Springa w formie MBean	358
13.1.1. Udostępnianie metod na podstawie nazwy	361
13.1.2. Użycie interfejsów do definicji operacji i atrybutów komponentu zarządzanego	363
13.1.3. Praca z komponentami MBean sterowanymi adnotacjami	364
13.1.4. Postępowanie przy konfliktach nazw komponentów zarządzanych	365
13.2. Zdalny dostęp do komponentów zarządzanych	366
13.2.1. Udostępnianie zdalnych komponentów MBean	367
13.2.2. Dostęp do zdalnego komponentu MBean	367
13.2.3. Obiekty pośredniczące komponentów zarządzanych	369
13.3. Obsługa powiadomień	370
13.3.1. Odbieranie powiadomień	371
13.4. Podsumowanie	372
Rozdział 14. Pozostałe zagadnienia	373
14.1. Wyodrębnianie konfiguracji	374
14.1.1. Zastępowanie symboli zastępczych we właściwościach	374
14.1.2. Nadpisywanie właściwości	377
14.1.3. Szyfrowanie zewnętrznych właściwości	378
14.2. Wiązanie obiektów JNDI	380
14.2.1. Praca z tradycyjnym JNDI	380
14.2.2. Wstrzykiwanie obiektów JNDI	382
14.2.3. Wiązanie komponentów EJB w Springu	385
14.3. Wysyłanie wiadomości e-mail	386
14.3.1. Konfiguracja komponentu wysyłającego pocztę	386
14.3.2. Budowa wiadomości e-mail	388
14.4. Planowanie zadań wykonywanych w tle	392
14.4.1. Deklaracja zaplanowanych metod	393
14.4.2. Deklaracja metod asynchronicznych	395
14.5. Podsumowanie	396
14.6. Koniec...?	396
Skorowidz	399

Aspektowy Spring



W tym rozdziale omówimy:

- Podstawy programowania aspektowego
- Tworzenie aspektów z POJO
- Stosowanie adnotacji @AspectJ
- Wstrzykiwanie zależności do aspektów AspectJ

Gdy piszę ten rozdział, w Teksasie (gdzie mieszkam) mamy od kilku dni rekordowo wysokie temperatury. Jest strasznie gorąco. Podczas takiej pogody klimatyzacja jest koniecznością. Jednak wadą klimatyzacji jest zużycie energii elektrycznej, a za energię elektryczną trzeba zapłacić. Niewiele możemy zrobić w celu uniknięcia wydatków na to, by mieszkać w chłodnych i komfortowych warunkach. To dlatego w każdym domu jest zamontowany licznik energii elektrycznej, który rejestruje wszystkie zużyte kilowaty, i raz w miesiącu ktoś przychodzi odczytać ten licznik, aby zakład energetyczny dokładnie wiedział, jaki wystawić nam rachunek.

Teraz wyobraźmy sobie, co by się stało, gdyby taki licznik zniknął i nikt nie przychodził, by sprawdzić nasze zużycie energii elektrycznej. Załóżmy, że do każdego właściciela domu należałoby skontaktowanie się z zakładem energetycznym i zgłoszenie swojego zużycia energii. Choć jest możliwe, że jakiś obsesyjny właściciel domu uważnie rejestrowałby każde użycie światła, telewizji czy klimatyzacji, większość by się tym nie przejmowała. Większość podałaby swoje przybliżone zużycie, a niektórzy nie zgłosiliby zużycia w ogóle. Sprawdzanie zużycia energii byłoby kłopotliwe, a pokusa, by nie zapłacić, mogłaby okazać się zbyt silna.

Ta forma systemu płatności za energię elektryczną mogłaby być świetna dla klientów, lecz byłaby daleka od ideału z punktu widzenia zakładów energetycznych. To dlatego wszyscy mamy w domu liczniki energii i dlatego raz w miesiącu ktoś zagląda, by odczytać licznik i poinformować zakład energetyczny o zużyciu.

Niektóre funkcje systemów oprogramowania są podobne do liczników energii elektrycznej w naszych domach. Funkcje te muszą być stosowane w wielu miejscach w naszej aplikacji, lecz byłoby niewygodne, gdybyśmy musieli wywoływać je w każdym miejscu.

Kontrola zużycia energii elektrycznej jest ważną funkcją, lecz nie zajmuje najwyższej pozycji w świadomości większości właścicieli domów. Koszenie trawników, odkurzanie dywanów czy sprzątanie łazienki to czynności, w które posiadacz domu jest aktywnie zaangażowany. Natomiast kontrola zużycia elektryczności w domu jest z punktu widzenia właściciela domu czynnością pasywną (choć byłoby cudownie, gdyby koszenie trawników też było czynnością pasywną — zwłaszcza w takie gorące dni).

W oprogramowaniu niektóre czynności są powszechne w większości aplikacji. Rejestrowanie transakcji, ich bezpieczeństwo i zarządzanie nimi są ważne, lecz czy powinny być czynnościami, w których aktywnie uczestniczą obiekty naszej aplikacji? Czy może lepiej by było, aby obiekty naszej aplikacji pozostały skoncentrowane na problemach z dziedziny biznesowej, do jakich zostały zaprojektowane, i pozostawiły pewne aspekty do obsługi przez kogoś innego?

Funkcje, które przenikają wiele miejsc w aplikacji, noszą w branży programistycznej nazwę **zagadnień przecinających**. W typowej sytuacji takie zagadnienia przecinające są koncepcyjnie rozdzielone od biznesowej logiki aplikacji (choć często bezpośrednio w nią wbudowane). Oddzielenie zagadnień przecinających od logiki biznesowej jest miejscem, gdzie do pracy włącza się **programowanie aspektowe** (AOP).

W rozdziale 2. nauczyliśmy się, jak używać wstrzykiwania zależności do zarządzania obiektami naszej aplikacji i ich konfigurowania. Podobnie jak DI pozwala rozdzielić od siebie poszczególne obiekty aplikacji, AOP pozwala oddzielić zagadnienia przecinające od obiektów, których one dotyczą.

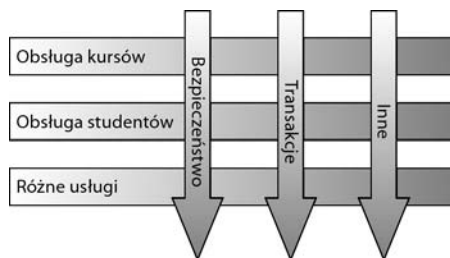
Logowanie jest popularnym przykładem zastosowania aspektów. Jednak nie jest to jedyne zastosowanie, w którym korzystne będzie użycie aspektów. Podczas lektury tej książki zobaczymy kilka praktycznych zastosowań aspektów, w tym transakcje deklaracyjne, bezpieczeństwo oraz pamięć podręczną.

W tym rozdziale zostanie omówiona obsługa aspektów w Springu, w tym sposób deklarowania zwykłych klas, aby stały się aspektami, oraz możliwość zastosowania adnotacji podczas tworzenia aspektów. Dodatkowo dowiemy się, w jaki sposób przy użyciu AspectJ — innej popularnej implementacji AOP — możemy uzupełnić działanie środowiska AOP Springa. Lecz najpierw, zanim się zajmijemy transakcjami, bezpieczeństwem i pamięcią podręczną, dowiedzmy się, w jaki sposób aspekty są implementowane w Springu, zaczynając od paru zupełnych podstaw AOP.

4.1. Czym jest programowanie aspektowe

Jak wcześniej wspomnieliśmy, aspekty pomagają zamykać w modułach zagadnienia przecinające. W skrócie, zagadnienie przecinające można opisać jako dowolny mechanizm, którego wpływ jest używany na wielu miejscach w aplikacji. Bezpieczeństwo na

przykład jest zagadnieniem przecinającym, w tym sensie, że wiele metod w aplikacji może podlegać stosowaniu reguł bezpieczeństwa. Na rysunku 4.1 pokazano obrazową ilustrację zagadnień przecinających.



Rysunek 4.1. Aspekty zamykają w modułach zagadnienia przecinające, które dotyczą logiki zawartej w wielu spośród obiektów aplikacji

Na rysunku 4.1 pokazano typową aplikację, która jest podzielona na moduły. Głównym zadaniem każdego z modułów jest realizowanie usług ze swojej szczególnej dziedziny. Lecz każdy moduł potrzebuje także podobnych mechanizmów pomocniczych, takich jak bezpieczeństwo czy zarządzanie transakcjami.

Popularną obiektową techniką ponownego użycia tej samej funkcjonalności jest stosowanie dziedziczenia albo delegacji. Ale dziedziczenie może prowadzić do zburzenia hierarchii obiektów, jeśli ta sama klasa bazowa jest stosowana w całej aplikacji. Z kolei stosowanie delegacji bywa uciążliwe, ponieważ może być potrzebne skomplikowane wywołanie delegacji.

Aspekty stanowią alternatywę dla dziedziczenia i delegacji, która w wielu sytuacjach może być bardziej eleganckim rozwiązaniem. Korzystając z techniki AOP, nadal definiujemy popularne mechanizmy w jednym miejscu, lecz za pomocą deklaracji definiujemy, gdzie i jak mechanizmy te zostaną zastosowane, bez konieczności modyfikowania klasy, do której mają zastosowanie nowe mechanizmy. Odtąd zagadnienia przekrojowe możemy zamknąć w modułach w postaci specjalnych klas zwanych **aspektami**. Wynikają z tego dwie korzyści. Po pierwsze, logika dla każdego zagadnienia znajduje się teraz w jednym miejscu, zamiast być rozrzuconą po całym kodzie. Po drugie, nasze moduły usługowe będą teraz bardziej uporządkowane, ponieważ zawierają jedynie kod dotyczący ich głównego zadania (albo podstawowych funkcji), zaś zagadnienia drugorzędne zostały przeniesione do aspektów.

4.1.1. Definiujemy terminologię dotyczącą AOP

Podobnie jak w przypadku innych technologii, wraz z rozwojem AOP powstał specyficzny żargon opisujący tę technikę programistyczną. Aspekty są często opisywane za pomocą pojęć takich jak „porada”, „punkt przecięcia” czy „punkt złączenia”. Na rysunku 4.2 pokazano, jak są ze sobą powiązane te zagadnienia.

Niestety, wiele spośród pojęć używanych do opisywania AOP jest dalekie od intuicyjności. Są one jednak obecnie częścią pojęcia „programowanie aspektowe” i musimy się z nimi zapoznać w celu zrozumienia tej nowej techniki programistycznej. Zanim przejdziemy do praktyki, nauczmy się języka, w którym będziemy rozmawiać.

PORADA

Gdy osoba odczytująca licznik pokaże się w naszym domu, jej zadaniem jest poinformowanie zakładu energetycznego o wskazywanej liczbie kilowatogodzin. Z pewnością osoba ta ma listę domów, które musi odwiedzić, zaś informacje, które dostarcza zakładowi energetycznemu, są ważne. Lecz głównym zadaniem osoby odczytującej liczniki jest sama czynność notowania zużycia energii.

Podobnie, aspekty mają główne zadanie — czynność, której wykonanie jest celem ich istnienia. W terminologii programowania aspektowego zadanie aspektu jest nazywane **poradą**.

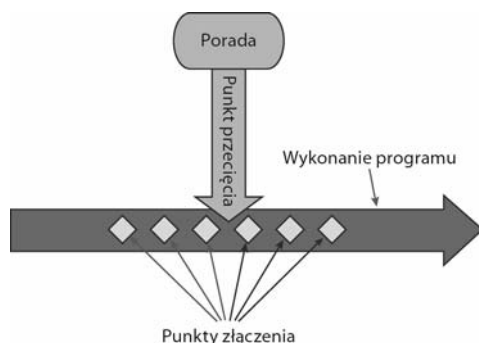
Porada jest dla aspektu definicją zarówno czynności, która ma zostać wykonana, jak i właściwego momentu jej wykonania. Czy aspekt powinien być wykonany przed wywołaniem metody? Po jej wykonaniu? Zarówno przed wywołaniem metody, jak i po niej? A może tylko wtedy, gdy metoda zgłosi wyjątek? Aspekty w Springu mogą działać z pięcioma rodzajami porad:

- *Before* — Funkcjonalność porady jest wykonywana przed wywołaniem metody z poradą.
- *After* — Funkcjonalność porady jest wykonywana po zakończeniu działania metody z poradą, niezależnie od wyniku jej działania.
- *After-returning* — Funkcjonalność porady jest wykonywana po prawidłowym zakończeniu metody z poradą.
- *After-throwing* — Funkcjonalność porady jest wykonywana po zgłoszeniu wyjątku przez metodę z poradą.
- *Around* — Porada realizuje tę samą funkcjonalność zarówno przed wywołaniem, jak i po zakończeniu metody z poradą.

PUNKTY ZŁĄCZENIA

Zakład energetyczny obsługuje wiele domów, prawdopodobnie wręcz całe miasto. W każdym domu zamontowany jest licznik energii elektrycznej, zatem każdy dom jest potencjalnym celem dla osoby odczytującej liczniki. Potencjalnie osoba taka mogłaby odczytywać wiele różnych przyrządów pomiarowych, lecz w ramach swoich obowiązków służbowych powinna przyjąć za cel właśnie liczniki energii zamontowane w domach.

W podobny sposób w naszej aplikacji mogą być tysiące miejsc, w których moglibyśmy zastosować poradę. Miejsca te są nazywane **punktami złączenia**. Punkt złączenia jest taką pozycją w przebiegu wykonania programu, w której może zostać wpięty aspekt. Takim punktem może być wywołanie metody, zgłoszenie wyjątku czy nawet modyfikacja zawartości pola. Są to pozycje, w których kod aspektu może zostać włączony w normalny przebieg działania naszej aplikacji, wzbogacając tym jej działanie.



Rysunek 4.2. Funkcjonalność aspektu (porada) jest wplatana do wykonania programu w jednym lub więcej punktach złączenia

PUNKTY PRZECIĘCIA

Nie jest możliwe, by jedna osoba odczytująca liczniki zdołała odwiedzić wszystkie domy, którym elektryczność dostarcza ten sam zakład energetyczny. Pojedynczej osobie jest przypisany jedynie pewien podzbiór wszystkich domów. Podobnie porada nie musi koniecznie dołączać aspektu do każdego punktu złączenia w aplikacji. **Punkty przecięcia** pozwalają zawęzić listę punktów złączenia, do których zastosowany będzie aspekt.

Jeśli porada definiowała *czynność* i *moment jej wykonania* przez aspekt, to punkty przecięcia definiują *miejsce*, w którym czynność ta zostanie wykonana. Definicja punktu przecięcia dopasowuje jeden lub więcej punktów złączenia, w których należy wpleść poradę. Często określamy takie punkty przecięcia za pomocą jawnego wskazania nazw metod i klas albo za pomocą wyrażeń regularnych, które dopasowują do wzorców nazwy klas i metod. Niektóre frameworki aspektowe pozwalają na tworzenie dynamicznych punktów przecięcia, w których decyzja, czy zastosować poradę, jest podejmowana w trakcie działania, na przykład na podstawie wartości parametrów metod.

ASPEKTY

Gdy osoba odczytująca liczniki rozpoczyna dzień pracy, wie zarówno, co należy do jej obowiązków (kontrola zużycia energii elektrycznej), jak również z których domów powinna zbierać tę informację. Zatem wie ona wszystko, co potrzeba, by wywiązać się ze swoich obowiązków.

