

```

package refactoringpackage;

/**
 *
 * @author albert
 */
public class ImportingClass {
    double value = 20.0;

    public static void display(int x, int y){
        System.out.println("Here: " + x + " " + y);
    }
}

```

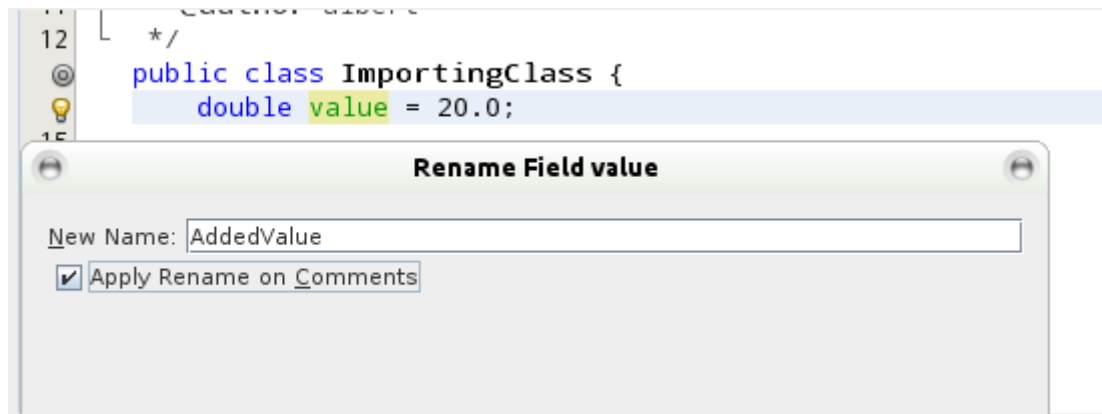
```

/**
 *
 * @author albert
 */
public class MoveClass extends ImportingClass {

    public static void main(String[] args) {
        display(10, 11);
    }
    double newValue = value + 5.0;
}

```

Aqui tenim els 2 fitxers creats



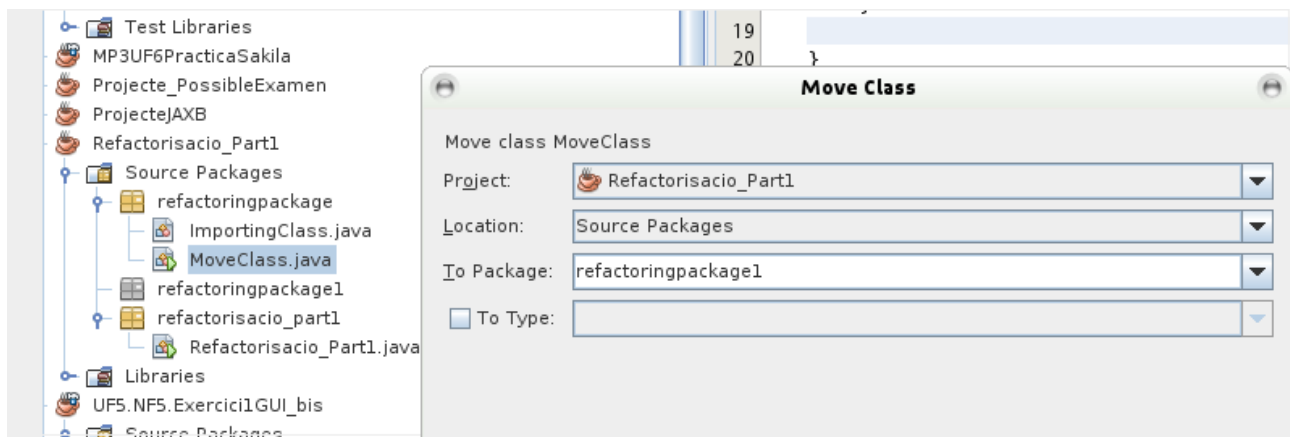
Fem el 1er refactor sobre la variable value i la canviem a AddedValue es fa de la següent manera
boto dret → refactor → Rename...

```
* @author albert
*/
public class ImportingClass {
    double AddedValue = 20.0;
```

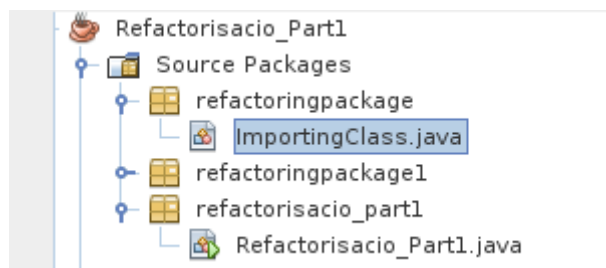
```
* @author albert
*/
public class MoveClass extends ImportingClass {

    public static void main(String[] args) {
        display(10, 11);
    }
    double newValue = AddedValue + 5.0;
}
```

