DISEÑO DE SOFTWARE

TAREA #4

Informe sobre Refactoring y Pruebas

Integrantes del Grupo:

- Ariel Arias
- Erick Murillo
- Cesar Mera
- Adrián Toledo

Introducción

El equipo llevará a cabo la mejora del código del proyecto asignado mediante la aplicación de técnicas de refactorización. Para ello, analizará el código fuente con el fin de identificar al menos 10 code smells, justificando su impacto en la calidad del software y corrigiéndolos con técnicas adecuadas. Asimismo, desarrollará pruebas unitarias para al menos 12 clases del sistema, considerando tanto casos normales como escenarios de falla. Se emplearán herramientas de control de versiones para gestionar los cambios y documentar cada mejora en el repositorio de GitHub. A través de esta actividad, el equipo fortalecerá sus habilidades en desarrollo colaborativo y en la aplicación de fundamentos de ciencias computacionales para la producción de software de calidad.

Objetivos Específicos

- 1. Reorganizar el código fuente de un sistema mediante técnicas de refactorización para simplificar los mantenimientos futuros.
- Emplear herramientas informáticas en el control de versiones y la ejecución de pruebas unitarias para garantizar la calidad del software en un entorno colaborativo.

Resultado de Aprendizaje

- 1. Funcionar efectivamente como miembro o líder de un equipo involucrado en actividades apropiadas para la disciplina del programa.
- 2. Aplicar teoría de ciencias computacionales y fundamentos de desarrollo de software para generar soluciones computacionales eficientes.

Sección A: Identificación de Code Smells

1. Código Duplicado (Duplicated Code)

En las clases StrategyFutbol, StrategyBaloncesto y StrategyTennis, los métodos mostrarOpciones() tienen una estructura muy similar, solo cambiando el tipo de evento. Esto genera duplicación de código.

Impacto: Dificulta el mantenimiento, ya que cualquier cambio en la lógica de mostrar opciones debe replicarse en todas las clases. Además, aumenta el riesgo de inconsistencias.

Técnica de refactorización: Extraer Superclase o Extraer Método para centralizar la lógica común en la clase base ApuestaStrategy.

```
public abstract class ApuestaStrategy {
   int id;
   private EventoDeportivo evento;
   private EstadoApuesta estado;

   protected ApuestaStrategy(EventoDeportivo e) {
      evento = e;
      estado = EstadoApuesta.PENDIENTE;
   }

   public void actualizarEstado(EstadoApuesta nuevoEstado) {
      this.estado = nuevoEstado;
      this.notificarEstado();
   }

   public void notificarEstado() {
      throw new UnsupportedOperationException(message:"Not supported yet.");
   };

   public abstract double calcularMonto();

   public abstract void mostrarOpciones();

   public EventoDeportivo getEvento() {
      return evento;
   }

   public EstadoApuesta getEstado() {
      return estado;
   }
}
```

```
### Symptopredictory journal p. | Strategylaloncetto part | Strategyla
```

2. Métodos Largos (Long Method)

El método main en la clase SistemaApuestas es demasiado largo y realiza múltiples tareas (registro de cliente, creación de eventos, selección de apuestas, etc.).

Reduce la legibilidad y dificulta la comprensión del flujo del programa. También complica las pruebas unitarias.

Técnica de refactorización: Extraer Método para dividir el método main en métodos más pequeños y específicos.

```
| Description |
```

3. Clases Grandes (Large Class)

La clase SistemaApuestas tiene demasiadas responsabilidades (gestión de eventos, registro de clientes, interacción con el usuario, etc.).

Dificulta el mantenimiento y la escalabilidad, ya que cualquier cambio puede afectar múltiples funcionalidades.

Técnica de refactorización: Extract Class para separar las responsabilidades en clases más pequeñas y cohesivas.

4. Switch Statements

En el método crearApuesta de la clase ApuestasCliente, se utiliza un switch para determinar el tipo de estrategia de apuesta. Esto viola el principio abierto/cerrado.

Dificulta la extensión del código, ya que agregar un nuevo tipo de apuesta requiere modificar este método.

Técnica de refactorización: Reemplazar Condicional con Polimorfismo para delegar la creación de estrategias a un factory.

5. Métodos No Implementados (Unimplemented Methods)

Varios métodos, como calcularMonto() en las estrategias de apuestas y actualizar() en las notificaciones, no están implementados y lanzan excepciones.