Aspekt jest sumą porady i punktów przecięcia. Wzięte razem porada i punkty przecięcia definiują wszystko, co można powiedzieć o aspekcie — jaką czynność wykonuje, gdzie i kiedy.

WPROWADZENIA

Wprowadzenie pozwala nam dodawać nowe metody lub atrybuty do istniejących klas. Na przykład możemy skonstruować klasę z poradą, o nazwie `Auditable`. Będzie ona przechowywała informację o momencie ostatniej modyfikacji obiektu. Może to być klasa tak prosta, że będzie posiadała tylko jedną metodę, nazwaną `setLastModified(Date)` i zmienną o zasięgu instancji, która będzie przechowywała stan tej klasy. Taką nową metodę i zmienną możemy wprowadzić do istniejących klas bez konieczności ich modyfikowania, wzbogacając je o nowe działanie i zmienną stanu.

WPLATANIE

Wplatanie jest procesem zastosowania aspektu do obiektu docelowego w celu utworzenia nowego obiektu z pośrednikiem. Aspekty są wplatane do docelowych obiektów we wskazanych punktach złączenia. Wplatanie może mieć miejsce w różnych momentach cyklu życia docelowego obiektu:

- *W czasie kompilacji* — Aspekty zostają wplecione, gdy klasa docelowa jest kompilowana. W tym celu potrzebny jest specjalny kompilator. Wplatający kompilator w `AspectJ` wplata aspekty w ten sposób.
- *W czasie ładowania klasy* — Aspekty zostają wplecione, gdy klasa docelowa jest ładowana do maszyny wirtualnej Javy (JVM). W tym celu potrzebny jest specjalny `ClassLoader`, który rozszerza kod bajtowy docelowej klasy, zanim

zostanie ona wprowadzona do aplikacji. Opcja *wplatania w czasie ładowania* (ang. *load-time weaving*, LTW) wprowadzona w wersji 5 AspectJ realizuje wplatanie aspektów w ten sposób.

- *W czasie działania* — Aspekty zostają wplecione w jakimś momencie podczas działania aplikacji. W typowej sytuacji kontener aspektowy będzie dynamicznie generował obiekt pośredniczący, który zostanie połączony z obiektem docelowym za pomocą delegacji podczas wplatania aspektów. Z tego sposobu korzysta Spring AOP podczas wplatania aspektów.

To wiele nowych pojęć, z którymi trzeba się zapoznać. Wracając do rysunku 4.2, zobaczymy, że porada zawiera zachowanie zagadnienia przecinającego, które ma być włączone do obiektów aplikacji. Punktami złączenia są wszystkie punkty w przebiegu działania aplikacji, które są potencjalnymi miejscami zastosowania porady. Najważniejszym, co należy tu sobie uświadomić, jest fakt, że punkty przecięcia definiują, które punkty złączenia będą brane pod uwagę.

Gdy już się troszkę oswoiiliśmy z najbardziej podstawową częścią terminologii dotyczącej programowania aspektowego, przekonajmy się, jak te podstawowe koncepcje AOP zostały zaimplementowane w Springu.

4.1.2. Obsługa programowania aspektowego w Springu

Nie wszystkie aspektowe frameworki są skonstruowane tak samo. Mogą się różnić tym, jak bogaty model punktów złączeń posiadają. Niektóre pozwalają stosować porady na poziomie modyfikacji pól, podczas gdy inne udostępniają jedynie punkty złączeń związane z wywołaniem metod. Mogą się także różnić sposobem i momentem wplatania aspektów. Niezależnie od konkretnego przypadku, możliwość tworzenia punktów przecięcia, definiujących punkty złączenia, w których powinny zostać wplecione aspekty, jest tym, co stanowi aspektowy framework.

Wiele się zmieniło w branży frameworków aspektowych przez ostatnie kilka lat. Zostały poczynione porządki, w wyniku których niektóre spośród frameworków zostały połączone ze sobą, z kolei inne zaczynają zanikać. W roku 2005 projekt AspectWerkz został połączony z AspectJ, co było ostatnią istotną zmianą w świecie AOP, pozostawiając nam do wyboru trzy dominujące frameworki aspektowe:

- AspectJ (<http://eclipse.org/aspectj>),
- JBoss AOP (<http://www.jboss.org/jbossaop>),
- Spring AOP (<http://www.springframework.org>).

Ponieważ książka ta jest poświęcona frameworkowi Spring, skupimy się na Spring AOP. Mimo to występuje wiele podobieństw między projektami Spring i AspectJ, zaś obsługa AOP w Springu zawiera wiele zapożyczeń z projektu AspectJ.

Obsługa AOP w Springu ma cztery odmiany:

- Klasyczna obsługa AOP w Springu na bazie obiektów pośredniczących.
- Aspekty sterowane adnotacją `@AspectJ`.
- Aspekty zbudowane z „czystych” POJO.
- Wstrzykiwane aspekty z AspectJ (dostępne we wszystkich wersjach Springa).

Pierwsze trzy pozycje są właściwie odmianami obsługi AOP przez Springa na bazie obiektów pośredniczących. W efekcie obsługa AOP w Springu jest ograniczona do przechwytywania metod. Jeśli potrzebujemy w Springu rozszerzonego przechwytywania prostych metod (na przykład przechwytywania konstruktora albo właściwości), będziemy musieli rozważyć implementację aspektów w AspectJ, być może korzystając ze wstrzykiwania zależności w Springu, by wstrzyknąć komponenty Springa do aspektów w AspectJ.

Co takiego? Nie będzie omówienia klasycznego AOP w Springu?

Słowo *klasyczne* zwykle budzi pozytywne skojarzenia. Klasyczne samochody, klasyczny turniej golfowy czy też klasyczna Coca-Cola — wszystkie są czymś dobrym.

Lecz klasyczny model programowania aspektowego w Springu wcale nie jest zbyt dobry. Oczywiście, był czymś świetnym jak na swoje czasy. Lecz obecnie istnieją w Springu znacznie bardziej uporządkowane i łatwiejsze sposoby pracy z aspektami. W porównaniu do prostego deklaracyjnego modelu AOP i AOP opartego na adnotacjach klasyczny model AOP w Springu robi wrażenie ociężałego i nadmiernie skomplikowanego. Bezpośrednie wykorzystanie `ProxyFactoryBean` może być męczące.

Zatem zdecydowałem, że do bieżącego wydania tej książki nie włączę w ogóle omówienia klasycznego AOP w Springu. Jeśli naprawdę ciekawi cię, Czytelniku, jak działa ten model AOP, możesz sprawdzić w pierwszych dwóch wydaniach. Lecz sądzę, że przekonasz się, iż praca z nowymi modelami AOP w Springu jest znacznie łatwiejsza.

W tym rozdziale dowiemy się więcej o powyższych technikach aspektowych w Springu. Jednak zanim rozpoczniemy, ważne, byśmy zrozumieli kilka kluczowych zagadnień w aspektowym frameworku Spring.

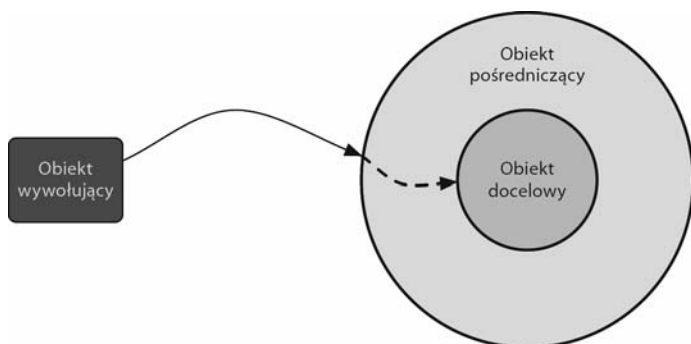
PORADA SPRINGA JEST ZAPISANA W JAVIE

Wszystkie porady, jakie utworzymy w Springu, są zapisane w standardowych klasach Javy. W ten sposób czerpiemy korzyść z możliwości konstruowania naszych aspektów w tym samym zintegrowanym środowisku programistycznym (IDE), którego na co dzień używamy do pisania programów w Javie. Co więcej, punkty przecięcia, które definiują miejsca, gdzie porady powinny zostać zastosowane, zwykle zapisujemy w języku XML, jako część naszego pliku konfiguracji Springa. To oznacza, że zarówno kod aspektów, jak i składnia konfiguracji będą naturalne dla programistów Javy.

Inaczej jest w AspectJ. Choć obecnie AspectJ obsługuje już aspekty oparte na adnotacjach, AspectJ pojawił się także jako rozszerzenie języka Java. Takie podejście ma zarówno zalety, jak i wady. Posiadanie specjalizowanego języka do obsługi aspektów zwiększa możliwości takiego języka i pozwala na precyzyjniejszą kontrolę jego zachowania, a także bogatszy zestaw narzędzi aspektowych. Lecz osiągamy to kosztem konieczności nauki nowego narzędzia i nowej składni.

SPRING DOŁĄCZA PORADY DO OBIEKTÓW W TRAKCIE PRACY

Spring wpłata aspekty do zarządzanych przez niego komponentów w trakcie pracy, opakowując je w klasy pośredniczące. Jak pokazano na rysunku 4.3, klasa pośrednicząca zawiera docelowy komponent, przechwytuje wywołania metod z poradą i przekierowuje wywołania tych metod do komponentu docelowego.



Rysunek 4.3. Aspekty w Springu zostały zaimplementowane jako obiekty pośredniczące, które opakowują obiekt docelowy. Obiekt pośredniczący przechwytuje wywołania metod, wykonuje dodatkową logikę aspektu, a następnie wywołuje metodę docelową

W czasie pomiędzy przechwyceniem przez obiekt pośredniczący wywołania metody a momentem wywołania metody komponentu docelowego obiekt pośredniczący realizuje logikę aspektu.

Spring nie tworzy obiektu z pośrednikiem, dopóki aplikacja nie będzie potrzebowała określonego komponentu. Jeśli korzystamy z `ApplicationContext`, obiekt z pośrednikiem zostanie utworzony, gdy kontekst będzie ładował wszystkie należące do niego komponenty z `BeanFactory`. Ponieważ Spring tworzy obiekty pośredniczące w czasie działania, korzystanie z AOP w Springu nie zmusza nas do stosowania specjalnego kompilatora, który umożliwiałby wpłatanie aspektów.

SPRING OBSŁUGUJE JEDYNIENIE PUNKTY ZŁĄCZENIA ZWIĄZANE Z METODAMI

Jak wspomnieliśmy wcześniej, w poszczególnych implementacjach AOP stosowane są różne modele punktów złączenia. Ponieważ Spring bazuje na dynamicznych obiektach pośredniczących, obsługuje tylko punkty złączenia związane z metodami. W tym różni się od niektórych innych frameworków aspektowych, takich jak `AspectJ` czy `JBoss`, które poza punktami złączenia związanymi z metodami oferują także obsługę punktów złączenia związanych z polami oraz z konstruktorami. Nieobecność w Springu punktów przecięcia związanych z polami uniemożliwia nam tworzenie porad o bardzo dużej precyzji, takich jak przejęcie aktualizacji pola w obiekcie. Zaś bez punktów przecięcia związanych z konstruktorami nie dysponujemy sposobem, by zastosować poradę podczas tworzenia instancji beana.

Przechwytywanie wywołań metod powinno zaspokoić większość, jeśli nie wszystkie, z naszych potrzeb. Jeśli okaże się, że potrzebujemy czegoś więcej niż tylko przechwytywanie wywołań metod, będziemy mogli uzupełnić funkcjonalność AOP w Springu za pomocą `AspectJ`.

Teraz mamy już ogólne pojęcie, do czego służy programowanie aspektowe i w jaki sposób jest obsługiwane przez Springa. Nadszedł czas, by zakasać rękawy i wziąć się za tworzenie aspektów w Springu. Zacznijmy od deklaracyjnego modelu AOP w Springu.

4.2. Wybieramy punkty złączenia za pomocą punktów przecięcia

Jak wcześniej wspominaliśmy, punktów przecięcia używamy do wskazania miejsca, w którym powinna zostać zastosowana porada aspektu. Obok porady, punkty przecięcia stanowią najbardziej podstawowe składniki aspektu. Jest zatem ważne, byśmy wiedzieli, w jaki sposób wiązać punkty przecięcia.

Programując aspektowo w Springu, definiujemy punkty przecięcia za pomocą pochodzącego z frameworka AspectJ języka wyrażeń punktów przecięcia. Jeśli jesteśmy już zaznajomieni ze środowiskiem AspectJ, wówczas definiowanie punktów przecięcia w Springu wyda się nam naturalne. Lecz w razie gdyby AspectJ był dla nas frameworkiem nowym, ten podrozdział może służyć jako szybki samouczek pisania punktów przecięcia w stylu AspectJ. Poszukującym bardziej szczegółowego omówienia frameworka AspectJ oraz pochodzącego z tego frameworka języka wyrażeń punktów przecięcia z całego serca polecam drugie wydanie książki *AspectJ in Action*, którą napisał Ramnivas Laddad.

Najważniejszym, co powinniśmy wiedzieć na temat punktów przecięcia w stylu AspectJ w zastosowaniu do programowania aspektowego w Springu, jest fakt obsługiwanego przez Springa jedynie podzbioru desygnatorów punktów przecięcia dostępnych w AspectJ. Przypomnijmy sobie, że Spring AOP bazuje na obiektach pośredniczących i niektóre wyrażenia opisujące punkty przecięcia niczego nie wnoszą dla programowania aspektowego bazującego na obiektach pośredniczących. W tabeli 4.1 zawarto zestawienie desygnatorów punktów przecięcia pochodzących z AspectJ, które są obsługiwane przez Spring AOP.

Tabela 4.1. Spring do definiowania aspektów wykorzystuje język wyrażeń punktów przecięcia pochodzący z AspectJ

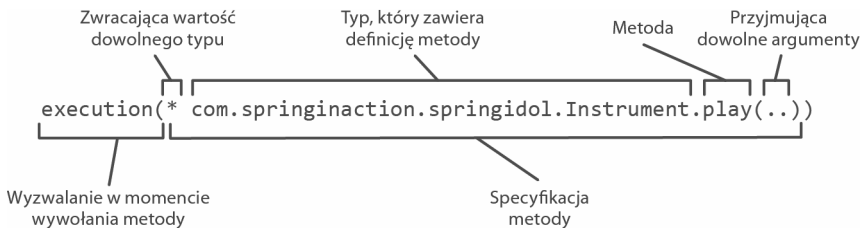
Desygnator w stylu AspectJ	Opis
args()	Ogranicza dopasowanie punktów złączenia do wywołań metod, których argumenty są instancjami określonych typów.
@args()	Ogranicza dopasowanie punktów złączenia do wywołań metod, których argumenty są opatrzone adnotacjami określonych typów.
execution()	Dopasowuje punkty złączenia, które są wywołaniami metod.
this()	Ogranicza dopasowanie punktów złączenia do takich, które posiadają w obiekcie pośredniczącym AOP referencję do beana określonego typu.
target()	Ogranicza dopasowanie punktów złączenia do takich, w których obiekt docelowy jest instancją określonego typu.
@target()	Ogranicza dopasowanie do punktów złączenia, w których klasa wywoływanego obiektu jest opatrzona adnotacją określonego typu.
within()	Ogranicza dopasowanie do punktów złączenia będących instancjami określonych typów.
@within()	Ogranicza dopasowanie do punktów złączenia będących instancjami typów, które są opatrzone określoną adnotacją (w zastosowaniu dla Spring AOP wywołania metod zadeklarowanych w typach opatrzonych określoną adnotacją).
@annotation	Ogranicza dopasowanie punktów złączenia do takich, w których obiekt będący przedmiotem działania punktów złączenia jest opatrzony określoną adnotacją.

