

# Лекция 23

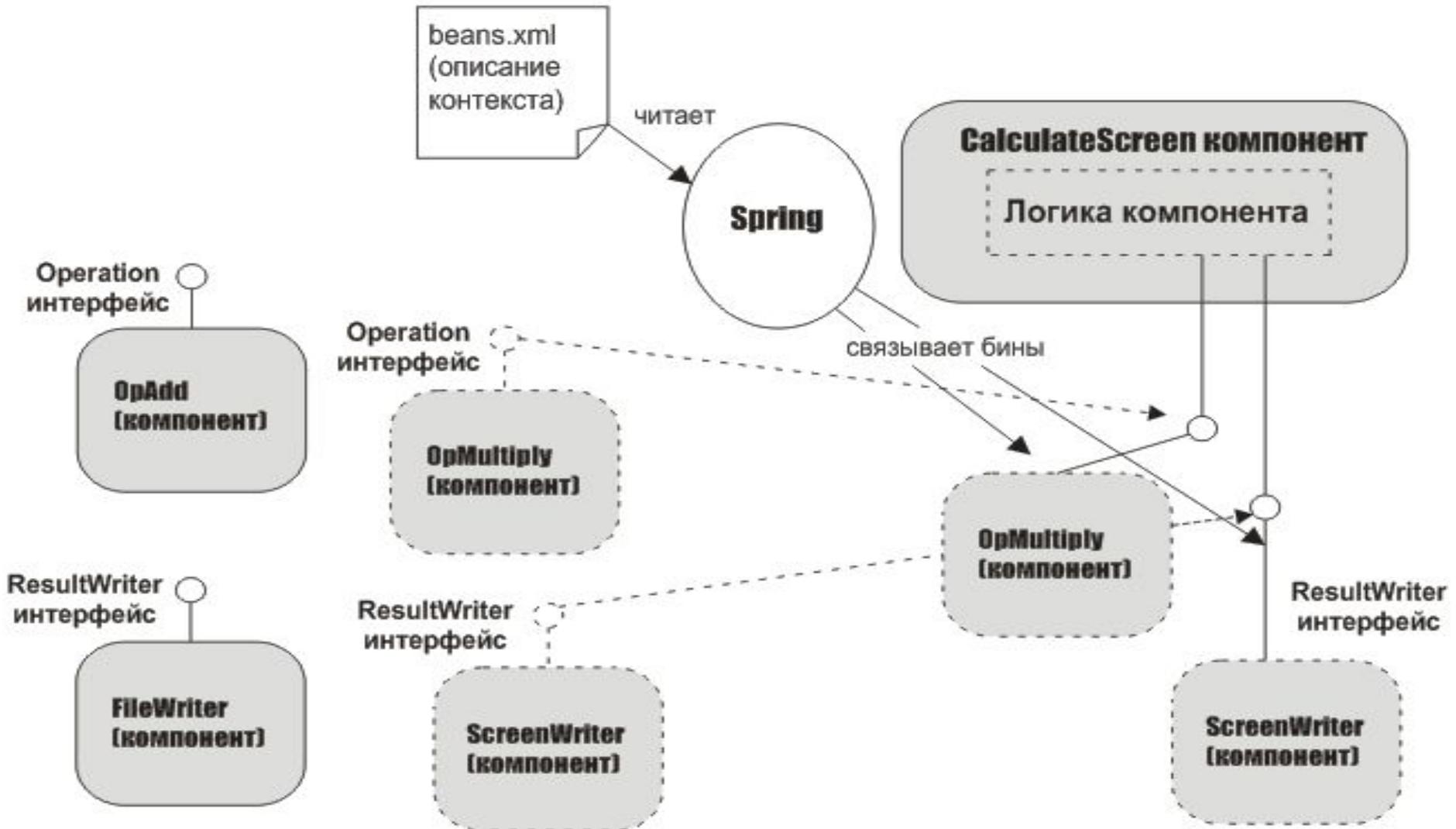
# Spring

Рассмотрим создание приложения, используя Spring Framework для сборки многокомпонентных приложений, затем соединяя их в одно приложение.