Genera código incompleto y puede causar errores en tiempo de ejecución.

Técnica de refactorización: Implementar Métodos o Eliminar Métodos No Utilizados si no son necesarios.

6. Acoplamiento Excesivo (Feature Envy)

La clase Apuestas Cliente accede directamente a los detalles de las estrategias de apuestas y eventos deportivos, lo que indica un alto acoplamiento.

Reduce la flexibilidad y dificulta la reutilización del código.

Técnica de refactorización: Mover Método para transferir la lógica relacionada con las apuestas a las clases de estrategia.

7. Uso Incorrecto de Herencia

Descripción del problema: La clase ControlCalidad y Soporte implementan la interfaz lControlIncidente, pero no todas las implementaciones son necesarias o coherentes.

Impacto: Puede llevar a una jerarquía de clases confusa y poco clara.

Técnica de refactorización: Reemplazar Herencia con Delegación para simplificar la estructura.

8. Código Muerto (Dead Code)

Descripción del problema: La clase NotificacionCorreo, NotificacionTelegram y NotificacionWhatsApp no están siendo utilizadas en el flujo principal del programa.

Impacto: Aumenta la complejidad del código sin aportar valor.

Técnica de refactorización: Eliminar Código Muerto para simplificar el código.

```
J NotificacionWhatsApp.java ×
                                    J Sujeto.java X
                                                            ▷ ~ □ …
                                                                           J SistemaApuestas.java 3 ×
src > main > java > ec > edu > espol > spcpol > sportspredictor > notificacion > 🤳 Sujeto.j. 🛮 src > main > java > ec > edu > espol > spo
      package ec.edu.espol.spor
           @Override
                                           package ec.edu.espol.sportsp
                                                                                   .espol.sportspredictor;
      public void actualizar(St
           System.out.println("No
                                                                                   espol.sportspredictor.apu
                                                                                   espol.sportspredictor.apu
                                                                                   espol.sportspredictor.apu
                                                                                   espol.sportspredictor.apu
                                           public interface Sujeto {
                                            😯 public void addObserver((
                                                                                   espol.sportspredictor.eve
                                     12
                                               public void removeObserve
                                                                                   espol.sportspredictor.eve
                                               public void notifyObserve
                                                                                   espol.sportspredictor.usua
                                                                                   il.Random;
                                                                                   il.Scanner;
                                                                                   il.concurrent.TimeUnit;
                                    J NotificacionCorreo.java ×
src > main > java > ec > edu > espol > spcpol > sportspredictor > notificacion > 🤳 Notifica
      package ec.edu.espol.spor
                                                                                   istemaApuestas {
           @Override
                                           package ec.edu.espol.sportsp
                                                                                   atic SistemaApuestas insta
      public void actualizar(St
                                                                                   storEventos gestorEventos
           System.out.println("No
                                                                                   storClientes gestorCliente
                                                                                   stemaApuestas() {
                                                                                   estorEventos = new Gestor
                                                                                   estorClientes = new Gestor
                                               @Override
                                           public void actualizar(String
                                                                                   tic SistemaApuestas getSi
                                               System.out.println("Notig
                                                                                   stance == null) {
```

9. Falta de Encapsulamiento

Descripción del problema: Los atributos de la clase EventoDeportivo (como categoria y resultado) son accesibles directamente desde otras clases.

Impacto: Dificulta el control sobre el estado interno de los objetos y puede llevar a inconsistencias.

Técnica de refactorización: Encapsular Campo para restringir el acceso directo a los atributos.

```
import java.time.LocalDateTime;

/**

* @author pakamijo
/*/

public abstract class EventoDeportivo {

private int id;
protected LocalDateTime fecha;

protected String categoria;
protected String resultado;

public abstract Partido iniciarPartido();

public abstract String getTitulo();

public String getCategoria() {
 return this.categoria;
};

}
```

10. Nombres No Descriptivos

Descripción del problema: Nombres como e1, e2, j1, j2 en los constructores de eventos no son descriptivos.

Impacto: Reduce la legibilidad y comprensión del código.

Técnica de refactorización: Renombrar Variables para usar nombres más significativos.

