

Le refactoring

Au menu

- La conception incrémentale
- Techniques de refactoring
- Variable / Commun

La conception incrémentale



Un sentiment de lourdeur?

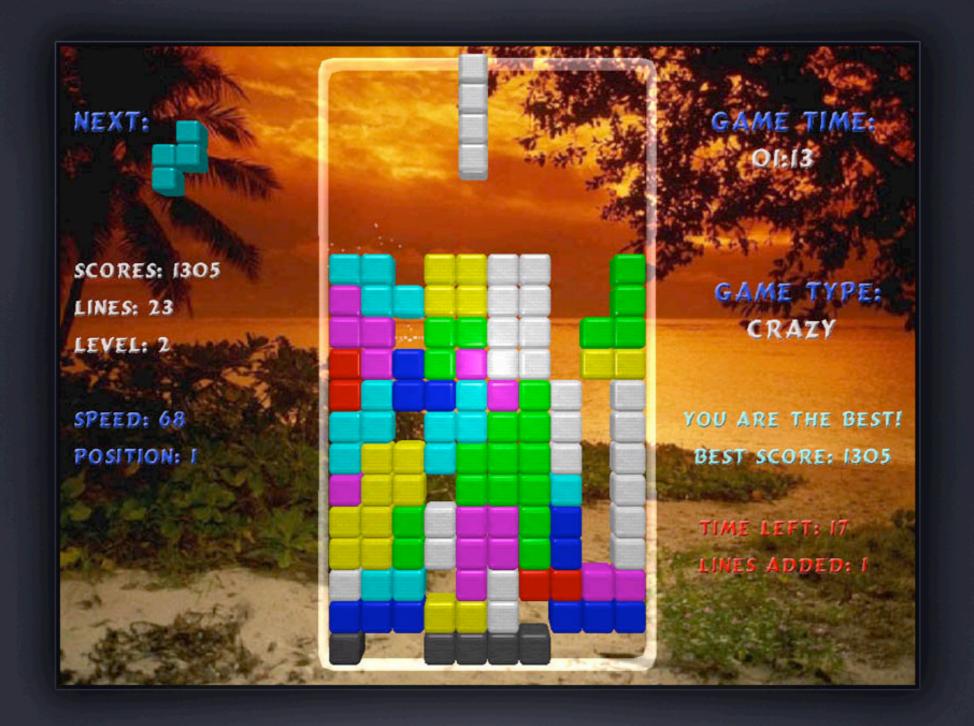


Une architecture baroque

```
TODO: nettoyer ce slide

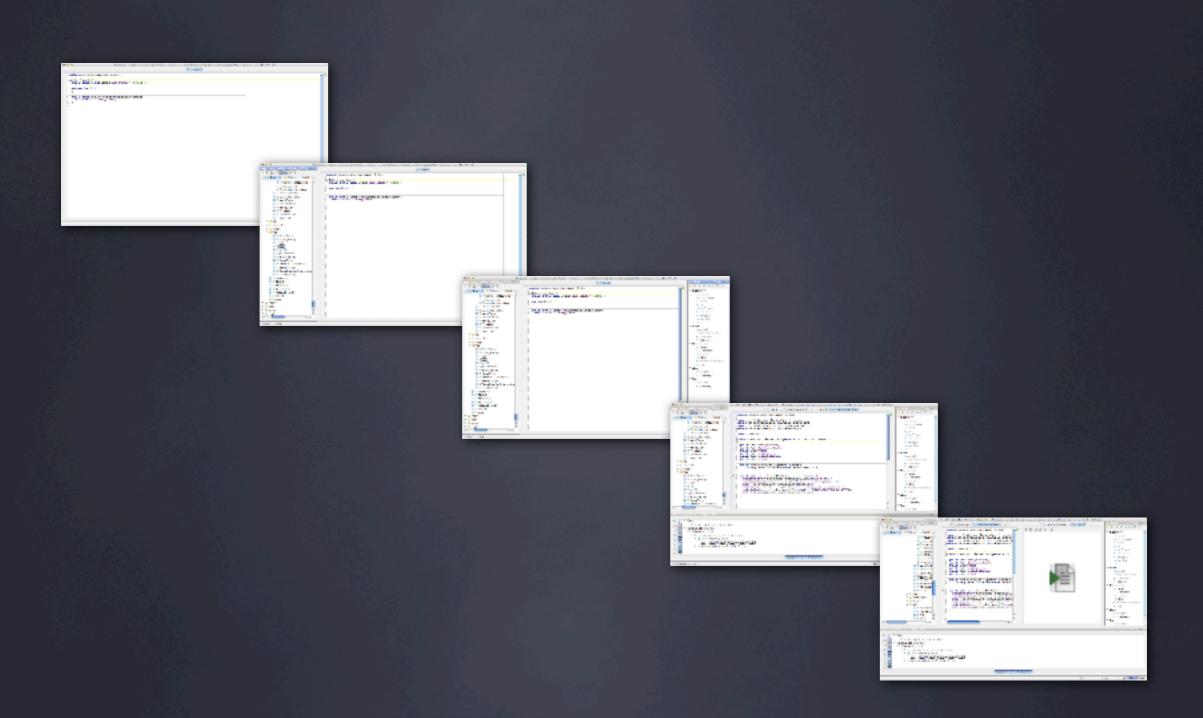
A présentation
// ROGNNNTUDJJUUUUUU! encore une ligne de code commentee,
// sans commentaire ....
// mais restons calme, zen, ne rien KC...
// je laisse comme ca car resynchronise() est appelee
// 20 lignes +bas
                                                     Duplication
// context ne contient pas l'attribut ExternalTime, alors la, c'est desesperant ...
                                                         Code mort
                              /**
                               * Returns the name
                               * @return String the name
                               * @author J. Smith
                                                                Commentaires absurdes
                              public String getName() {
                                   // TODO: à vérifier
                                // if (name == null) [
                                // return toString(
     Couplage fort
                                return name;
                                                                 duplication
```