Это действие по соединению компонентов называется связывание (wiring).

Рассмотрим простое приложение по сложению двух чисел и выводу результата с использованием Spring.

Рисунок графически показывает, как Spring может гибко менять реализацию математической операции:



CalculateSpring – это основной класс, который на прямую не инициализирует поля класса.

Вместо этого эта задача выполняется Spring контейнером.

Spring контейнер считывает конфигурационный файл beans.xml, инициализирует бины и затем связывает их соответственно конфигурационной информации, содержащейся в beans.xml.

Класс CalculateSpring имеет вид:

```
import org.springframework.beans.factory.BeanFactory;
import org.springframework.context.ApplicationContext;
import org.springframework.context.support.ClassPathXmlApplicationContext;
public class CalculateSpring {
    private Operation ops;
    private ResultWriter wtr;
    public void setOps(Operation ops) { this.ops = ops; }
    public void setWriter(ResultWriter writer) { this.wtr = writer; }
    public static void main(String[] args) {
        ApplicationContext context =
            new ClassPathXmlApplicationContext("beans.xml");
        BeanFactory factory = (BeanFactory) context;
        CalculateSpring calc =(CalculateSpring) factory.getBean("opsbean");
        calc.execute(args);
    }
    public void execute(String [] args) {
        long op1 = Long.parseLong(args[0]);
        long op2 = Long.parseLong(args[1]);
        wtr.showResult("The result of " + op1 + ops.getOpsName() + op2 + " is " +
            ops.operate(op1, op2) + "!");
    }
}
```

Суть в том, что CalculateSpring не сам работает с экземплярами Operation или ResultWriter, а делегирует эту задачу Spring контейнеру.

Spring контейнер, в свою очередь, читает конфигурационный файл и вызывает бин файл дескриптор.

Для этого необходимо создать контекст, затем фабрику и при помощи фабрики достать бин.

ApplicationContext в Spring это тип BeanFactory.

BeanFactory дает возможность доступа к JavaBeans которые инициализированы, связанные и управляемые Spring контейнером.

Хотя есть и другие BeanFactory классы в Spring, ApplicationContext класс намного чаще используется, так как он снабжает нас несколькими ценными особенностями – включение поддержки для интернационализации, загрузка ресурсов, интеграция с внешними иерархиями контекстов и много чего еще.

Конструктор `ClassPathXmlApplicationContext` берет в качестве аргумента файл описания контекста или `bean wiring` файл.

Этот файл называется `beans.xml`.

Файл `beans.xml` – это конфигурационный файл, описывающий, как связывать объекты вместе. Здесь показан `beans.xml` файл:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<beans
xmlns="http://www.springframework.org/schema/beans"
xmlns:xsi="http://www.w3.org/2001/XMLSchema-instance"
xsi:schemaLocation="http://www.springframework.org/schema/beans
http://www.springframework.org/schema/beans/spring-beans-2.0.xsd">
  <bean id="screen" class="ScreenWriter" />
  <bean id="multiply" class="OpMultiply" />
  <bean id="add" class="OpAdd" />
  <bean id="opsbean" class="CalculateSpring">
    <property name="ops" ref="multiply" />
    <property name="writer" ref="screen"/>
  </bean>
</beans>
```

`ClassPathXmlApplicationContext` – это часть Spring контейнера, и ищет контекстное описание (`beans.xml`) в Java VM `CLASSPATH` и создает из него экземпляр `ApplicationContext`.

Spring контейнер связывает бины в ходе инициализации `ApplicationContext`.

# СВЯЗЫВАНИЕ Java Beans

- Создаем экземпляр `ScreenWriter` и именуем `bean`, как `screen`
- Создаем экземпляр `OpMultiply` именуем `bean`, как `multiply`
- Создаем экземпляр `OpAdd` именуем `bean`, как `add`
- Создаем экземпляр `CalculateSpring` именуем `bean`, как `opsbean`
- Устанавливаем ссылку свойства `ops opsbean` бина, к бину с именем `multiply`
- Устанавливаем ссылку свойства `writer opsbean` бина, к бину с именем `screen`