Sección B: Pruebas unitarias

Strategy Futbol Test

ID:	001
Propósito:	Probar que el método configurarApuesta funciona correctamente con entradas válidas.
Precondiciones:	Instancia válida de StrategyFutbol con un evento de fútbol.
Entradas y salidas esperadas:	seleccion=1
Resultado:	apuesta realizada correctamente.

ID:	002
Propósito:	Validar que el método configurarApuesta maneja selecciones inválidas.
Precondiciones:	Nd
Entradas y salidas esperadas:	seleccion=3
Resultado:	Excepción IllegalArgumentException

TESTS

Running ec.edu.espol.sportspredictor.apuesta.StrategyFutbolTest

Tests run: 1, Failures: 0, Errors: 0, Skipped: 0, Time elapsed: 0.042 s -- in ec.edu.espol.sportspredictor.apuesta.StrategyFutbolTest

Results:

Tests run: 1, Failures: 0, Errors: 0, Skipped: 0

BUILD SUCCESS

ID:	003
iProposito.	Probar que el método configurarApuesta funciona correctamente con entradas válidas.
Precondiciones:	Instancia válida de StrategyFutbol con un evento de fútbol.

Entradas y salidas esperadas:	seleccion=2
Resultado:	apuesta realizada correctamente.

Apuesta realizada correctamente

Tests run: 1, Failures: 0, Errors: 0, Skipped: 0, Time elapsed: 0.038 s -- in ec.edu.espol.sportspredictor.apuesta.StrategyFutbolTest

Results:

Tests run: 1, Failures: 0, Errors: 0, Skipped: 0

BUILD SUCCESS

Sistema Apuestas Test

ID:	004
Propósito:	Verificar que el sistema registra correctamente a un cliente.
Precondiciones:	SistemaApuestas debe estar correctamente inicializado.
Entradas y salidas esperadas:	Nombre: "Juan"
Resultado:	Cliente registrado con el nombre "Juan".

TESTS

 ${\tt Running \ ec.edu.espol.sportspredictor.SistemaApuestasTest}$

/registro de cuenta/

Ingresar nombre de usuario:

Juan

ID:	005
Propósito:	Validar que el sistema de apuestas devuelve un gestor de eventos no nulo.
Precondiciones:	SistemaApuestas debe estar correctamente inicializado.
Entradas y salidas esperadas:	Llamada a getGestorEventos().
Resultado:	Un objeto GestorEventos no nulo.

Running ec.edu.espol.sportspredictor.SistemaApuestasTest

Tests run: 1, Failures: 0, Errors: 0, Skipped: 0, Time elapsed: 0.038 s -- in ec.edu.espol.sportspredictor.SistemaApuestasTest

Results:

Tests run: 1, Failures: 0, Errors: 0, Skipped: 0

BUILD SUCCESS

ID:	006
Propósito:	Asegurar que el sistema de apuestas devuelve un gestor de clientes válido.
Precondiciones:	SistemaApuestas debe estar correctamente inicializado.
Entradas y salidas esperadas:	Llamada a getGestorClientes().
Resultado:	Un objeto GestorClientes no nulo.

Running ec.edu.espol.sportspredictor.SistemaApuestasTest

Tests run: 1, Failures: 0, Errors: 0, Skipped: 0, Time elapsed: 0.042 s -- in ec.edu.espol.sportspredictor.SistemaApuestasTest

Results:

Tests run: 1, Failures: 0, Errors: 0, Skipped: 0

BUILD SUCCESS

Apuesta Factory Test

ID:	007
Propósito:	Verificar que la fábrica crea correctamente una instancia de StrategyFutbol cuando la categoría es "futbol"
Precondiciones:	Existe un objeto EventoDeportivo configurado con categoría "futbol"
Entradas y salidas esperadas:	Entrada: EventoDeportivo con categoría "futbol"
Resultado:	La apuesta creada no es nula

La apuesta creada no es nula

Tests run: 1, Failures: 0, Errors: 0, Skipped: 0, Time elapsed: 0.040 s -- in ec.edu.espol.sportspredictor.ApuestaFactoryTest

Results:

Tests run: 1, Failures: 0, Errors: 0, Skipped: 0

BUILD SUCCESS

ID:	008
Propósito:	Verificar que la fábrica crea correctamente una instancia de StrategyFutbol cuando la categoría es "tennis"
Precondiciones:	Existe un objeto EventoDeportivo configurado con categoría "tennis"