Un c ode chaotique

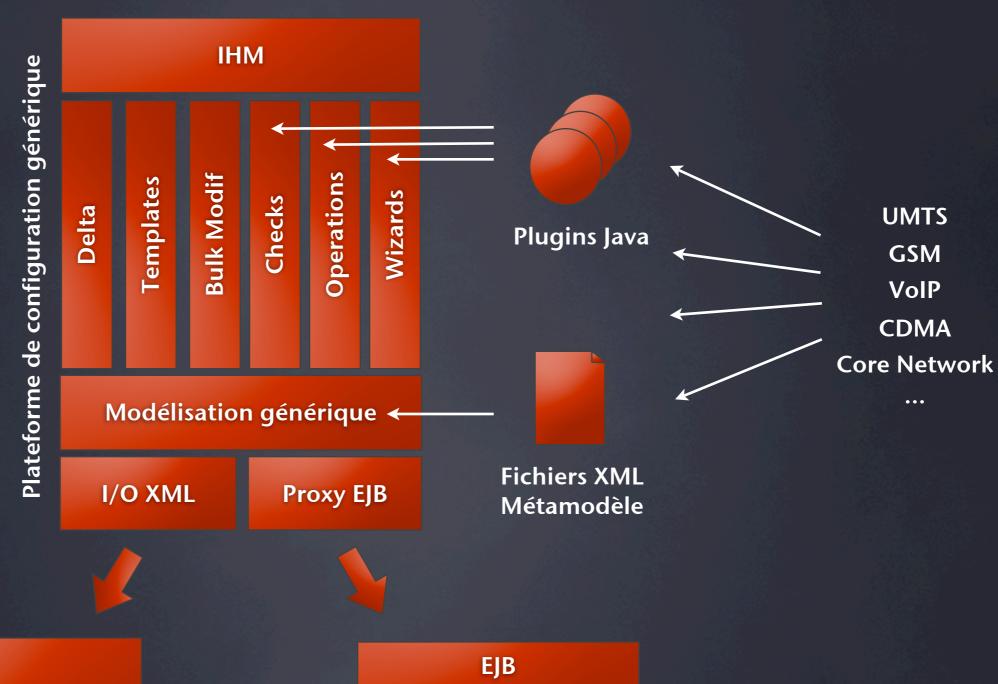


Le challenge

Construction incrémentale



Exemple



Système de supervision

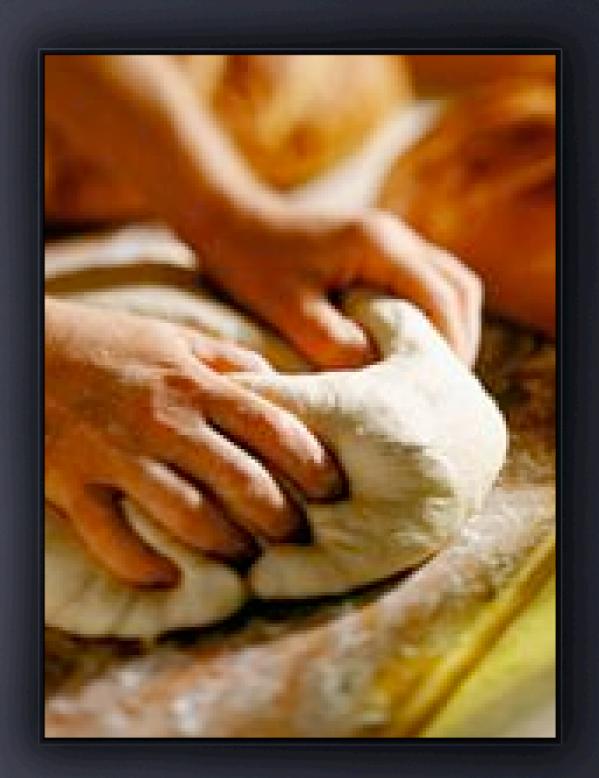
Repository

25 développeurs 500.000 lignes 20.000 tests

Techniques de refactoring

Refactorings

- **▶** Safe delete
- **▶** Rename
- **▶** Extract
- **Inline**
- ▶ Move
- **▶** Change signature
- **▶** Encapsulate fields
- ▶ Replace constructor w/ factory method
- etc.