Próba użycia któregoś z desygatorów pochodzących z AspectJ, niewymienionego w powyższej tabeli, będzie skutkowałą zgłoszeniem wyjątku `IllegalArgumentException`.

Przeglądając listę obsługiwanych desygatorów, zwróćmy uwagę, że `execution` jest jedynym desygnatorem, który faktycznie realizuje dopasowanie. Wszystkich pozostałych używamy do ograniczania takich dopasowań. To znaczy, że podstawowy jest desygator `execution`, którego użyjemy w każdej definicji punktu przecięcia, jaką napiszemy. Pozostałych będziemy używać do ograniczania zasięgu punktu przecięcia.

4.2.1. Piszemy definicje punktów przecięcia

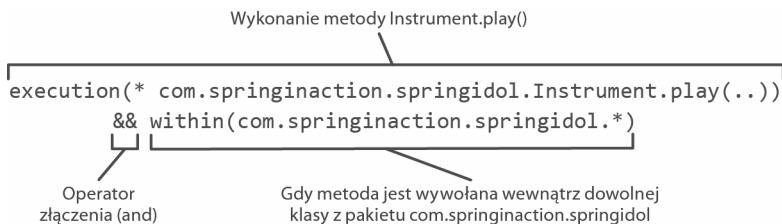
Przykładowo możemy użyć wyrażenia pokazanego na rysunku 4.4, by zastosować poradę za każdym wywołaniem metody `play()`, należącej do klasy `Instrument`.



Rysunek 4.4. Wybieramy metodę `play()`, zdefiniowaną w klasie `Instrument`, za pomocą wyrażenia punktu przecięcia w stylu AspectJ

Użyliśmy desygatora `execution()`, by wybrać metodę `play()`, należącą do klasy `Instrument`. Specyfikacja metody rozpoczyna się od gwiazdki, która oznacza, że nie ma dla nas znaczenia, jaki będzie typ wartości zwróconej przez metodę. Następnie podajemy pełną, kwalifikowaną nazwę klasy oraz nazwę metody, którą chcemy wybrać. Dla listy parametrów metody użyliśmy podwójnej kropki (`..`), co oznacza, że punkt przecięcia może wybrać dowolną spośród metod `play()`, niezależnie od tego, jakie parametry przyjmują poszczególne z nich.

Teraz załóżmy, że chcemy zawęzić zasięg tego punktu przecięcia jedynie do pakietu `com.springinaction.springidol`. W takiej sytuacji możemy ograniczyć dopasowanie, dodając do wyrażenia desygator `within()`, jak pokazano na rysunku 4.5.



Rysunek 4.5. Ograniczamy zasięg punktu przecięcia za pomocą desygatora `within()`

Zauważmy, że użyliśmy operatora `&&`, by połączyć desygatory `execution()` oraz `within()` za pomocą relacji *koniunkcji* (w której warunkiem dopasowania punktu przecięcia jest dopasowanie obydwu desygatorów). Podobnie, mogliśmy użyć operatora `||`, by utworzyć relację *alternatywy*. Z kolei operator `!` pozwala zanegować wynik działania desygatora.

Ponieważ znak & jest symbolem specjalnym w języku XML, możemy swobodnie zastąpić notację && operatorem and, gdy zapisujemy specyfikację punktów przecięcia w pliku konfiguracyjnym XML Springa. Podobnie, możemy użyć operatorów or oraz not, zastępując nimi, odpowiednio, notację || i !.

4.2.2. Korzystamy z desygatora bean() w Springu

W wersji 2.5 Springa wprowadzono nowy desygator bean(), rozszerzający listę zawartą w tabeli 4.1. Pozwala on wskazywać komponenty za pomocą ich nazw w wyrażeniu punktu przecięcia. Desygator bean() przyjmuje jako argument nazwę komponentu i ogranicza działanie punktu przecięcia do tego konkretnego komponentu.

Przykładowo, rozważmy poniższy punkt przecięcia:

```
execution(* com.springinaction.springidol.Instrument.play()) and bean(eddie)
```

Informujemy tu Springa, że chcemy zastosować poradę aspektu do wykonania metody play() klasy Instrument, lecz ograniczając się do wywołań z komponentu o nazwie eddie.

Możliwość zawężenia punktu przecięcia do określonego komponentu może być cenna w niektórych sytuacjach, lecz możemy także użyć negacji, by zastosować aspekt do wszystkich komponentów, z wyjątkiem posiadającego określoną nazwę:

```
execution(* com.springinaction.springidol.Instrument.play()) and !bean(eddie)
```

W tym wypadku porada aspektu zostanie wpleciona do wszystkich komponentów, które mają nazwę różną od eddie.

Teraz, gdy omówiliśmy podstawy pisania punktów przecięcia, zmierzmy się z pisaniem porad i deklarowaniem aspektów, które będą z tych punktów przecięcia korzystały.

4.3. Deklarujemy aspekty w języku XML

Jeśli jesteś obeznany z klasycznym modelem programowania aspektowego w Springu, wiesz, że praca z ProxyFactoryBean jest bardzo niewygodna. Twórcy Springa zauważyli ten problem i postanowili udostępnić lepszy sposób na deklarowanie aspektów w tym frameworku. Rezultat tych starań znalazł się w przestrzeni nazw aop Springa. Zestawienie elementów konfiguracyjnych AOP umieszczono w tabeli 4.2.

W rozdziale 2., pokazując przykład wstrzykiwania zależności, zorganizowaliśmy turniej talentów o nazwie *Idol Springa*. W przykładzie tym utworzyliśmy powiązania dla kilku wykonawców, jako elementów <bean>, umożliwiając im zademonstrowanie ich uzdolnień. To wszystko było wspaniałą rozrywką. Lecz tego rodzaju przedsięwzięcie potrzebuje widowni albo będzie bezcelowe.

Zatem, aby zilustrować działanie Spring AOP, utworzymy klasę Audience dla naszego turnieju talentów. Funkcje widowni definiuje klasa z listingu 4.1.

Jak widzimy, klasa Audience niczym szczególnym się nie wyróżnia. Jest to podstawowa klasa Javy, zawierająca kilka metod. Możemy także zarejestrować tę klasę jako beana w kontekście aplikacji Springa:

```
<bean id="audience"
      class="com.springinaction.springidol.Audience" />
```

Tabela 4.2. Elementy konfiguracyjne Spring AOP upraszczają deklarację aspektów bazujących na POJO

Element konfiguracji AOP	Zastosowanie
<aop:advisor>	Definiuje doradcę aspektowego.
<aop:after>	Definiuje aspektową poradę <i>after</i> (niezależną od wyniku działania metody zaopatrzonej w poradę).
<aop:after-returning>	Definiuje aspektową poradę <i>after-returning</i> (po pomyślnym zakończeniu działania metody).
<aop:after-throwing>	Definiuje aspektową poradę <i>after-throwing</i> (po zgłoszeniu wyjątku przez metodę).
<aop:around>	Definiuje aspektową poradę <i>around</i> (zarówno przed wykonaniem metody, jak i po zakończeniu jej działania).
<aop:aspect>	Definiuje aspekt.
<aop:aspect-autoproxy>	Przełącza w tryb aspektów sterowanych adnotacjami z użyciem @AspectJ.
<aop:before>	Definiuje aspektową poradę <i>before</i> (przed wykonaniem metody).
<aop:config>	Element nadrzędnego poziomu w konfiguracji aspektowej. Większość elementów <aop:*> powinna znajdować się wewnątrz elementu <aop:config>.
<aop:declare-parents>	Wprowadza do obiektów z poradą dodatkowe interfejsy, implementowane w przezroczysty sposób.
<aop:pointcut>	Definiuje punkt przecięcia.

Listing 4.1. Klasa Audience dla naszego turnieju talentów

```
package com.springinaction.springidol;
public class Audience {
    public void takeSeats() {
        System.out.println("Widzowie zajmują miejsca.");
    }

    public void turnOffCellPhones() {
        System.out.println("Widzowie wyłączają telefony komórkowe.");
    }

    public void applaud() {
        System.out.println("Brawooo! Oklaski!");
    }

    public void demandRefund() {
        System.out.println("Buu! Oddajcie pieniądze za bilety!");
    }
}
```

Mimo skromnego wyglądu klasy Audience niezwykle w niej jest to, że ma ona wszystko, czego potrzeba do utworzenia aspektu. Potrzebuje ona jedynie odrobiny specjalnych aspektowych czarów Springa.

4.3.1. Deklarujemy porady before i after

Korzystając z elementów konfiguracyjnych Spring AOP, jak pokazano na listingu 4.2, możemy z komponentu audience utworzyć aspekt.

Listing 4.2. Definiujemy aspekt audience, korzystając z elementów konfiguracyjnych Spring AOP

```
<aop:config>
  <aop:aspect ref="audience">                                ← Referencja do komponentu audience
    <aop:before pointcut=
      "execution(* com.springinaction.springidol.Performer.perform(...))"
      method="takeSeats" />                                  ← Przed występem

    <aop:before pointcut=
      "execution(* com.springinaction.springidol.Performer.perform(...))"
      method="turnOffCellPhones" />                          ← Przed występem

    <aop:after-returning pointcut=
      "execution(* com.springinaction.springidol.Performer.perform(...))"
      method="applaud" />                                     ← Po występie

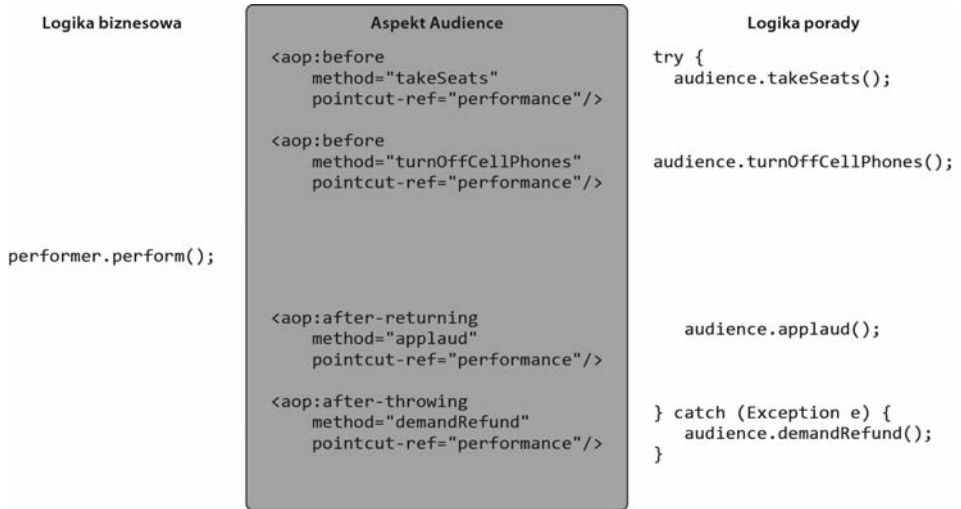
    <aop:after-throwing pointcut=
      "execution(* com.springinaction.springidol.Performer.perform(...))"
      method="demandRefund" />                                ← Po nieudanym występie
  </aop:aspect>
</aop:config>
```

Pierwszym, co zauważamy w temacie elementów konfiguracyjnych Spring AOP, jest fakt, że prawie wszystkie z nich powinny być użyte wewnątrz kontekstu elementu `<aop:config>`. Jest od tej reguły kilka wyjątków, lecz podczas deklarowania komponentów jako aspektów zawsze zaczynamy od elementu `<aop:config>`.

Wewnątrz elementu `<aop:config>` możemy zadeklarować jeden albo więcej aspektów, doradców lub punktów przecięcia. Na listingu 4.2 za pomocą elementu `<aop:aspect>` zadeklarowaliśmy pojedynczy punkt przecięcia. Atrybut `ref` zawiera referencję do komponentu w postaci POJO, który będzie użyty jako dostawca funkcjonalności aspektu — w tym wypadku jest to komponent audience. Komponent, do którego referencję zawiera atrybut `ref`, będzie dostarczał metody wywoływane przez każdą z porad w aspekcie.

Aspekt posiada cztery różne porady. Dwa elementy `<aop:before>` definiują porady *realizowane przed wykonaniem metody*, które wywołają metody `takeSeats()` oraz `turnOffCellPhones()` (zadeklarowane z użyciem atrybutu `method`) komponentu Audience, przed wykonaniem jakiegokolwiek metody dopasowanej do punktu przecięcia. Element `<aop:after-returning>` definiuje *poradę realizowaną po powrocie z metody*, która wywoła metodę `applaud()` po punkcie przecięcia. Jednocześnie element `<aop:after-throwing>` definiuje *poradę realizowaną po zgłoszeniu wyjątku*, która wywoła metodę `demandRefund()`, jeśli zostanie zgłoszony jakiś wyjątek. Na rysunku 4.6 pokazano, jak logika porady jest wplataną między logikę biznesową.

We wszystkich elementach porad atrybut `pointcut` definiuje punkt przecięcia, w którym zostanie zastosowana rada. Wartość, jaką podamy w atrybucie `pointcut`, jest punktem przecięcia zdefiniowanym w składni wyrażeń punktów przecięcia w stylu AspectJ.



Rysunek 4.6. Aspekt Audience zawiera cztery porady, wplatające swoją logikę wokół metod, które zostaną dopasowane do punktu przecięcia

Zapewne zwróci naszą uwagę fakt, że wszystkie elementy porad posiadają taką samą wartość atrybutu `pointcut`. To dlatego, że wszystkie porady mają zostać zastosowane w tym samym punkcie przecięcia. Widzimy tu złamanie reguły „nie powtarzaj się” (ang. *don't repeat yourself*, DRY). Jeśli później postanowilibyśmy zmienić punkt przecięcia, musielibyśmy dokonać modyfikacji w czterech różnych miejscach.

Aby uniknąć duplikatów w definicji punktów przecięcia, możemy się zdecydować na zdefiniowanie nazwanego punktu przecięcia za pomocą elementu `<aop:pointcut>`. Kod z listingu 4.3 demonstruje sposób użycia elementu `<aop:pointcut>` wraz z elementem `<aop:aspect>` do zdefiniowania nazwanego punktu przecięcia, którego będziemy mogli użyć we wszystkich elementach porad.