Entradas y salidas esperadas:	Entrada: EventoDeportivo con categoría "tennis"
Resultado:	La apuesta creada no es nula

La apuesta creada no es nula

Test run: 1, Failures: 0, Errors: 0, Skipped: 0, Time elapsed: 0.040 s -- in ec.edu.espol.sportspredictor.ApuestaFactoryTest

Results:

Tests run: 1, Failures: 0, Errors: 0, Skipped: 0

BUILD SUCCESS

ID:	009
Propósito:	Verificar que la fábrica lanza una excepción cuando se proporciona una categoría no soportada
Precondiciones:	Existe un objeto EventoDeportivo configurado con una categoría inválida ("ajedrez")
Entradas y salidas esperadas:	EventoDeportivo con categoría "ajedrez"
Resultado:	Se lanza IllegalArgumentException

Running ec.edu.espol.sportspredictor.ApuestaFactoryTest

Tests run: 1, Failures: 0, Errors: 0, Skipped: 0, Time elapsed: 0.044 s -- in ec.edu.espol.sportspredictor.ApuestaFactoryTest

Results:

Tests run: 1, Failures: 0, Errors: 0, Skipped: 0

BUILD SUCCESS

Apuesta Strategy Test

ID:	011
Propósito:	Verificar que el método actualizarEstado cambia correctamente el estado de la apuesta
Precondiciones:	Existe un objeto EventoDeportivo
Entradas y salidas esperadas:	EstadoApuesta.ACERTADO
Resultado:	El estado de la apuesta se actualiza correctamente a ACERTADO

ID:	010
Propósito:	Verificar que el método notificarEstado muestra los mensajes correctos cuando la apuesta es acertada
Precondiciones:	Existe un objeto EventoDeportivo
Entradas y salidas esperadas:	EstadoApuesta.ACERTADO
Resultado:	Se muestra el mensaje de cambio de estado Se muestra el mensaje de felicitación por ganar la apuesta

ID:	012
Propósito:	Verificar que el método getEvento retorna correctamente el evento deportivo asociado a la apuesta
Precondiciones:	Existe un objeto EventoDeportivo con categoría "futbol"
Entradas y salidas esperadas:	Llamada al método getEvento()
Resultado:	El evento recuperado no es null

Tests run: 1, Failures: 0, Errors: 0, Skipped: 0, Time elapsed: 0.042 s -- in ec.edu.espol.sportspredictor.apuesta.ApuestaStrategyTest

Results:

Tests run: 1, Failures: 0, Errors: 0, Skipped: 0

BUILD SUCCESS

Strategy Tennis Test

ID:	013

Propósito:	Verificar que el método configurarApuesta maneja correctamente las opciones válidas (1 y 2)
Precondiciones:	Instancia válida de StrategyTennisl con un evento de tennis
Entradas y salidas esperadas:	Entrada 1: opcionSeleccionada = 1
	Salida 1: apostarEquipo1() retorna true
	Entrada 2: opcionSeleccionada = 2
	Salida 2: apostarEquipo1() retorna false Resultado: - La apuesta se configura correctamente para ambos equipos
Resultado:	apuesta realizada correctamente.

Apuesta realizada correctamente

Tests run: 1, Failures: 0, Errors: 0, Skipped: 0, Time elapsed: 0.038 s -- in ec.edu.espol.sportspredictor.apuesta.StrategyFutbolTest

Results:

Tests run: 1, Failures: 0, Errors: 0, Skipped: 0

BUILD SUCCESS

ID:	014
Propósito:	Verificar que el método configurarApuesta rechaza valores fuera del rango válido
Precondiciones:	Nd
Entradas y salidas esperadas:	seleccion=3
Resultado:	Excepción IllegalArgumentException

TESTS

Running ec.edu.espol.sportspredictor.apuesta.StrategyFutbolTest

Tests run: 1, Failures: 0, Errors: 0, Skipped: 0, Time elapsed: 0.042 s -- in ec.edu.espol.sportspredictor.apuesta.StrategyFutbolTest

Results:

Tests run: 1, Failures: 0, Errors: 0, Skipped: 0

BUILD SUCCESS

ID:	015
Proposito:	Verificar que el método configurarApuesta maneja correctamente la opción 0
Precondiciones:	Instancia válida de StrategyTennis con un evento de tennis

Entradas y salidas esperadas:	Entrada: opcionSeleccionada = 0
Resultado:	IllegalArgumentException