Principes

Compression

Différenciation Dépendances

Spécifique

Générique

Approche générale

Identifier ce qui est commun

Identifier ce qui change

Concevoir l'interface

Exemple

Gains

Exprime l'intention

Boîte à outils spécifique

Evolution

Applications

Frameworks

Libraries

Classes & plugins

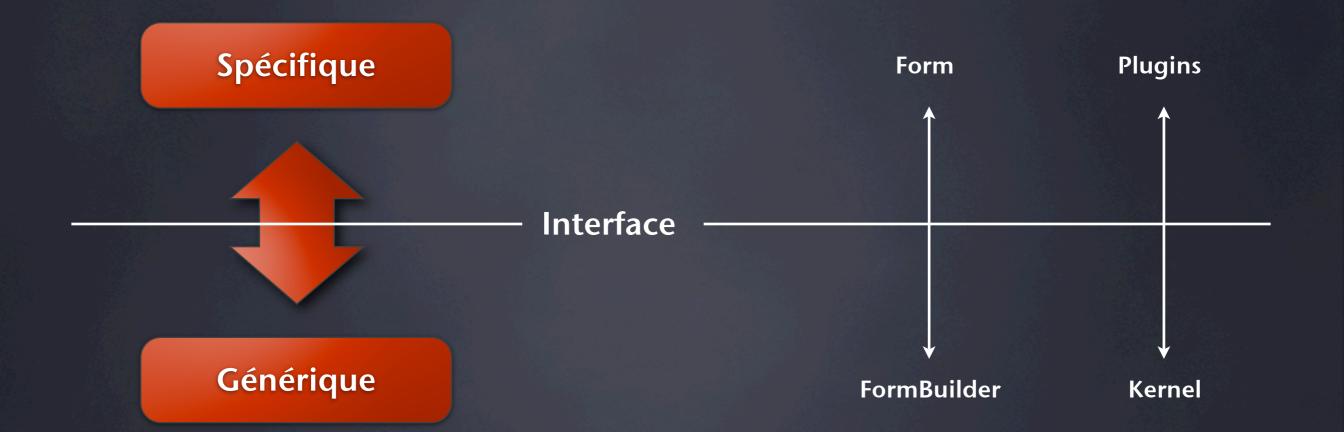
Classes

Fonctions "Utils"

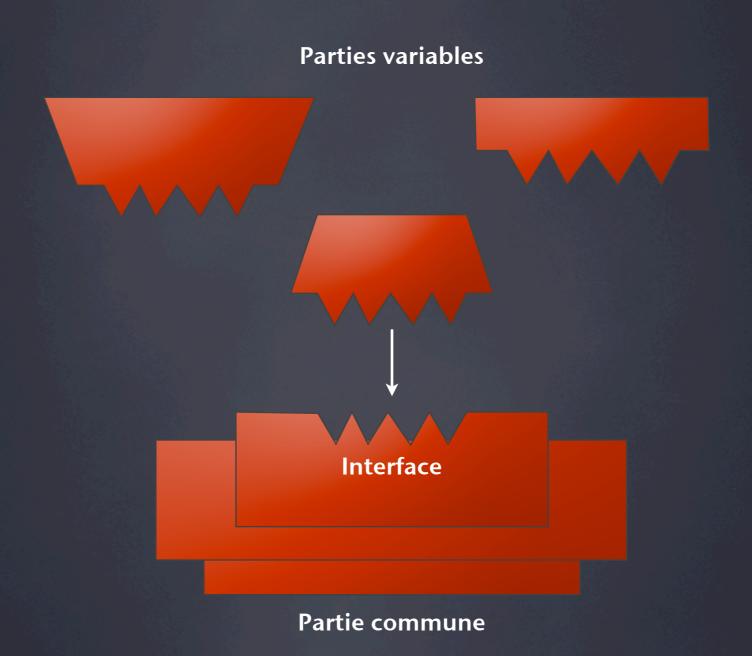
Méthodes privées

Commun & Variable

Commun / Variable



Articulation commun/variable



Techniques de configuration

Données

Valeurs
Fichiers

Objets

Interfaces / Closures / Fonctions
Plugins

Exemple: JButton

Exemple

Design Patterns

Strategy

Template Method

Command

Visitor

etc.

Conclusion

Conclusion

Conception centrée sur l'existant

Approche active

Répertoire de techniques

Merci!

regis.medina@design-up.com

http://www.design-up.com