Listing 4.3. Definiujemy nazwany punkt przecięcia, by wyeliminować nadmiarowe definicje punktów przecięcia

```
<aop:config>
  <aop:aspect ref="audience">
    <aop:pointcut id="performance" expression=
      "execution(* com.springinaction.springidol.Performer.perform(..)"
    />
    <aop:before
      pointcut-ref="performance"
      method="takeSeats" />
    <aop:before
      pointcut-ref="performance"
      method="turnOffCellPhones" />
    <aop:after-returning
      pointcut-ref="performance"
      method="applaud" />
    <aop:after-throwing
      pointcut-ref="performance"
      method="demandRefund" />
  </aop:aspect>
</aop:config>
```

Definicja punktu przecięcia

Referencje do punktu przecięcia

```
</aop:aspect>
</aop:config>
```

Teraz punkt przecięcia jest zdefiniowany w jednym miejscu, do którego odwołuje się wiele elementów porad. Element `<aop:pointcut>` definiuje punkt przecięcia o nazwie `performance`. Jednocześnie wszystkie elementy porad zostały zmienione na odwołania do nazwanego punktu przecięcia za pomocą atrybutu `pointcut-ref`.

Jak pokazano na listingu 4.3, element `<aop:pointcut>` definiuje punkt przecięcia, do którego mogą się odwoływać wszystkie porady wewnątrz tego samego elementu `<aop:aspect>`. Lecz możemy także zdefiniować punkty przecięcia, które będą widoczne z wielu aspektów. W tym celu musielibyśmy umieścić element `<aop:pointcut>` bezpośrednio wewnątrz elementu `<aop:config>`.

4.3.2. Deklarujemy poradę *around*

Obecna implementacja aspektu `Audience` działa rewelacyjnie, lecz podstawowe porady `before` i `after` mają pewne ograniczenia. W szczególności dużym wyzwaniem jest wymiana informacji między parą porad `before` i `after` bez uciekania się do przechowywania tej informacji w zmiennych składowych.

Przykładowo, wyobraźmy sobie, że poza wyłączeniem telefonów komórkowych i oklaskiwaniem wykonawców po zakończeniu, chcielibyśmy, by widzowie zerknęli na zegarki i poinformowali nas o czasie trwania danego występu. Jedynym sposobem osiągnięcia tego za pomocą porad `before` i `after` jest zanotowanie momentu rozpoczęcia w poradzie `before` i raportowanie czasu trwania w jakiejś poradzie `after`. Lecz musielibyśmy przechować moment rozpoczęcia w zmiennej składowej. Ponieważ zaś komponent `Audience` jest instancją klasy singletonowej, nie byłoby to rozwiązaniem bezpiecznym ze względu na pracę wielowątkową, gdybyśmy w taki sposób przechowywali informację o stanie.

Pod tym względem porada `around` ma przewagę nad parą porad `before` i `after`. Za pomocą porady `around` możemy osiągnąć ten sam efekt, co za pomocą osobnych porad `before` i `after`, lecz wykonując wszystkie czynności za pomocą jednej metody. Dzięki umieszczeniu w jednej metodzie całego zbioru porad nie ma potrzeby przechowywania informacji o stanie w zmiennej składowej.

Przykładowo rozważmy nową metodę `watchPerformance()`, zdefiniowaną na listingu 4.4.

Listing 4.4. Metoda `watchPerformance()` realizuje funkcjonalność aspektowej porady *around*

```
public void watchPerformance(ProceedingJoinPoint joinpoint) {
    try {
        System.out.println("Widzowie zajmują miejsca.");
        System.out.println("Widzowie wyłączają telefony komórkowe.");
        long start = System.currentTimeMillis();           ← Przed występem

        joinpoint.proceed();                               ← Przejście do metody opatrzonej poradą

        long end = System.currentTimeMillis();           ← Po występie
        System.out.println("Brawooo! Oklaski!");
        System.out.println("Występ trwał " + (end - start)
            + " milisekund.");
    }
}
```

```

    } catch (Throwable t) {
        System.out.println("Buu! Oddajcie pieniądze za bilety!");
    }
}

```

Po nieudanym występie

Pierwszym, co zauważamy w tej nowej metodzie porady, jest fakt, że otrzymuje ona parametr `ProceedingJoinPoint`. Obiekt ten jest konieczny, abyśmy byli w stanie wywołać docelową metodę z wnętrza naszej porady. Metoda porady wykonuje wszystkie swoje zadania, po czym, gdy jest gotowa do przekazania sterowania do metody docelowej, wywoła metodę `proceed()` obiektu `ProceedingJoinPoint`.

Zwróćmy uwagę, że sprawą krytyczną jest, abyśmy pamiętali o umieszczeniu w poradzie wywołania metody `proceed()`. Gdybyśmy o tym szczególnie zapomnieli, w efekcie nasza porada blokowałaby dostęp do metody docelowej. Może byłby to efekt zgodny z naszymi zamierzeniami, lecz jest znacznie bardziej prawdopodobne, że naprawdę chcielibyśmy, aby metoda docelowa została w jakimś momencie wywołana.

Jeszcze jedną interesującą informacją jest fakt, że podobnie jak istnieje możliwość zablokowania dostępu do metody docelowej przez pominięcie wywołania metody `proceed()`, możemy także umieścić w poradzie wielokrotne wywołanie tej metody. Jednym z powodów, by tak postąpić, może być implementowanie logiki ponawiania próby wykonania pewnej czynności w sytuacji, gdy realizująca ją metoda docelowa zakończyła się niepowodzeniem.

W przypadku aspektu `audience` metoda `watchPerformance()` zawiera całą funkcjonalność wcześniejszych czterech metod realizujących poradę, lecz tym razem zawartych w jednej, włącznie z tym, że jest odpowiedzialna za obsługę zgłoszonych przez nią samą wyjątków. Zauważmy też, że tuż przed wywołaniem należącej do punktu złączenia metody `proceed()` w lokalnej zmiennej zostaje zapisany bieżący czas. Tuż po odzyskaniu sterowania od wywołanej metody wyświetlany jest komunikat o czasie jej trwania.

Deklaracja porady `around` nie różni się znacząco od deklaracji innych rodzajów porad. Musimy jedynie posłużyć się elementem `<aop:around>`, jak na listingu 4.5.

Listing 4.5. Definiujemy aspekt `audience` z użyciem porady `around`

```

<aop:config>
  <aop:aspect ref="audience">
    <aop:pointcut id="performance2" expression=
      "execution(* com.springinaction.springidol.Performer.perform(..)"
    />

    <aop:around
      pointcut-ref="performance2"
      method="watchPerformance()" />
  </aop:aspect>
</aop:config>

```

← Deklaracja porady `around`

Podobnie jak w przypadku elementów XML dotyczących innych porad, element `<aop:around>` otrzymuje punkt przecięcia oraz nazwę metody realizującej poradę. Użyliśmy tu tego samego punktu przecięcia co wcześniej, lecz atrybutowi `method` nadaliśmy wartość wskazującą na nową metodę `watchPerformance()`.

4.3.3. Przekazujemy parametry do porady

Jak dotąd nasze aspekty miały prostą budowę i nie przyjmowały żadnych parametrów. Jedynym wyjątkiem była metoda `watchPerformance()`, którą napisaliśmy w celu realizowania przykładowej porady `around`. Otrzymywała ona parametr `ProceedingJoinPoint`. Poza tym jednym przypadkiem nie zajmowaliśmy naszym poradom uwagi kontrolą wartości parametrów przekazywanych do metody docelowej. Było to jednak jak najbardziej poprawne, ponieważ metoda `perform()`, dla której pisaliśmy porady, nie przyjmowała parametrów.

Zdarzają się jednak sytuacje, gdy może się okazać pożyteczne, by porada nie tylko opakowywała metodę, lecz także kontrolowała wartości parametrów przekazywanych do tej metody.

By się przekonać, jak to działa, wyobraźmy sobie nowy typ zawodnika w turnieju talentów *Idol Springa*. Ten nowy zawodnik będzie występował z pokazami czytania w myślach i zostanie zdefiniowany za pomocą interfejsu `MindReader`:

```
package com.springinaction.springidol;

public interface MindReader{
    void interceptThoughts(String thoughts);

    String getThoughts();
}
```

Interfejs `MindReader` zawiera definicje dwu podstawowych czynności: przechwytywania myśli ochotnika i informowania o ich treści. Prostą implementacją interfejsu `MindReader` jest klasa `Magician`:

```
package com.springinaction.springidol;

public class Magician implements MindReader{
    private String thoughts;

    public void interceptThoughts(String thoughts){
        System.out.println("Przechwytyuję myśli ochotnika: ");
        this.thoughts=thoughts;
    }

    public String getThoughts(){
        return thoughts;
    }
}
```

Musimy dostarczyć czytającemu w myślach kogoś, kogo myśli mógłby odczytać. W tym celu zdefiniujemy interfejs `Thinker`:

```
package com.springinaction.springidol;

public interface Thinker{
    void thinkOfSomething(String thoughts);
}
```

Klasa `Volunteer` stanowi podstawową implementację interfejsu `Thinker`:

```
package com.springinaction.springidol;

public class Volunteer implements Thinker{
    private String thoughts;

    public void thinkOfSomething(String thoughts){
        this.thoughts = thoughts;
    }

    public String getThoughts(){
        return thoughts;
    }
}
```

Szczegóły klasy `Volunteer` nie są jakoś strasznie interesujące ani ważne. Interesujący jest sposób, w jaki klasa `Magician` będzie przechwytywać myśli klasy `Volunteer` za pomocą Spring AOP.

Aby osiągnąć taki stopień telepatii, będziemy musieli skorzystać z tych samych elementów `<aop:aspect>` oraz `<aop:before>`, których używaliśmy już wcześniej. Lecz tym razem skonfigurujemy je w taki sposób, by przekazywały do porady parametry metody docelowej.

```
<aop:config>
  <aop:aspectref="magician">
    <aop:pointcutid="thinking"
      expression="execution(*
        com.springinaction.springidol.Thinker.thinkOfSomething(String))
        and args(thoughts)"/>

    <aop:before
      pointcut-ref="thinking"
      method="interceptThoughts"
      arg-names="thoughts" />
  </aop:aspect>
</aop:config>
```

Klucz do umiejętności pozazmysłowych klasy `Magician` znajduje się w definicji punktu przecięcia oraz atrybucie `arg-names` elementu `<aop:before>`. Punkt przecięcia identyfikuje metodę `thinkOfSomething()` klasy `Thinker`, oczekującą argumentu typu `String`. Następnie zaś parametr `args` pozwala zarejestrować argument jako wartość `thoughts`.

Jednocześnie deklaracja porady `<aop:before>` odwołuje się do argumentu `thoughts`, wskazując, że powinien on zostać przekazany do metody `interceptThoughts()`.

Od tego momentu, kiedykolwiek zostanie wywołana metoda `thinkOfSomething()` w beanie `volunteer`, klasa `Magician` przechwyci te myśli. By to udowodnić, utworzymy prostą klasę testową z poniższą metodą:

```
@Test
public void magicianShouldReadVolunteersMind(){
    volunteer.thinkOfSomething("Dama Kier");

    assertEquals("Dama Kier", magician.getThoughts());
}
```

Bardziej szczegółowo zagadnienie pisania w Springu testów jednostkowych i testów integracyjnych omówimy w następnym rozdziale. Na razie zapamiętajmy, że rezultat testu okaże się pozytywny, ponieważ Magician zawsze będzie wiedział wszystko, o czymkolwiek Volunteer pomyśli.

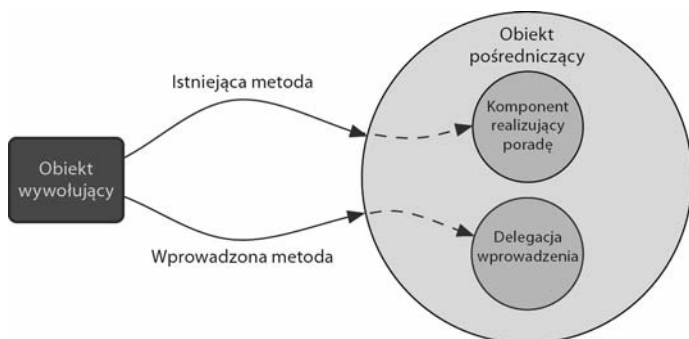
Teraz dowiedzmy się, w jaki sposób użyć techniki Spring AOP, by dodać nową funkcjonalność do istniejących obiektów dzięki mocy wprowadzenia.

4.3.4. Wprowadzamy nową funkcjonalność przez aspekty

W niektórych językach, jak Ruby czy Groovy, istnieje pojęcie klas otwartych. Umożliwiają one dodawanie nowych metod do obiektu albo klasy bez konieczności bezpośredniego modyfikowania definicji takiego obiektu czy też klasy. Niestety, Java nie jest językiem aż tak dynamicznym. Gdy klasa została skompilowana, niewiele można zrobić w celu dodania do niej nowej funkcjonalności.

Lecz jeśli się dobrze zastanowić, czy nie to właśnie staraliśmy się robić w tym rozdziale za pomocą aspektów? Oczywiście, nie dodaliśmy do obiektów żadnej nowej metody, lecz dodawaliśmy nowe mechanizmy obok metod wcześniej definiowanych przez odpowiednie obiekty. Jeśli aspekt może opakowywać istniejące metody w dodatkowe mechanizmy, czemu nie dodać nowych metod do obiektu? Właściwie, korzystając z aspektowej koncepcji zwanej **wprowadzeniem**, aspekty mogą dodawać zupełnie nowe metody do beanów w Springu.

Przypomnijmy sobie, że w Springu aspekty są po prostu obiektami pośredniczącymi, które implementują te same interfejsy, co komponent docelowy. Jaki byłby skutek, gdyby, poza tymi wspólnymi interfejsami, obiekt pośredniczący implementował jeszcze jakiś inny interfejs? Wówczas każdy komponent realizujący poradę aspektu sprawiałby wrażenie, jakby także implementował ten nowy interfejs. Dzieje się tak, mimo że klasa, której instancją jest nasz komponent, nie zawiera implementacji tego dodatkowego interfejsu. Na rysunku 4.7 pokazano, jak to działa.



Rysunek 4.7. Spring AOP pozwala na wprowadzanie nowych metod do komponentu. Obiekt pośredniczący przechwytuje wywołania i deleguje do innego obiektu, który implementuje daną metodę

Na rysunku 4.7 możemy zauważyć, że w momencie wywołania wprowadzonego interfejsu obiekt pośredniczący deleguje wywołanie do pewnego innego obiektu, który zawiera implementację tego nowego interfejsu. W efekcie uzyskujemy pojedynczy komponent, którego implementacja jest rozdzielona pomiędzy więcej niż jedną klasę.

By wcielić ten pomysł w życie, powiedzmy, że chcemy wprowadzić do klas wszystkich wykonawców z naszych przykładów poniższy interfejs `Contestant`:

```
package com.springinaction.springidol;
```

```
public interface Contestant{
    void receiveAward();
}
```

Zakładamy, że możemy zajrzeć do każdej implementacji klasy `Performer` i zmodyfikować je wszystkie tak, aby implementowały także interfejs `Contestant`. Z projektowego punktu widzenia może to jednak być niezbyt rozważny ruch (ponieważ implementacje interfejsów `Contestant` i `Performer` niekoniecznie muszą w sensie logicznym zawierać się nawzajem w sobie). Co więcej, może nawet okazać się niemożliwe, by zmienić wszystkie implementacje interfejsu `Performer`. Szczególnie jeśli pracujemy z implementacjami tworzonymi przez osoby trzecie, możemy nie mieć dostępu do kodu źródłowego.