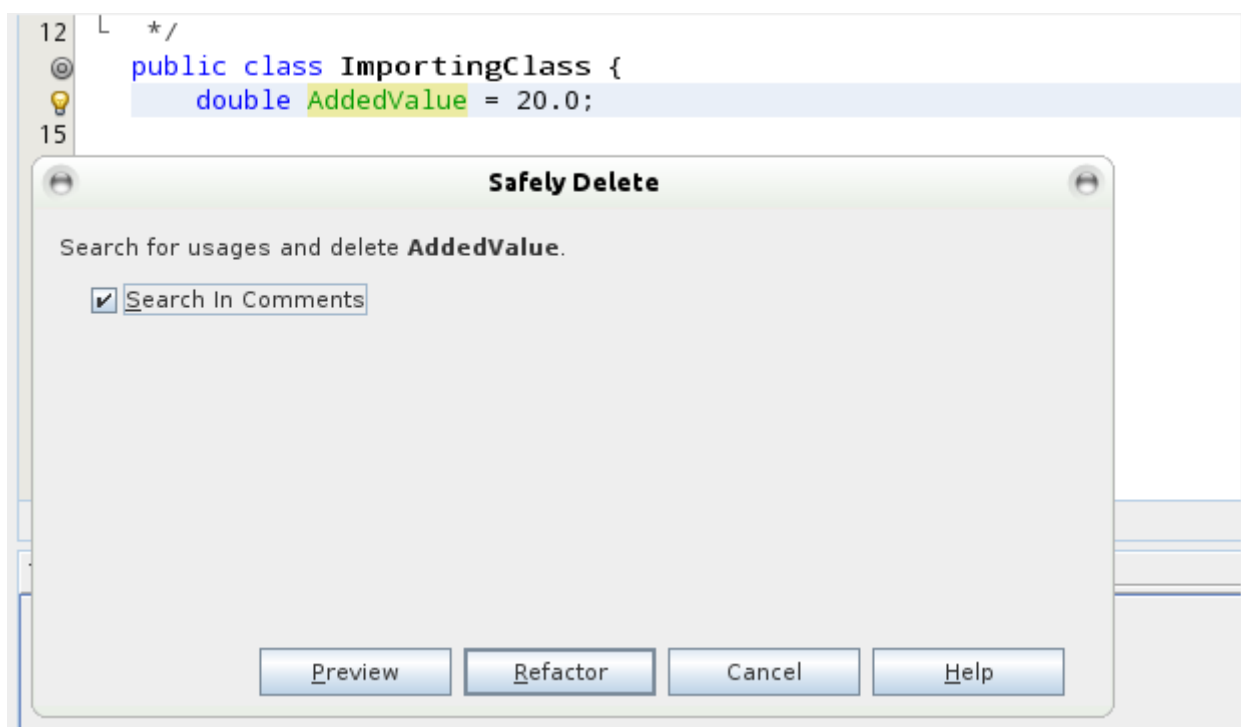
Ho ha modificat tant al pare com al fill



Creem el 2 paquet refactoringpackage1 i despres fem boto dret → refactor → move... i ens surt el següent i fen això ens canvia la classe de paquet.



