

WOGroovy

鈴木鉄也 <suzuki@spice-of-life.net>

WOGroovyとは

- Groovyを使うためのフレームワーク
- BSDライセンス
- 現在のバージョンは 0.1

特徴

- スクリプト言語らしく簡潔に書ける
- 動的リコンパイルでインタプリタ感覚
- WOを拡張する200以上のメソッドを追加
- Groovy組み込み用のクラスを追加

追加されたメソッド

- クロージャに関するメソッド
- WOのクラスをGroovyらしく使うためのメソッド
- Project WONDERを含む各種 Utilitiesクラスのメソッド

サンプルコード

(フェッチ)

```
qual = E0Qualifier.qualifierWithQualifierFormat(
    qualifier, null)
fs = new E0FetchSpecification("Movie",
    qual,
    null)
results = session().defaultEditingContext().
    objectsWithFetchSpecification(fs)
```

デモ

制約

- Mac OS X + Xcodeでのみ動作
- 他のツール(WebObjects Builder)との併用はできない
- 動的リコンパイルは完全ではない
- JavaからGroovyで作ったクラスを使うことは難しい

メリット

- コードが圧倒的に短くなる
- クロージャが便利

デメリット

- やっぱり遅い
- デバッグが大変
- 300行以上書くべきではない？
- Javaとあまり感覚が変わらない？

Groovyは使える？

| | | |
|-----------------|-----|----------------------|
| スパゲティコードを作りやすい？ | Yes | 手軽に書ける分、設計がルーズになりやすい |
| 誰でも使いこなせる？ | No | スクリプト言語に慣れないと難しい |
| 大規模開発に使える？ | Yes | なんとかすればなんとかなる |

主観：開発のポイント

- 型定義をむやみに省略しない
(特にメソッド定義)
- コードを頻繁に修正する覚悟を持つ
- スクリプト言語に慣れていないと足枷
にしかならない可能性がある

Q&A

今後の開発予定

- 開発ツールとの協調
- Eclipse/WOLipsに対応
- Windowsでも動的リコンパイル
- 何かアプリケーションを作ってみる
- @payとPayPalで寄付募集中

Thank you.