Szczęśliwie wprowadzenia przez aspekty mogą nam pomóc sobie z tym poradzić, nie wymagając poświęcania decyzji projektowych lub inwazyjnych działań względem istniejących implementacji. Aby skorzystać z tego mechanizmu, musimy posłużyć się elementem `<aop:declare-parents>`:

```
<aop:aspect>
  <aop:declare-parents
    types-matching="com.springinaction.springidol.Performer+"
    implement-interface="com.springinaction.springidol.Contestant"
    default-impl="com.springinaction.springidol.GraciousContestant"
  />
</aop:aspect>
```

Jak sugeruje znaczenie nazwy elementu `<aop:declare-parents>`, pozwala on na zadeklarowanie, że komponent, którego dotyczy porada, otrzyma nowe obiekty nadrzędne w hierarchii obiektów. W tym konkretnym wypadku deklarujemy za pomocą atrybutu `types-matching`, że typy pasujące do interfejsu `Performer` powinny posiadać także, jako klasę nadrzędną, interfejs `Contestant` (wskazany przez atrybut `implement-interface`). Ostatnią sprawą do rozstrzygnięcia jest położenie implementacji metod interfejsu `Contestant`.

Istnieją dwa sposoby, by wskazać implementację wprowadzonego interfejsu. W tym wypadku korzystamy z atrybutu `default-impl`, by wprost wskazać implementację za pomocą jej w pełni kwalifikowanej nazwy klasy. Alternatywnie, moglibyśmy wskazać implementację za pomocą atrybutu `delegate-ref`:

```
<aop:declare-parents
  types-matching="com.springinaction.springidol.Performer+"
  implement-interface="com.springinaction.springidol.Contestant"
  delegate-ref="contestantDelegate"
/>
```

Atrybut `delegate-ref` odwołuje się do komponentu w Springu jako delegacji wprowadzenia. Zakładamy tu, że komponent o nazwie `contestantDelegate` istnieje w kontekście Springa:

```
<bean id="contestantDelegate"
  class="com.springinaction.springidol.GraciousContestant"/>
```

Różnica między bezpośrednim wskazaniem delegacji za pomocą atrybutu `default-impl` oraz pośrednim przez atrybut `delegate-ref` polega na tym, że w tym drugim rozwiązaniu mamy komponent Springa, który sam może podlegać wstrzykiwaniu, otrzymać poradę albo w jakiś inny sposób zostać skonfigurowany przez Springa.

4.4. Używamy adnotacji dla aspektów

Podstawową funkcją wprowadzoną w wersji 5 AspectJ była możliwość użycia adnotacji do tworzenia aspektów. We wcześniejszych wersjach pisanie aspektów w AspectJ wymagało nauki rozszerzenia do języka Java. Lecz adnotacyjny model wprowadzony w AspectJ uprościł tworzenie aspektu z dowolnej klasy dzięki wprowadzeniu kilku nowych adnotacji. Ten nowy mechanizm jest znany pod nazwą **@AspectJ**.

Wracając do klasy `Audience`, widzieliśmy, że zawierała ona wszystkie funkcje, jakie powinni realizować widzowie, lecz żadnego ze szczegółów, które czyniłyby z tej klasy aspekt. To zmuszało nas do deklarowania porady i punktów przecięcia w pliku XML.

Lecz dysponując adnotacjami w stylu **@AspectJ**, możemy wrócić do naszej klasy `Audience` i uczynić z niej aspekt, nie potrzebując do tego celu żadnej dodatkowej klasy ani deklaracji komponentu. Na listingu 4.6 pokazano nową wersję klasy `Audience`, dzięki adnotacjom przemienioną w aspekt.

Listing 4.6. Opatrujemy klasę `Audience` adnotacją, by utworzyć aspekt

```
package com.springinaction.springidol;

import org.aspectj.lang.annotation.AfterReturning;
import org.aspectj.lang.annotation.AfterThrowing;
import org.aspectj.lang.annotation.Aspect;
import org.aspectj.lang.annotation.Before;
import org.aspectj.lang.annotation.Pointcut;

@Aspect
public class Audience{
    @Pointcut(
        "execution(* com.springinaction.springidol.Performer.perform(..)")
        public void performance() {
            }
    }
    @Before("performance()")
    public void takeSeats() {
        System.out.println("Widzowie zajmują miejsca.");
    }
    @Before("performance()")
    public void turnOffCellPhones() {
        System.out.println("Widzowie wyłączają telefony komórkowe.");
    }
    @AfterReturning("performance()")
    public void applaud() {
        System.out.println("Brawooo! Oklaski!");
    }
    @AfterThrowing("performance()")
```

← Definicja punktu przecięcia

← Przed występem

← Przed występem

← Po występie

```

public void demandRefund() {
    System.out.println("Buu! Oddajcie pieniądze za bilety!");
}
}

```

← Po nieudanym występie

Nowa wersja klasy `Audience` jest opatrzona adnotacją `@Aspect`. Adnotacja ta wskazuje, że klasa nie jest już tylko jednym z wielu POJO, lecz jest aspektem.

Adnotacji `@Pointcut` używamy do zdefiniowania punktu przecięcia możliwego do wielokrotnego użycia wewnątrz aspektu w stylu `@AspectJ`. Wartość przekazana adnotacji `@Pointcut` jest wyrażeniem punktu przecięcia — tu wskazującym, że punkt przecięcia powinien zostać dopasowany do metody `perform()` klasy `Performer`. Nazwa punktu przecięcia pochodzi od nazwy metody, do której zastosowana jest adnotacja. Zatem ten punkt przecięcia będzie się nazywał `performance()`. To, co właściwie znajduje się w ciele metody `performance()`, nie ma specjalnie znaczenia, właściwie mogłaby to być metoda pusta. Sama metoda jest tylko znacznikiem, zapewniającym adnotacji `@Pointcut` punkt, w którym będzie mogła się zaczepić.

Każda spośród metod naszej widowni została opatrzona adnotacją porady. Adnotacja `@Before` została zastosowana zarówno do metody `takeSeats()`, jak i do `turnOffCellPhones()`, wskazując tym samym, że te dwie metody realizują porady *before*. Adnotacja `@AfterReturning` wskazuje, że metoda `applaud()` realizuje poradę *after-returning*. Zaś metoda `demandRefund()` otrzymała adnotację `@AfterThrowing`, zatem zostanie wywołana w razie zgłoszenia jakichś wyjątków podczas występu.

Nazwa punktu przecięcia `performance()` jest przekazana jako wartość parametru do wszystkich adnotacji porad. W ten sposób informujemy metody porad, gdzie powinny zostać zastosowane.

Zauważmy, że poza adnotacjami oraz metodą `performance()` — niewykonującą żadnych operacji — klasa `Audience` pozostała funkcjonalnie bez zmian. To oznacza, że nadal jest ona prostym obiektem Javy i możemy jej używać jako takiego obiektu. Nadal możemy także wiązać tę klasę w Springu w następujący sposób:

```

<bean id="audience"
      class="com.springinaction.springidol.Audience" />

```

Ponieważ klasa `Audience` zawiera wszystko, co potrzebne, by zdefiniować jej własne punkty przecięcia i porady, już więcej nie potrzebujemy deklaracji punktów przecięcia i porad w pliku konfiguracyjnym XML. Pozostała tylko jedna czynność, jaką musimy wykonać, aby Spring zaczął stosować klasę `Audience` jako aspekt. Należy zadeklarować w kontekście Springa komponent automatycznego pośredniczenia, który przekształca komponenty opatrzone adnotacjami w stylu `@AspectJ` w porady obiektów pośredniczących.

Do tego celu Spring posiada klasę tworzącą automatycznych pośredników, nazwaną `AnnotationAwareAspectJAutoProxyCreator`. Możemy zarejestrować obiekt klasy `AnnotationAwareAspectJAutoProxyCreator` jako element `<bean>` w kontekście Springa, lecz wymagałoby to bardzo dużo pisania (uwierz mi, Czytelniku... już kilka razy zdarzyło mi się pisać taką deklarację). Zamiast tego, w celu uproszczenia tej dość długiej nazwy, Spring posiada specjalny element konfiguracyjny w przestrzeni nazw `aop`, który jest znacznie łatwiejszy do zapamiętania:

```

<aop:aspectj-autoproxy />

```

Element `<aop:aspectj-autoproxy/>` utworzy w kontekście Springa komponent klasy `AnnotationAwareAspectJAutoProxyCreator` i będzie automatycznie pośredniczył w wywołaniach z komponentów, których metody zostają dopasowane do punktów przecięcia zdefiniowanych za pomocą adnotacji `@Pointcut` w beanach opatrzonych adnotacją `@Aspect`.

By móc użyć elementu konfiguracyjnego `<aop:aspectj-autoproxy>`, musimy pamiętać o umieszczeniu przestrzeni nazw `aop` w naszym pliku konfiguracyjnym Springa:

```
<beans xmlns="http://www.springframework.org/schema/beans"
  xmlns:xsi="http://www.w3.org/2001/XMLSchema-instance"
  xmlns:aop="http://www.springframework.org/schema/aop"
  xsi:schemaLocation="http://www.springframework.org/schema/beans
    http://www.springframework.org/schema/beans/spring-beans-3.0.xsd
    http://www.springframework.org/schema/aop
    http://www.springframework.org/schema/aop/spring-aop-3.0.xsd">
```

Powinniśmy być świadomi, że element `<aop:aspectj-autoproxy>` korzysta jedynie z adnotacji w stylu `@AspectJ` jako przewodnika podczas tworzenia aspektów opartych na obiektach pośredniczących. Gdybyśmy zajrzeli „pod maskę”, przekonalibyśmy się, że nadal są to aspekty w stylu Springa. To jest istotne, ponieważ oznacza, że choć używamy adnotacji w stylu `@AspectJ`, nadal zachowuje ważność ograniczenie do pośredniczenia jedynie w wywołaniach metod. Jeśli potrzebowalibyśmy wykorzystać pełne możliwości frameworka `AspectJ`, będziemy musieli posłużyć się bibliotekami uruchomieniowymi `AspectJ`, zamiast polegać na Springu, pozwalającym jedynie na tworzenie aspektów na bazie obiektów pośredniczących.

Warto także wspomnieć w tym miejscu, że zarówno element `<aop:aspect>`, jak i adnotacje w stylu `@AspectJ` są efektywnymi sposobami na przekształcenie POJO w aspekt. Element `<aop:aspect>` posiada jednak jedną szczególną zaletę w porównaniu do `@AspectJ`. Polega ona na tym, że nie potrzebujemy kodu źródłowego klasy, która realizuje funkcjonalność aspektu. Korzystając z `@AspectJ`, musimy opatrzyć adnotacjami klasę i metody, a to wymaga posiadania dostępu do kodu źródłowego. Element `<aop:aspect>` może zaś odwoływać się do dowolnego komponentu.

Teraz dowiemy się, jak za pomocą adnotacji w stylu `AspectJ` utworzyć poradę `around`.

4.4.1. Tworzymy poradę `around` za pomocą adnotacji

Podobnie jak w przypadku konfigurowania Spring AOP z użyciem plików XML, korzystając z adnotacji w stylu `@AspectJ`, nie jesteśmy ograniczeni do porad `before` i `after`. Możemy także zdecydować się na zastosowanie porady `around`. W tym celu powinniśmy użyć adnotacji `@Around`, jak w poniższym przykładzie:

```
@Around("performance()")
public void watchPerformance(ProceedingJoinPoint joinpoint) {
    try {
        System.out.println("Widzowie zajmują miejsca.");
        System.out.println("Widzowie wyłączają telefony komórkowe.");

        long start = System.currentTimeMillis();
        joinpoint.proceed();
        long end = System.currentTimeMillis();

        System.out.println("Brawooo! Oklaski!");
    } catch (Exception e) {
        // ...
    }
}
```

```

        System.out.println("Występ trwał " + (end - start)
            + " milisekund.");
    } catch (Throwable t) {
        System.out.println("Buu! Oddajcie pieniądze za bilety!");
    }
}

```

Adnotacja `@Around` wskazuje, że metoda `watchPerformance()` ma być zastosowana jako porada `around` w punkcie przecięcia `performance`. Powinno to wyglądać w dziwnie znajomy sposób, ponieważ jest to dokładnie ta sama metoda `watchPerformance()`, którą widzieliśmy wcześniej. Jedyna różnica polega na tym, że teraz została ona opatrzona adnotacją `@Around`.

Jak być może pamiętamy z wcześniejszych przykładów, nie wolno zapomnieć o jawnym wywołaniu w poradzie `around` metody `proceed()`, co zapewnia wywołanie metody docelowej. Lecz samo opatrzenie metody adnotacją `@Around` nie wystarczy do umożliwienia wywołania metody `proceed()`. Wiemy, że metoda, która będzie realizowała poradę `around`, musi otrzymać jako argument obiekt `ProceedingJoinPoint`, a następnie wywołać metodę `proceed()` tego obiektu.

4.4.2. Przekazujemy argumenty do porad konfigurowanych przez adnotacje

Dostarczanie parametrów do porad za pośrednictwem adnotacji w stylu `@AspectJ` nie różni się istotnie od sposobu, w jaki osiągałiśmy to za pomocą deklaracji aspektów w plikach konfiguracyjnych XML Springa. Właściwie, w sporej większości elementy języka XML, których użyliśmy wcześniej, przekładają się prawie bezpośrednio na odpowiedniki w postaci adnotacji w stylu `@AspectJ`, jak możemy się przekonać na przykładzie nowej wersji klasy `Magician` z listingu 4.7.

Listing 4.7. Tworzymy aspekt z klasy `Magician` za pomocą adnotacji w stylu `@AspectJ`

```

package com.springinaction.springidol;

import org.aspectj.lang.annotation.Aspect;
import org.aspectj.lang.annotation.Before;
import org.aspectj.lang.annotation.Pointcut;

@Aspect public class Magician implements MindReader {
    private String thoughts;

    @Pointcut("execution(* com.springinaction.springidol.*
        + *Thinker.thinkOfSomething(String)) && args(thoughts)")
    public void thinking(String thoughts) {
    }

    @Before("thinking(thoughts)")
    public void interceptThoughts(String thoughts) {
        System.out.println("Przechwytyuję myśli ochotnika: " + thoughts);
        this.thoughts = thoughts;
    }

    public String getThoughts() {

```

← Deklaracja parametryzowanego punktu przecięcia

← Przekazujemy parametry do porad


```

        return thoughts;
    }
}

```

Element `<aop:pointcut>` został zastąpiony adnotacją `@Pointcut`, zaś element `<aop:before>` zastąpiła adnotacja `@Before`. Jedyną znaczącą zmianą polega na tym, że adnotacje `@AspectJ` mogą, bazując na składni Javy, wyznaczać szczegółowo parametry przekazywane do porady. Zatem w konfiguracji opartej na adnotacjach nie potrzebujemy odpowiednika atrybutu `arg-names` z elementu `<aop:before>`.

4.4.3. Tworzymy wprowadzenie za pomocą adnotacji

Wcześniej zademonstrowaliśmy sposób na wprowadzenie nowego interfejsu do istniejącego komponentu bez zmian w kodzie źródłowym tego komponentu, za pomocą elementu `<aop:declare-parents>`. Wróćmy teraz raz jeszcze do tamtego przykładu, lecz tym razem korzystając z konfiguracji aspektów za pomocą adnotacji.