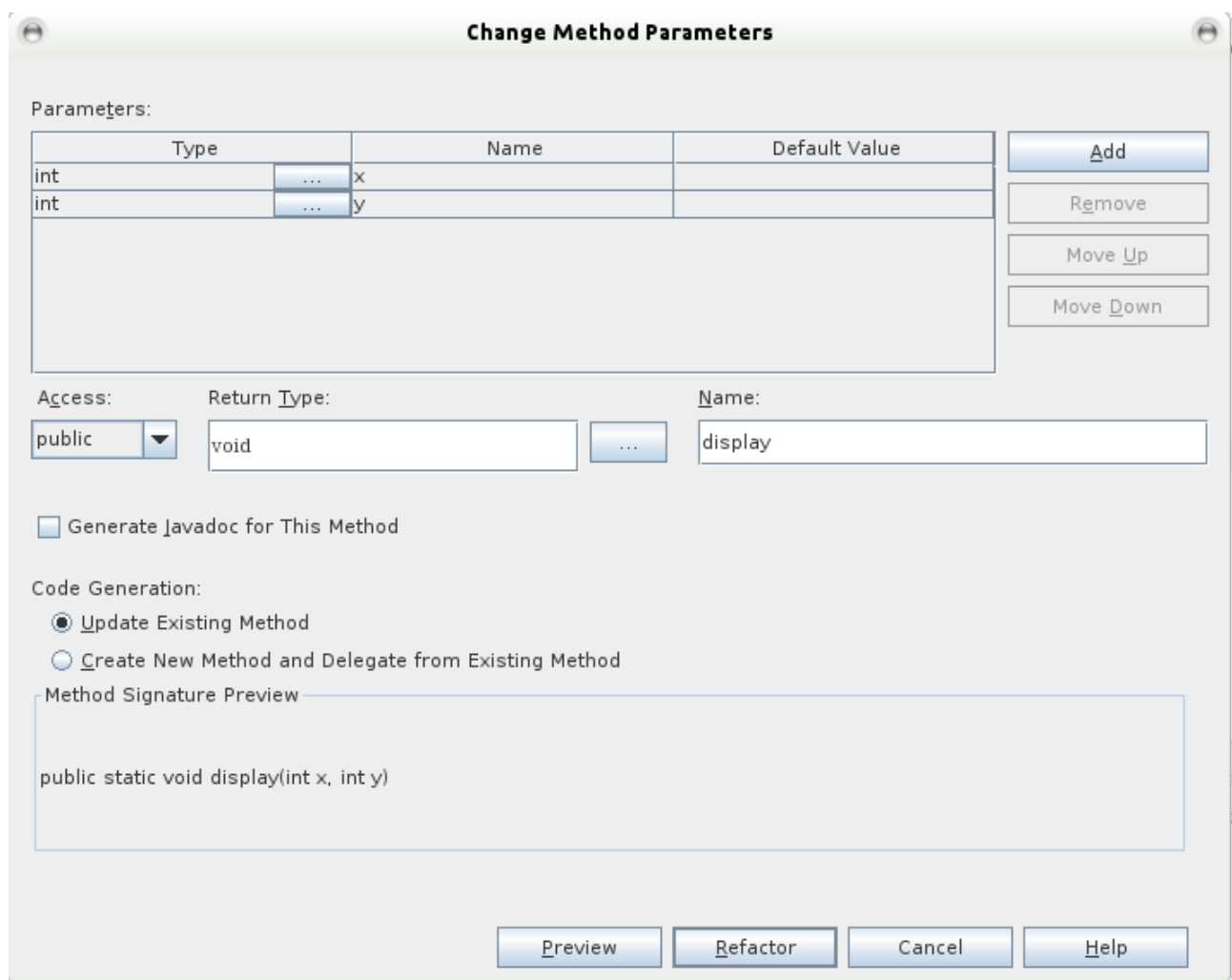
Aquí la tenim



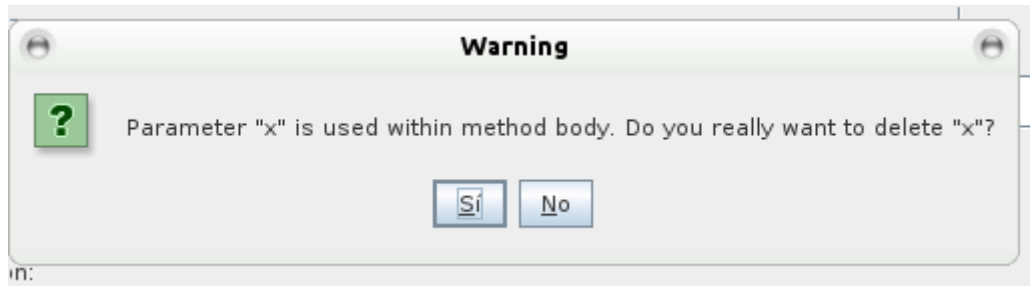
Anem a la variable AddedValue una altra vegada i la intentem eliminar fent boto dret → refactor → Safely Delete