Odpowiednikiem elementu `<aop:declare-parents>` w `@AspectJ` jest adnotacja `@DeclareParents`. Adnotacja ta, użyta wewnątrz klasy opatrzonej adnotacją `@Aspect`, działa niemal identycznie jak element w XML, który zastąpiła. Użycie adnotacji `@DeclareParents` demonstruje listing 4.8.

Listing 4.8. Wprowadzamy interfejs `Contestant` za pomocą adnotacji w stylu `@AspectJ`

```

package com.springinaction.springidol;

import org.aspectj.lang.annotation.Aspect;
import org.aspectj.lang.annotation.DeclareParents;

@Aspect public class ContestantIntroducer {

    @DeclareParents(
        value = "com.springinaction.springidol.Performer+",
        defaultImpl = GraciousContestant.class)
    public static Contestant contestant;
}

```

← Dodajemy interfejs `Contestant`

Jak widzimy, klasa `ContestantIntroducer` jest aspektem. Jednak w odróżnieniu od aspektów, jakie do tej pory utworzyliśmy, nie realizuje ona porad *before*, *after* czy też *around*. Zamiast tego wprowadza do beanów klasy `Performer` interfejs `Contestant`. Podobnie jak element `<aop:declare-parents>`, adnotacja `@DeclareParents` składa się z trzech części:

- Atrybut `value` jest odpowiednikiem atrybutu `types-matching` w elemencie `<aop:declare-parents>`. Identyfikuje on rodzaje komponentów, do których wprowadzony będzie interfejs.
- Atrybut `defaultImpl` jest odpowiednikiem atrybutu `default-impl` w elemencie `<aop:declare-parents>`. Identyfikuje on klasę, która będzie zawierała implementację wprowadzonego interfejsu.
- Statyczna właściwość, która jest opatrzona adnotacją `@DeclareParents`, identyfikuje wprowadzany interfejs.

Podobnie jak w przypadku każdego aspektu, musimy zadeklarować klasę Contestant ↪ Introducer jako komponent w kontekście aplikacji Springa:

```
<bean class="com.springinaction.springidol.ContestantIntroducer" />
```

Element `<aop:aspect-autoproxy>` będzie tam sięgał po ten komponent. Gdy odkryje komponent opatrzonej adnotacją `@Aspect`, automatycznie utworzy obiekt pośredniczący, który będzie delegował wywołania albo do docelowego komponentu, albo do obiektu implementującego wprowadzony interfejs, zależnie od tego, do którego z nich wywoływana metoda należy.

Sprawą, która zwróci naszą uwagę, jest fakt, że adnotacja `@DeclareParents` nie posiada odpowiednika atrybutu `delegate-ref` z elementu `<aop:declare-parents>`. Dzieje się tak, ponieważ `@DeclareParents` jest adnotacją w stylu `@AspectJ`. `@AspectJ` jest projektem niezależnym od Springa i z tego powodu jego adnotacje nie są świadome istnienia komponentów Springa. Wskutek tego, jeśli potrzebujemy delegata do komponentu, który został skonfigurowany w Springu, wówczas adnotacja `@DeclareParents` może okazać się nieodpowiednia i będziemy musieli uciec się do zastosowania w konfiguracji elementu `<aop:declare-parents>`.

Spring AOP umożliwia oddzielenie zagadnień przecinających od biznesowej logiki aplikacji. Lecz, jak widzieliśmy, aspekty w Springu ciągle jeszcze są oparte na obiektach pośredniczących i obowiązuje je ograniczenie wyłącznie do porad związanych z wywołaniami metod. Jeśli potrzebujemy czegoś więcej niż tylko obsługi pośredniczenia w wywołaniach metod, może warto, byśmy rozważyli użycie aspektów `AspectJ`. W następnym punkcie zobaczymy, jak można użyć tradycyjnych aspektów z `AspectJ` w aplikacji Springa.

4.5. Wstrzykujemy aspekty z `AspectJ`

Choć Spring AOP jest wystarczającym rozwiązaniem dla wielu zastosowań aspektów, wypada słabo w porównaniu z rozwiązaniem AOP, jakim jest `AspectJ`. `AspectJ` obsługuje wiele typów punktów przecięcia, które nie są możliwe w Spring AOP.

Punkty przecięcia w konstruktorach, na przykład, są przydatne, gdy potrzebujemy zastosować poradę podczas tworzenia obiektów. W odróżnieniu od konstruktorów w niektórych innych językach obiektowych, konstruktory w Javie różnią się od zwykłych metod. Z tego powodu bazująca na obiektach pośredniczących obsługa programowania aspektowego w Springu okazuje się zdecydowanie niewystarczająca, gdy chcemy zastosować poradę podczas tworzenia obiektu.

W znacznej większości aspekty w `AspectJ` są niezależne od Springa. Choć mogą być wplatane do aplikacji opartych na Javie, w tym aplikacji w Springu, zastosowanie aspektów z `AspectJ` wprowadza odrobinę zamieszania po stronie Springa.

Jednak każdy dobrze zaprojektowany i znaczący aspekt prawdopodobnie będzie zależał od innych klas, które będą go wspomagały podczas działania. Jeśli aspekt jest zależny od jednej lub więcej klas w trakcie realizacji porady, możemy z poziomu tego aspektu tworzyć instancje takich współpracujących obiektów. Albo, jeszcze lepiej, możemy posłużyć się wstrzykiwaniem zależności w Springu, by wstrzykiwać komponenty do aspektów w `AspectJ`.

By to zobrazować, utwórzmy kolejny aspekt dla turnieju talentów *Idol Springa*. Turniej talentów potrzebuje jurora. Zatem utworzymy aspekt jurora w środowisku AspectJ. Aspekt ten, zdefiniowany na listingu 4.9, nazwiemy JudgeAspect.

Listing 4.9. Implementacja w AspectJ jurora dla turnieju talentów

```
package com.springinaction.springidol;

public aspect JudgeAspect {
    public JudgeAspect() {}

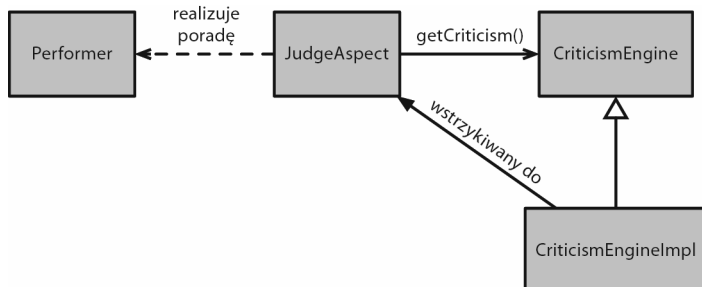
    pointcut performance() : execution(* perform(..));

    after() returning() : performance() {
        System.out.println(criticismEngine.getCriticism());
    }

    // wstrzyknięty obiekt
    private CriticismEngine criticismEngine;
    public void setCriticismEngine(CriticismEngine criticismEngine) {
        this.criticismEngine = criticismEngine;
    }
}
```

Głównym zadaniem aspektu JudgeAspect jest komentowanie występu po jego zakończeniu. Punkt przecięcia performance() z listingu 4.9 zostanie dopasowany do metody perform(). W połączeniu z poradą after()returning() otrzymujemy aspekt, który reaguje na zakończenie występu.

Tym, co okazuje się interesujące w listingu 4.9, jest fakt, że juror nie komentuje występu sam we własnym zakresie. Zamiast tego aspekt JudgeAspect współpracuje z obiektem CriticismEngine, wywołując jego metodę getCriticism(), aby uzyskać krytyczny komentarz po występie. By uniknąć niepotrzebnego wiązania między aspektem JudgeAspect i obiektem CriticismEngine, aspekt JudgeAspect otrzymuje referencję do obiektu CriticismEngine za pomocą wstrzykiwania przez metodę dostępową. Relacja ta została zobrazowana na rysunku 4.8.



Rysunek 4.8. Aspekty też potrzebują wstrzykiwania. Spring może wstrzykiwać zależności do aspektów w AspectJ, zupełnie jakby to były zwykłe komponenty

CriticismEngine sam jest tylko interfejsem, który deklaruje prostą metodę getCriticism(). Oto implementacja tego interfejsu (listing 4.10).

Listing 4.10. Implementacja interfejsu CriticismEngine, z którego korzysta aspekt JudgeAspect

```
package com.springinaction.springidol;

public class CriticismEngineImpl implements CriticismEngine {
    public CriticismEngineImpl() {}

    public String getCriticism() {
        int i = (int) (Math.random() * criticismPool.length);

        return criticismPool[i];
    }

    // wstrzyknięty obiekt
    private String[] criticismPool;
    public void setCriticismPool(String[] criticismPool) {
        this.criticismPool = criticismPool;
    }
}
```

Klasa CriticismEngineImpl implementuje interfejs CriticismEngine, losowo wybierając krytyczny komentarz z listy wstrzykniętej krytyki. Klasa ta może zostać zadeklarowana jako bean w Springu za pomocą poniższego kodu w języku XML:

```
<bean id="criticismEngine"
      class="com.springinaction.springidol.CriticismEngineImpl">
  <property name="criticisms">
    <list>
      <value>I'm not being rude, but that was appalling.</value>
      <value>You may be the least talented person in this show.</value>
      <value>Do everyone a favor and keep your day job.</value>
    </list>
  </property>
</bean>
```

Jak dotąd nieźle. Mamy już implementację interfejsu CriticismEngine, z którego będzie korzystał aspekt JudgeAspect. Wszystko, co pozostało, to powiązanie klasy CriticismEngineImpl z aspektem JudgeAspect.

Zanim zademonstrujemy, jak zrealizować wstrzykiwanie, powinniśmy wiedzieć, że aspekty w AspectJ mogą być wplatane do naszej aplikacji zupełnie bez angażowania Springa. Jednak jeśli chcemy użyć wstrzykiwania zależności w Springu, by wstrzykiwać klasy współpracujące do aspektu w AspectJ, musimy zadeklarować aspekt jako element <bean> w konfiguracji Springa. Poniższa deklaracja elementu <bean> realizuje wstrzykiwanie beana criticismEngine do aspektu JudgeAspect:

```
<bean class="com.springinaction.springidol.JudgeAspect"
      factory-method="aspectOf">
  <property name="criticismEngine" ref="criticismEngine"/>
</bean>
```

W dużej części ta deklaracja elementu <bean> nie różni się w istotny sposób od wszystkich innych deklaracji komponentów, jakie występują w Springu. Jedyna poważna różnica polega na użyciu atrybutu factory-method. Normalnie instancje komponentów w Springu tworzy kontener Springa, lecz aspekty w AspectJ są tworzone przez bibliotekę

uruchomieniową AspectJ. Do momentu, gdy Spring uzyska możliwość wstrzyknięcia komponentu typu CriticismEngine do aspektu JudgeAspect, istnieje już instancja klasy JudgeAspect.

Ponieważ Spring nie odpowiada za tworzenie instancji aspektu JudgeAspect, nie możemy po prostu zadeklarować klasy JudgeAspect jako komponentu w Springu. Zamiast tego potrzebujemy sposobu, by Spring uzyskał uchwyt do instancji klasy JudgeAspect, która została właśnie utworzona przez AspectJ, tak abyśmy mogli wstrzyknąć do niej obiekt CriticismEngine. Zgodnie z konwencją, wszystkie aspekty w AspectJ posiadają statyczną metodę aspectOf(), która zwraca singleton będący instancją aspektu. Zatem, by uzyskać instancję aspektu, musimy użyć atrybutu factory-method, by wywołać metodę aspectOf(), zamiast próbować wywoływać konstruktor klasy JudgeAspect.

W skrócie, Spring nie korzysta z deklaracji <bean>, jakiej używaliśmy wcześniej, do tworzenia instancji klasy JudgeAspect — instancja ta została już utworzona przez bibliotekę uruchomieniową AspectJ. Zamiast tego Spring otrzymuje referencję do aspektu przez metodę aspectOf() fabryki, a następnie realizuje wstrzykiwanie do niego zależności zgodnie z przepisem w elemencie <bean>.

4.6. Podsumowanie

Programowanie aspektowe jest potężnym uzupełnieniem programowania obiektowego. Dzięki aspektom możemy rozpocząć grupowanie zachowań aplikacji, dotychczas rozproszonych po całej aplikacji, w modułach wielokrotnego użytku. Możemy wówczas zadeklarować, gdzie i w jaki sposób dane zachowanie będzie zastosowane. Pozwala to na ograniczenie niepotrzebnego powielania kodu i pozwala, aby podczas konstruowania klas skupić się na ich głównych funkcjach.

Spring zapewnia aspektowe środowisko uruchomieniowe, które pozwala nam na dodawanie aspektów wokół wywołań metod. Nauczyliśmy się, jak możemy wpłatać porady przed wywołaniem metody, po jej wywołaniu oraz wokół niego, a także dodać dostosowane zachowanie do obsługi wyjątków.

Mamy możliwość podjęcia kilku decyzji co do sposobu użycia aspektów przez naszą aplikację w Springu. Wiązanie porad i punktów przecięcia w Springu jest znacznie prostsze dzięki dodaniu obsługi adnotacji @AspectJ i uproszczonemu schematowi konfiguracji.

Na koniec, zdarzają się sytuacje, gdy Spring AOP jest mechanizmem niewystarczającym i musimy przejść na AspectJ, aby korzystać z aspektów o większych możliwościach. Na wypadek takich sytuacji zerknęliśmy na sposób użycia Springa, by wstrzykiwać zależności do aspektów w AspectJ.

Do tego momentu omówiliśmy podstawy frameworka Spring. Dowiedzieliśmy się, jak skonfigurować kontener Springa i jak zastosować aspekty do obiektów zarządzanych przez Springa. Jak widzieliśmy, te podstawowe techniki dają świetną możliwość tworzenia aplikacji złożonych z dużo powiązanych obiektów. W następnym rozdziale dowiemy się, w jaki sposób luźne wiązanie przez techniki DI i AOP pozwala na testowanie przez programistę i jak zapewnić pokrycie testami kodu w Springu.

Część 2

Podstawy aplikacji Springa

W części 1. omówiliśmy podstawowy kontener Springa i oferowane przez niego możliwości w zakresie wstrzykiwania zależności (DI) i programowania aspektowego (AOP). Mając tę podstawową wiedzę, w części 2. dowiemy się, w jaki sposób tworzyć aplikacje biznesowe w środowisku Springa.

Większość aplikacji utrzuła informacje biznesowe w relacyjnej bazie danych. Rozdział 5., „Korzystanie z bazy danych”, dostarczy informacji na temat wsparcia Springa dla utrwalania danych. Jednym z omawianych w tym rozdziale zagadnień będzie wsparcie Springa dla JDBC, dzięki któremu można wydatnie zredukować kod potrzebny przy pracy z JDBC. Omówiona zostanie też integracja Springa z rozwiązaniami trwałości opartymi na mechanizmach odwzorowań obiektowo-relacyjnych, takich jak Hibernate czy JPA.

Utrwalone dane muszą pozostać spójne. W rozdziale 6., „Zarządzanie transakcjami”, nauczysz się deklaratywnego stosowania strategii transakcyjnych w obiektach aplikacji przy pomocy programowania aspektowego.

W rozdziale 7., „Budowanie aplikacji sieciowych za pomocą Spring MVC”, poznasz podstawy Spring MVC, frameworka sieciowego zbudowanego na bazie Springa. Odkryjesz szeroki wybór kontrolerów Spring MVC do obsługi żądań sieciowych i zobaczysz, jak w przezroczysty sposób podpinąć parametry żądania pod obiekty biznesowe, dbając jednocześnie o poprawność danych i obsługę błędów.

Z rozdziału 8., „Praca ze Spring Web Flow”, dowiesz się, jak budować oparte na przepływach, konwersacyjne aplikacje sieciowe, używając frameworka Spring Web Flow.

Jako że bezpieczeństwo jest istotnym aspektem każdej aplikacji, w rozdziale 9., „Zabezpieczanie Springa”, omówimy wreszcie użycie frameworka Spring Security w celu ochrony informacji aplikacji.

Skorowidz

A

- Acegi Security, 250
- ACID, 173
- ActiveMQ, 338
- adnotacja
 - @Around, 129
 - @Aspect, 129
 - @AspectJ, 127
 - @Async, 395
 - @Autowired, 92–96, 391
 - @Bean, 104
 - @Configuration, 104
 - @Controller, 206
 - @DeclareParents, 131
 - @Entity, 161
 - @Inject, 97
 - @ManagedResource, 364
 - @PathVariable, 307
 - @Pointcut, 128
 - @PreAuthorize, 272
 - @Qualifier, 95, 98
 - @Repository, 163
 - @RequestMapping, 307, 331
 - @RequestParam, 207
 - @ResponseBody, 314
 - @RolesAllowed, 271
 - @Scheduled, 393
 - @Secured, 270
 - @SkipIt, 102
 - @StringedInstrument, 96
 - @Transactional, 180
 - @Value, 99
- adnotacje standardowe, 92, 100
- adres URL, 262
 - przepływu, 236
 - typu RESTful, 305
 - typu RESTless, 305
 - zdalnej usługi, 294
- agent MBean, 359
- algorytm
 - MD5, 269
 - szyfrowania, 379
- AOP, aspect-oriented programming, 22, 30, 108
- aplikacja Spitter, 255
- aplikacje
 - klienckie JMS, 338
 - aplikacje sieciowe, 189
- architektura JMS, 335
- assembler
 - InterfaceBasedMBeanInfoAssembler, 363
 - MetadataMBeanInfoAssembler, 364
 - MethodExclusionMBeanInfo, 362
 - MethodNameBasedMBeanInfoAssembler, 361
- asemblerzy informacji MBean, 361
- AspectJ, 113, 115
- aspekt, 29, 109, 114
 - Audience, 120
 - w XML, 117
- asynchroniczna obsługa komunikatów, 354
- asynchroniczne
 - RPC, 352
 - wywołania, 353
- atrybut
 - default-init-method, 60
 - delegate-ref, 126
 - destroy-method, 59
 - factory-method, 57
 - hash, 267
 - init-method, 59
 - p:song, 66
 - scope, 58
 - system-properties-mode, 376
 - value, 62
- atrybuty
 - transakcji, 180
 - żądania, 203
- automatyczne
 - rejestrowanie, 103
 - wiązanie, 85–90, 99, *Patrz także* wiązanie
 - wykrywanie, 85, 100
- autoryzacja @PostAuthorize, 273
- AWS, Amazon Web Service, 220

B

bezpieczeństwo
 aplikacji sieciowych, 259
 na poziomie widoku, 260
 sieciowe, 253
 biblioteka
 JAXB, 324
 znaczników, 330
 blok catch, 142
 błędy walidacji, 214, 216
 brokery komunikatów, message brokers, 335, 338
 brudne odczyty, dirty reads, 182
 Burlap, 287

C

Caucho Burlap, 280
 Caucho Hessian, 280
 chciwe pobieranie, eager fetching, 158
 ciasteczko, 269
 CMT, container managed transactions, 174
 CRUD, create read update delete, 309
 cykl życia komponentu, 37
 czas wykonania, runtime, 155

D

dane przepływu, 231
 DAO, Data Access Objects, 41, 140
 definiowanie
 aspektu audience, 122
 atrybutów transakcji, 180
 bazowego przepływu, 233
 kafelków, 201
 kontrolera, 195
 punktów przecięcia, 120
 transakcji, 186
 widoku, 202
 deklarowanie
 aspektów, 117
 dostawcy uwierzytelnienia LDAP, 266
 fabryki, 160
 komponentu, 104
 porad, 119
 transakcji, 180, 184
 designator, 116
 bean(), 117
 execution(), 116
 within(), 116
 DI, dependency injection, 19, 29, 50, 64, 132, 250
 dodawanie funkcjonalności, 125

domyslnie właściwości, 376
 dostawca uwierzytelnienia, 264, 266
 dostęp do
 adresu URL, 262
 atrybutów komponentu, 368
 danych, 41, 139, 154
 filtrów serwletów, 252
 informacji uwierzytelniających, 260
 komponentów, 367
 komponentów EJB, 385
 metody, 272
 S3, 220
 składników kolekcji, 81
 szablonu JdbcTemplate, 146
 usług, 290, 293
 usług JMS, 352
 usług RMI, 282
 zdalnego komponentu, 367
 zdalnych usług, 281
 dostęp tylko do odczytu, 183
 dowiązanie szablonu JMS, 343

E

egzekutor przepływu, 225
 EJB, Enterprise JavaBeans, 22
 EJB 2, 24
 eksport
 asynchronicznej usługi, 353
 komponentu, 359
 eksporter
 HttpInvokerServiceExporter, 292
 JmsInvokerServiceExporter, 350
 RmiServiceExporter, 284, 350
 eksportowanie
 komponentów, 358
 usługi Burlap, 290
 usługi Hessian, 288
 element
 <amq:connectionFactory>, 339
 <aop:around>, 122
 <aop:aspect-autoproxy>, 132
 <aop:aspectj-autoproxy/>, 129
 <aop:config>, 119
 <aop:declare-parents>, 126
 <aop:pointcut>, 120
 <authentication-manager>, 264
 <beans>, 51
 <constructor-arg>, 54, 340
 <context:annotation-config>, 92
 <context:component-scan>, 100

<context:mbean-export>, 364
 <decision-state>, 239
 <div>, 202
 <end-state>, 229
 <entry>, 70, 359
 <evaluate>, 232
 <filter>, 252
 <flow:flow-executor>, 225
 <flow:flow-location>, 226
 <flow:flow-location-pattern>, 225
 <form>, 330
 <global-method-security>, 270, 276
 <http>, 253
 <http-basic>, 256
 <if>, 241
 <input>, 244
 <intercept-url>, 257
 <jdbc-user-service>, 264
 <jee:jndi-lookup>, 382
 <jee:local-slsb>, 385
 <jms:listener>, 350
 <ldap-server>, 268
 <list>, 67
 <map>, 67, 70
 <mvc:resources>, 193
 <null/>, 72
 <on-entry>, 246
 <property>, 62
 <props>, 67
 <secured>, 247
 <security:authentication>, 260
 <security:authorize>, 261
 <set>, 67, 69, 232
 <sf:errors>, 214
 <sf:form>, 330
 <subflow-state>, 229
 <task:annotation-driven/>, 393
 <tx:advice>, 185
 <tx:annotation-driven>, 186
 <tx:method>, 185
 <util:list>, 81
 elementy konfiguracyjne, 67, 118
 e-mail, 386

F

fabryka
 komponentów, 36
 menedżerów encji, 165
 połączeń JMS, 339
 sesji Hibernate, 160
 fantomy, phantom read, 182

filtr, 102
 annotation, 102
 aspectj, 102
 assignable, 102
 custom, 102
 HiddenHttpMethodFilter, 331
 regex, 102
 filtry
 serwletów, 250, 253
 Spring Security, 253
 format JSON, 329
 formularz, 208
 logowania, 254
 rejestracyjny, 209
 formularze typu RESTful, 329
 funkcja hasRole(), 272
 funkcjonalność porady, 110

H

hasło, 267
 hasło szyfrowania, 379
 Hessian, 287
 Hibernate, 158, 162
 hierarchia wyjątków, 142

I

iBATIS, 139
 IDE, 113
 identyfikatory, 105
 implementacja
 SpitterDao, 163
 SplitterController, 205
 informacja o lokalizacji, 326
 inicjalizacja na żądanie posiadacza, 57
 instalacja
 ActiveMQ, 339
 Spring Web Flow, 224
 interfejs
 AlertService, 351
 Contestant, 126
 CriticismEngine, 134
 DisposableBean, 60
 InitializingBean, 60
 Instrument, 61
 javax.management.NotificationListener, 371
 MailSender, 386
 MindReader, 123
 Performer, 50
 Session, 160

interfejs

SpitterService, 283

Thinker, 123

izolacja, isolation, 173, 183

J

JAX-RPC, 295

JAX-WS, 295

JDBC, 35, 139, 149–152, 158

JDO, Java Data Objects, 159, 164

jednostka

organizacyjna, organization unit, 267

utrwalania, persistence unit, 165

język

AspectJ, 113, 115

SpEL, 72, 80, 257

JMS, Java Message Service, 41, 334

JMX, Java Management Extensions, 357, 372

JNDI, Java Naming and Directory Interface, 147,
380–384, 396

JPA, Java Persistence API, 149, 164

zarządzane przez aplikację, 165

zarządzane przez kontener, 166

JSP, 330

JSR-330, 97

JTA, Java Transaction API, 174

K

kaskadowość, cascading, 159

catalog

LDAP, 263

META-INF, 165

klasa

Audience, 118, 127

Auditorium, 59

BraveKnight, 27, 31

CriticismEngineImpl, 134

DamselRescuingKnight, 25

HomeController, 196

HttpInvokerServiceExporter, 292

Instrumentalist, 61, 62

java.util.Properties, 81

JdbcDaoSupport, 146

JmsTemplate102, 343

Juggler, 51, 53

Magician, 130

MimeMessageHelper, 389

Minstrel, 33

Piano, 64

PoeticJuggler, 54, 56

Properties, 71

Saxophone, 63

SimpleJdbcDaoSupport, 157

Sonnet29, 55

SpitterEmailServiceImpl, 387

SpitterServiceEndpoint, 296

SpringBeanAutowiringSupport, 296

Stage, 57

StandardPBEStrEncrytor, 379

Volunteer, 123

klasy

bazowe DAO, 145, 156

otwarte, 125

singletonowe, 57

statyczne, 57

szablonowe, 144

klient

REST, 317

SpitterService, 285

usługi RMI Spitter, 285

klucz prywatny, 269

kod szablonowy, 34

kolejka spittle.alert.queue, 353

kolejki, queues, 335

kolekcje typu map, 69

komponent, 50, 59

MBeanServerConnectionFactoryBean, 368

BasicDataSource, 148

dataSource, 377

HessianServiceExporter, 288

JaxWsPortProxyFactoryBean, 299

Minstrel, 32

RmiServiceExporter, 288

SpitterEmailServiceImpl, 387

spitterService, 284

TransactionProxyFactoryBean, 180

komponenty

EJB, 385

encyjne, entity beans, 163

encyjne BMP, 163

encyjne CMP, 163

jako usługi, 292

MBean, 364

MDB, 348

sterowane komunikatami, 347

w kontenerze, 38

wysyłające pocztę, 387

zagnieżdżone, 65

zarządzane, managed beans, 357, 361, 367

dynamic MBeans, 358

model MBeans, 358

- open MBeans, 358
- standard MBeans, 357
- komunikacja
 - asynchroniczna, 335
 - RPC, 338
 - synchroniczna, 334, 337
- konfiguracja
 - Acegi, 251
 - beanów, 51
 - bezpieczeństwa sieciowego, 253
 - brokera komunikatów, 338
 - danych szyfrowania, 379
 - fabryki menedżerów encji, 164
 - JPA, 165
 - konteneru, 52
 - kontrolera Hessian, 289
 - odbiorców komunikatów, 349
 - puli, 148
 - rejstru przepływów, 225
 - repozytorium, 263
 - serwera LDAP, 268
 - Spring MVC, 192, 194
 - Spring Web Flow, 224
 - Springa, 103, 105
 - usługi RMI, 283
 - źródła danych, 147
- konflikt nazw komponentów, 366
- koniec przepływu, 242
- konsumowanie komunikatów, 346
- konteksty aplikacji, 28, 36, 203
- kontener, 36, 50, 60
 - odbiorcy komunikatów, 349
 - podstawowy, 39
- kontrola nad atrybutami, 360
- kontroler, 193
 - DisplaySpittleController, 304
 - HomeController, 195
 - spittle, 205
- konwertery komunikatów HTTP, 314

L

- LDAP, 266, 268
- LDIF, LDAP Data Interchange Format, 268
- leniwe ładowanie, lazy loading, 158
- leniwe ładowanie obiektów JNDI, 383
- limit czasowy, timeout, 184
- Lingo, 352, 354
- localhost, 268
- logowanie, 254
- logowanie przez formularz, 254
- luźne wiązanie, 27, 64

M

- MBean, 357
- MDB, message-driven bean, 334, 347
- MDP, message-driven POJO, 348
- mechanizm utrwalania danych, 169
- menedżer
 - encji, 164
 - transakcji, 175
- metadane, 321
- metoda
 - addAttribute(), 207
 - addCustomer(), 242
 - addInline(), 390
 - addSpitter(), 154, 211
 - addSpitterFromForm(), 218
 - aspectOf(), 135
 - createMessage(), 345
 - createMimeMessage(), 388
 - createSpittle(), 310
 - delete(), 324
 - displaySpittle(), 305
 - embark(), 25, 27
 - exchange(), 327
 - getBean(), 58
 - getCriticism(), 133
 - getEmployeeById(), 35
 - getFirst(), 322
 - getForEntity(), 320
 - getForObject(), 320
 - getHeaders(), 321
 - getLastModified(), 322
 - getObject(), 346
 - getRecentSpittles(), 196
 - getSimpleJdbcTemplate(), 157
 - getSpitter(), 315
 - getSpittle(), 307
 - getStatusCode(), 322
 - hasPermission(), 274
 - hasProfanity(), 275
 - invoke(), 368
 - listSpittlesForSpitter(), 207
 - main(), 28
 - Math.random(), 76
 - perform(), 91
 - postForEntity(), 326
 - postForLocation(), 327
 - postForObject(), 325
 - postSpitterForObject(), 326
 - proceed(), 130
 - put(), 323

metoda

- putSpittle(), 309
- queryNames(), 368
- receive(), 346
- retrieveSpittlesForSpitter(), 318, 321
- saveImage(), 220
- saveSpittle(), 179, 395
- selectSong(), 75
- send(), 345
- sendSimpleSpittleEmail(), 388
- sendSpittleEmailWithAttachment(), 389
- setNotificationPublisher(), 371
- setSong(), 62
- setSpittlesPerPage(), 368
- showHomePage(), 196, 360, 362
- singBeforeQuest(), 33
- toList(), 246
- toUpperCase(), 75
- updateSpitter(), 317
- updateSpittle(), 323
- watchPerformance(), 121–123

metody

- asynchroniczne, 395
- do przetwarzania zasobów, 308
- dostępowe, 361
- eksportowane, 363
- fabryki, 56
- HTTP, 308
- idempotentne, 308
- RestTemplate, 319
- zaplanowane, 393