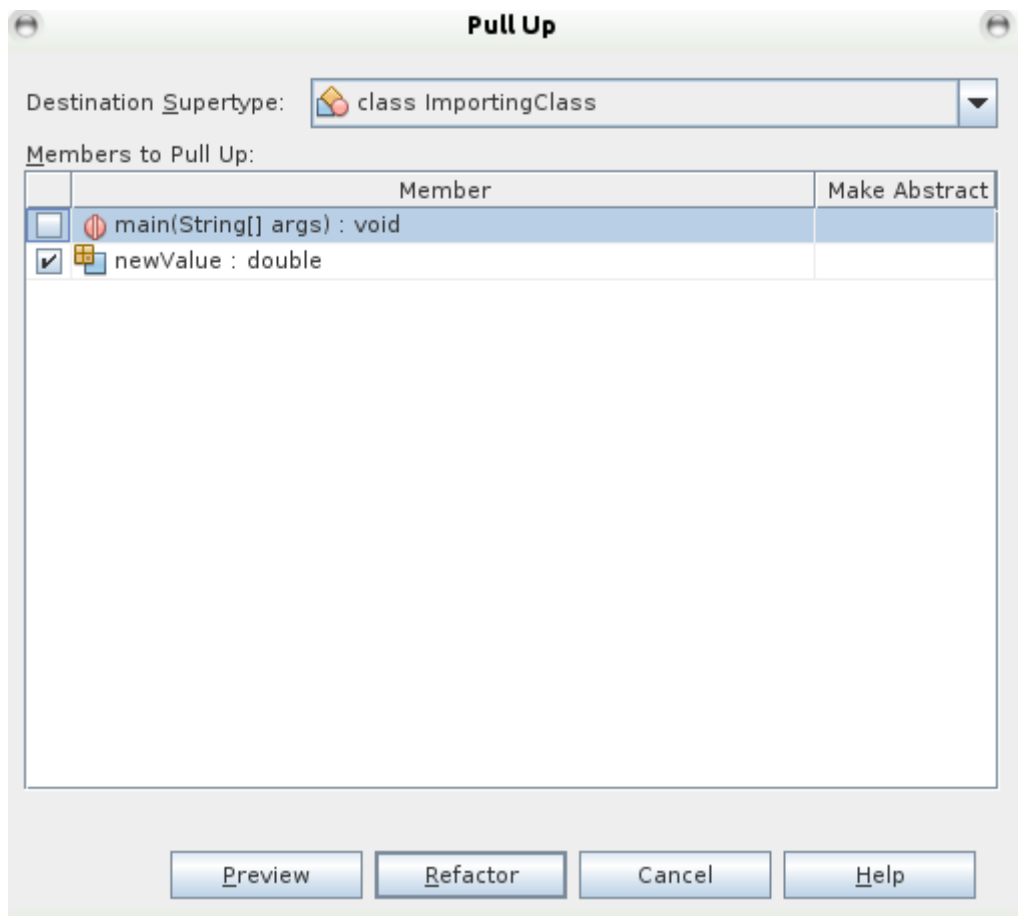
Ens surt aquest avies diennos que aquesta variable la estem utilitzant tant al pare com al fill obviament no la eliminarem.



Farem el mateix pero canviant parametres del metode fen boto dret → refactor → Change Metods Parametres



La intentem eliminar i ens diu que si estem segur de eliminarla, jo no la elimino.



Anem al fitxer fill MoveClass i fem boto dret → refactor Pull Up i seleccionem un metode i el pasara al pare.

```

*
* @author albert
*/
public class MoveClass extends ImportingClass {
    public static void main(String[] args) {
        display(10, 11);
    }
}

```

Comprovem que no el tenim al fill

```

package refactoringspackage;

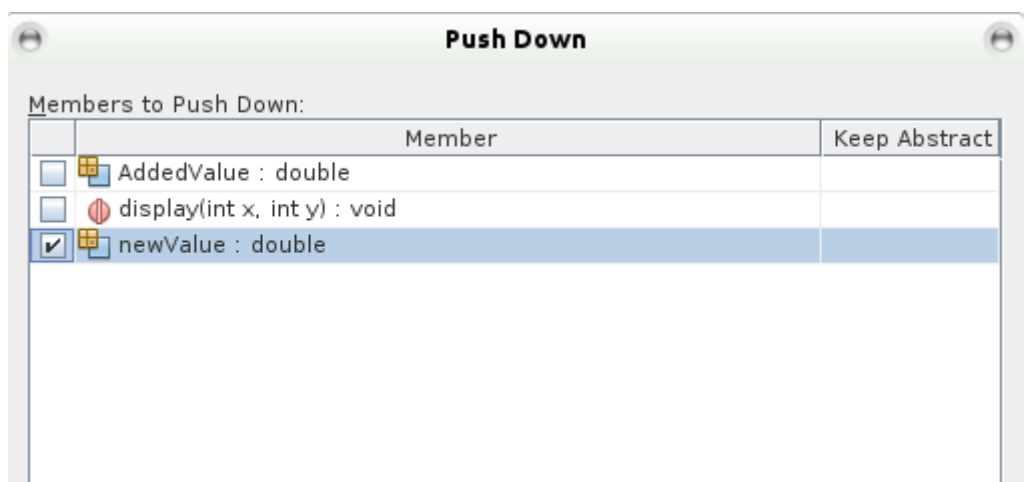
/**
 *
 * @author albert
 */
public class ImportingClass {
    double AddedValue = 20.0;

    public static void display(int x, int y){
        System.out.println("Here: " + x + " " + y);
    }

    double newValue = AddedValue + 5.0;
}

```

Hi esta al pare



Per ultim fem el mateix boto dret → refactor → pero en lloc de pull up Push Down, que el que fa es pasa el metode que nosaltres volem al fill

```

/**
 *
 * @author albert
 */
public class MoveClass extends ImportingClass {

    public static void main(String[] args) {
        display(10, 11);
    }

    double newValue = AddedValue + 5.0;
}

```

Aqui el tenim