- miejsca docelowe, destinations, 335

- domyślne, 345
 - komunikatów, 340, 345

- MIME, Multipurpose Internet Mail Extensions, 388

- model, 191

- model-widok-kontroler, 42

- moduł AOP, 41

- moduły, 39

- moduły Spring Security, 251

- MVC, Model-View-Controller, 42, 189

N

- nadpisywanie właściwości, 377

- nagłówki Accept, 315

- negocjacja zawartości, 311, 314

- niepodzielność, atomicity, 173

- niepowtarzalne odczyty, nonrepeatable reads, 182

O

obiekt

- EntityManagerFactory, 167

- HttpInvoker, 292

- MDP, 349

- ResponseEntity, 322

obiekty

- dostępu do danych, 41

- nadpisujące właściwości, 374, 377

- pośredniczące, 299, 369

- pośrednika zdalnego, 369

- pośredników, 291

- wywołujące HTTP, 294

- zastępujące właściwości, 374, 378

- obraz wewnętrzny, inline image, 390

obsługa

- AOP, 113

- filtrów, 253

- komunikatów, 335

- publikacja-subskrypcja, 336

- punkt-punkt, 336

- komunikatów asynchroniczna, 354

- komunikatów JMS, 351

- plików, 218

- powiadomień, 370

- REST, 303

- RPC, 281

- wyjątków, 150, 341

- zadań, 212

- zadań przepływu, 226

odbieranie

- komunikatów, 341, 346, 349

- powiadomień, 371

- odzwzorowania obiektowo-relacyjne, 41, 159

- odzwzorowanie SimpleUrlHandlerMapping, 290

- ograniczenia bezpieczeństwa, 276

- okresowe uruchamianie zadań, 394

- operacje matematyczne, 76

operator

- !, 116

- &&, 116

- ?, 75

- [], 82

- and, 117

- Elvis, 79

- not, 117

- or, 117

- T(), 75, 246

- wyboru, 82

- operatory w SpEL, 76

- ORM, object-relational mapping, 41, 139, 159

osadzanie parametrów w adresach, 306
 OSGi Blueprint Container, 44

P

pakiet org.springframework.beans.factory.
 annotation, 98
 parametry nazwane, 156
 plik
 coupon.png, 389
 db.properties, 375
 deliveryWarning.jsp, 241
 emailTemplate.vm, 392
 foo.xml, 37
 home.jsp, 203
 knights.xml, 28
 konfiguracyjny, 66
 list.jsp, 208
 persistence.xml, 165
 spitter-security.xml, 252
 spring-idol.xml, 52
 users.ldif, 268
 pliki
 JAR, 40
 LDIF, 268
 pobieranie
 danych, 152
 zasobów, 320
 podprzepływ
 order, 243
 płatności, 245
 zamówienia, 245
 POJO, Plain Old Java Objects, 22
 pole
 _hidden, 331
 _method, 330
 połączenie z bazą danych, 374
 porada, 110, 119
 after, 33, 119
 around, 121, 129
 before, 33, 119
 porównywanie haseł, 267
 postautoryzacja metod, 273
 postfiltrowanie metod, 273
 pośrednik RMI, 286
 powiadomienia JMX, 370
 powiązania między obiektami, 50
 poziomy izolacji, 182
 preautoryzacja metod, 272
 producent widoków, 198, 200, 312
 program Cron, 395

programowanie
 aspektowe, 22, 30, 108
 funkcyjne, 302
 transakcji, 178
 propagacja, 181
 protokół JMXMP, 367
 przechwytywanie żądań, 257
 przeciążanie operacji, 319
 przejścia, transitions, 227, 230
 przejścia globalne, 231
 przejście cancel, 231
 przekazywanie argumentów do porad, 130
 przekształcanie
 w komponent, 364
 w aspekt, 33
 przepływ, 231
 _flowExecutionKey, 239
 bazowy, 233
 customer, 242
 identyfikujący klienta, 237
 nadrzędny, 234
 przestrzeń nazw, 52
 amq, 339
 Spring Security, 251
 przesyłanie plików, 221
 przetwarzanie
 formularza, 208, 211
 warunkowe, 78
 publikacje komponentu zarządzanego, 365
 publikator NotificationPublisher, 370
 pula komponentu BasicDataSource, 148
 punkty
 końcowe, 295–298
 przecięcia, 111, 132
 złączenia, 110, 114

R

reguła DRY, 120
 reguły walidacji, 213
 rejestr przepływów, 225
 relacja alternatywy, 116
 repozytoria, 140
 resolver danych wieloczęściowych, 221
 REST, Representational State Transfer, 190, 221, 301, 318
 RESTful, 304
 RESTless, 303
 RMI, Remote Method Invocation, 42, 280, 282
 rodzaje
 adnotacji, 92
 menedżerów encji, 164
 stanów, 227

rozszerzenia Springa, 46
 RPC, remote procedure call, 280, 350
 rzutowanie kolekcji, 82

S

schematy działania, workflow, 189
 serializacja obiektów, 291
 serwer
 JMXConnectorServer, 367
 LDAP, 268
 MBean, 359
 pocztowy, 387
 serwlet
 dyspozytora, 191
 nasłuchujący, 204
 sesja pocztowa JNDI, 387
 sesje kontekstowe, 162
 skanowanie komponentów, 102
 składowe przepływu, 227
 SOA, service-oriented architecture, 294
 specyfikacja LDIF, 268
 SpEL, Spring Expression Language, 72, 80, 257
 spójność, consistency, 173
 Spring
 3.0, 47
 AOP, 117
 Batch, 43
 Dynamic Modules, 44
 Faces, 48
 Integration, 43
 JavaScript, 48
 LDAP, 44
 Mobile, 44
 MVC, 190, 255
 Rich Client, 45
 Roo, 45
 Security, 43, 250
 Security 2.0, 48
 Security 3.0, 271
 Social, 44
 Web Flow, 43, 48, 224, 247
 Web Services, 43
 .NET, 45
 -Flex, 45
 stałe propagacji, 181
 stan
 addCustomer, 242
 buildOrder, 236
 checkDeliveryArea, 238
 createPizza, 242, 244
 identifyCustomer, 235, 236

 registrationForm, 240
 showOrder, 242
 takePayment, 236
 thankCustomer, 236
 welcome, 239, 241
 stany, states, 227
 akcji, 228
 decyzyjne, 228
 końcowe, 229, 236
 obiektów, 317
 początkowe, 235
 podprzepływów, 229
 widoków, 227, 243
 zasobów, 315
 sterownik JDBC, 149
 stopnie izolacji, 183
 szablon, template, 144
 JdbcTemplate, 153, 155
 JMS Springa, 340
 JmsTemplate, 342
 NamedParameterJdbcTemplate, 153
 RestTemplate, 318
 SimpleJdbcTemplate, 153, 155
 TransactionTemplate, 179
 Velocity, 391, 393
 szablony
 dostępu do danych, 143
 JDBC, 153
 wiadomości, 391
 szyfrator łańcuchów, string encryptor, 379
 szyfrowanie, 267
 szyfrowanie właściwości, 378

T

technologie zdalnego dostępu, 281
 tematy, topics, 335
 testowanie, 42
 testowanie kontrolera, 197
 transakcje, 171
 Hibernate, 176
 Java Persistence API, 177
 Java Transaction API, 178
 JDBC, 175
 programowe, 180
 transformacja żądań, 331
 trwałość, durability, 173
 tworzenie
 aspektów, 127
 beanów, 59
 fabryki połączeń, 339
 klientów REST, 317

tworzenie
 komponentów, 56
 kwalifikatorów, 95
 obiektów POJO, 347
 odbiorcy komunikatów, 348
 porady around, 129
 punktów końcowych, 295
 spittle'ów, 310
 szablonów wiadomości, 391
 usługi RMI, 283
 wprowadzenia, 131
 typy MIME, 312

U

uaktualnianie na gorąco, 383
 udostępnianie
 metod, 361
 zdalnych komponentów, 367
 uprawnienie
 ROLE_ADMIN, 247
 ROLE_SPITTER, 266
 URI, uniform resource identifier, 305
 URL, uniform resource locator, 305
 usługa
 Burlap, 290
 Simple Storage Service, 219
 Spitter, 187, 286, 290
 usługi
 asynchroniczne, 353
 Hessian, 288
 RMI, 282, 283
 sieciowe, 42, 294
 systemowe, 30
 użytkownika, 264
 zdalne, 280, 282, 300
 usuwanie
 komponentu, 60
 spittle, 274
 zasobów, 324
 uwierzytelnianie
 HTTP, 256
 użytkowników, 263–269
 za pomocą bazy danych, 264
 za pomocą LDAP, 266

W

walidacja, 189, 213
 warstwa sieciowa aplikacji, 190, 194
 wiadomość MIME, 388

wiązanie, 27
 automatyczne, 85–90, 99
 autodetect, 87, 90
 byName, 86
 byType, 86, 88
 constructor, 87, 89
 jawne, 91
 kolekcji, 67
 kolekcji typu map, 69
 kolekcji właściwości, 71
 list, 68
 komponentów EJB, 385
 między obiektami, 25
 null, 72
 obiektów JNDI, 380
 opcjonalne, 94
 punktów końcowych, 296
 za pomocą adnotacji, 92
 za pomocą wyrażeń, 72
 widok, 191
 formularza, 210
 strony głównej, 202
 widoki
 Tiles, 200
 wewnętrzne, 198
 właściwości
 komponentów, 62
 systemowe, 376
 właściwość
 connectionFactory, 354
 database, 167
 destination, 354
 managedInterfaces, 363
 notificationListenerMappings, 372
 registrationBehaviorName, 366
 serviceInterface, 354
 spittlesPerPage, 358
 wpłacanie, 111
 wprowadzenie, 111, 125
 WSDL, 300
 współbieżność, 182
 wstrzykiwanie
 obiektów JNDI, 382
 przez adnotacje, 99
 przez konstruktor, 26, 56
 przez wywołanie metod, 62
 referencji, 54, 63
 zależności, 29, 50, 64, 132, 250
 wycofanie transakcji, 184
 wydajność
 postrzegana, 395
 rzeczywista, 395

wyjątek

- CustomerNotFoundException, 240
- DataAccessExeption, 143
- java.rmi.RemoteException, 281
- NullPointerException, 75
- SQLException, 141, 151

wyjątki

- dostępu do danych, 143
- JDBC, 143
- kontrolowane, checked, 184

wykrywanie komponentów, 100

wylczenie PaymentType, 246

wylogowywanie, 256

wymiana zasobów, 327

wymuszanie HTTPS, 259

wyodrębnianie konfiguracji, 374

wyrażenia

- bezpieczeństwa, 258
- logiczne, 78
- programu Cron, 395
- regulane, 79
- w SpEL, 73–76

wyrażenie hasRole(), 258

wysyłanie

- danych zasobu, 325
- formularzy, 329
- komunikatów, 341, 344
- plików, 217
- spittle'a, 344
- wiadomości, 386–390
- zasobów, 323

wyszukiwanie obiektów, 380

wyświetlenie widoku, 207

wywołania zwrotne, callbacks, 144

wzorzec, 33, 192

Z

zabezpieczanie

- metod, 270, 272
- przepływu, 247
- zadań sieciowych, 252

zabezpieczenia na poziomie kanału, 258

zagadnienia

- przecinające, 108
- przekrojowe, 29

zakres

- komponentów, 58
- propagacji, 181

załączniki wiadomości, 388

zapis pliku, 219

zapis w pamięci podręcznej, 383

zapytania SQL, 152

zarządzanie

- stanem, 189
- transakcjami, 174

zarządzany atrybut, managed attribute, 359

zasięg

- danych przepływu, 232
- kontekstu, 59

zasoby REST, 303

zastępowanie

- właściwości, 375
- zmiennych, 376

zdalne

- usługi, 280, 282, 300
- wywołanie procedury, 280
- wywoływanie metod, 42, 280

zdalny dostęp, remoting, 280

zdalny dostęp JMX, 367

zintegrowane środowisko programistyczne, 113

zmiennie środowiskowe, 379

znacznik, *Patrz także* element

- <security:authentication>, 260
- <security:authorize>, 261
- <sf:errors>, 214
- <sf:form>, 330

znak &, 117

znak kontynuacji wiersza, 17

znaki kropek (..), 116

Ż

źródło danych

- JDBC, 149
- JNDI, 147
- z pulą, 147

Ż

żądania przepływu, 226

żądanie

- DELETE, 310, 324
- GET, 309, 320
- HttpServletRequest, 252
- POST, 310, 325
- PUT, 322

PROGRAM PARTNERSKI

GRUPY WYDAWNICZEJ HELION



1. ZAREJESTRUJ SIĘ
2. PREZENTUJ KSIĄŻKI
3. ZBIERAJ PROWIZJĘ

Zmień swoją stronę WWW
w działający bankomat!

Dowiedz się więcej i dołącz już dzisiaj!

<http://program-partnerski.helion.pl>

GRUPA WYDAWNICZA

 **Helion SA**

Sprawdź, jak Spring Framework ułatwia życie!

Spring Framework odmienił sposób konstruowania aplikacji w języku Java. Prawdopodobnie jest on najczęściej wybieranym narzędziem do tworzenia aplikacji, niezależnie od tego, czy są one internetowe, czy biurkowe. Czym zasłużył sobie na taką popularność? Niezwykle wygodna konfiguracja, ogromna liczba różnego rodzaju bibliotek, przemyślana architektura to tylko niektóre z jego atutów. Jeżeli do tego dodać ogromną społeczność, chętną do udzielania wszelkich porad, otrzymujemy wyjątkowe narzędzie do zadań specjalnych.

Kolejne wydanie książki uwzględni wszystkie zmiany wprowadzone w trzeciej wersji Spring Framework. A jest ich sporo. Dzięki nim praca z tym narzędziem stała się jeszcze prostsza. W trakcie lektury dowiesz się, jak zminimalizować użycie XML do konfiguracji, wstrzykiwać zależności oraz korzystać z potencjału programowania aspektowego.

Ponadto znajdziesz tu komplet informacji na temat współpracy z bazami danych, a takie terminy jak transakcje, JPA, JDBC przestaną być Ci obce. Twoją ciekawość powinien wzbudzić rozdział poświęcony bezpieczeństwu — dzięki Spring Security implementacja tego kluczowego elementu aplikacji staje się o niebo przyjaźniejsza. Książka ta jest skarbnicą informacji o Spring Framework, którą powinien zainteresować się każdy programista języka Java!

Dzięki Spring Framework:

- zbudujesz lepszą architekturę Twojej aplikacji
- wykorzystasz potencjał aspektów i wstrzykiwania zależności
- zagwarantujesz bezpieczeństwo Twoim rozwiązaniom
- stworzysz zaawansowaną aplikację!



Cena: 69,00 zł

Nr katalogowy: 11955

Księgarnia internetowa:
<http://helion.pl>

Zamówienia telefoniczne:
0 801 339900
0 601 339900

helion.pl
księgarnia
internetowa

Sprawdź najnowsze promocje:
• <http://helion.pl/promocje>
Książki najchętniej czytane:
• <http://helion.pl/bestsellery>
Zanów informacje o nowościach:
• <http://helion.pl/novosci>



Helion

Helion SA
ul. Kościuski 1c, 44-100 Gliwice
tel.: 32 230 98 63
e-mail: helon@helion.pl
<http://helion.pl>

Informatyka w najlepszym wydaniu

ISBN 978-83-246-4888-7



9 788324 648887