Apuesta realizada correctamente

Tests run: 1, Failures: 0, Errors: 0, Skipped: 0, Time elapsed: 0.038 s -- in ec.edu.espol.sportspredictor.apuesta.StrategyFutbolTest

Tests run: 1, Failures: 0, Errors: 0, Skipped: 0

BUILD SUCCESS

ID:	015
Propósito:	Verificar que el método configurarApuesta maneja correctamente la opción 0
Precondiciones:	Instancia válida de StrategyTennis con un evento de tennis
Entradas y salidas esperadas:	Entrada: opcionSeleccionada = 0
Resultado:	IllegalArgumentException

GestorClientes Test

ID:	016
Propósito:	Verificar que el método registrarCliente agrega correctamente un cliente a la lista de apostadores.
Precondiciones:	Instancia válida de GestorClientes y un objeto Cliente.
Entradas y salidas	Entrada: Cliente cliente = new Cliente("Juan")
esperadas:	Salida: void
Resultado:	Realizado correctamente
Tests run: 1, Failures: 0, F	Prors: 0, Skipped: 0, Time elapsed: 0.059 s in ec.edu.espol.sportspredictor.GestorClientesTest

ID:	017
Proposito:	Verificar que el método registrarCliente lanza una excepción cuando el cliente es null.

Precondiciones:	Instancia válida de GestorClientes
Littladas y salidas	Entrada: Cliente cliente = null Salida: NullPointerException
Resultado:	void

No test passed, 1 test failed. (0.073 s)

▲ testRegistrarClienteNull Failed: Expected java.lang.NullPointerException to be thrown, but nothing was thrown.

ID:	018
Propósito:	Verificar que el método getApostadores devuelve una lista vacía cuando no hay clientes registrados.
Precondiciones:	Instancia válida de GestorClientes sin clientes registrados.
Entradas y salidas esperadas:	Entrada: Ninguna
	Resultado: Lista vacia
Resultado:	Realizado correctamente
Running ec.edu.espol.sportspredictor.GestorClientesTest Tests run: 1, Failures: 0, Errors: 0, Skipped: 0, Time elapsed: 0.063 s in ec.edu.espol.sportspredictor.GestorClientesTest	
Results:	

EventoBaloncesto Test

ID:	019	
Propósito:	Verificar que el método getTitulo devuelve el título correcto del evento de baloncesto.	
Precondiciones:	Instancia válida de EventoBaloncesto con equipos "Lakers" y "Warriors".	
Entradas y salidas	Entrada: equipo1 = "Lakers", equipo2 = "Warriors"	
esperadas:	Resultado: "Baloncesto: Lakers vs Warriors"	
Resultado:	Realizado correctamente	
Running ec.edu.espol.sportspredictor.eventofactory.EventoBaloncestoTest Tests run: 1, Failures: 0, Errors: 0, Skipped: 0, Time elapsed: 0.205 s in ec.edu.espol.sportspredictor.eventofactory.EventoBaloncestoTest		

ID:	020

Propósito:	Verificar que el método iniciarPartido devuelve una instancia de PartidoBaloncesto.	
Precondiciones:	Instancia válida de EventoBaloncesto	
Entradas y salidas	Entrada: ninguna	
esperadas:	Salida: Instancia de PartidoBaloncesto.	
Resultado:	Realizado correctamente	
Tests run: 1, Failures: 0, Error	s: 0, Skipped: 0, Time elapsed: 0.110 s in ec.edu.espol.sportspredictor.eventofactory.EventoBaloncestoTest	
Results:		

Tests run: 1, Failures: 0, Errors: 0, Skipped: 0

ID:	021	
Propósito:	Verificar que el constructor lanza una excepción cuando uno de los equipos es null.	
Precondiciones:	Ninguna	
Entradas y salidas esperadas:	Entrada: ningunaequipo1 = "Lakers", equipo2 = null Salida: NullPointerException	
Resultado:	void	

No test passed, 1 test failed. (0.175 s)



— A ec.edu.espol.sportspredictor.eventofactory.EventoBaloncestoTest Failed

> 🛕 testConstructorEquipoNull 🛮 Failed: Expected java.lang.NullPointerException to be thrown, but nothing was thrown

EventosFutbol Test

ID:	022	
Propósito:	Verificar que el método getTitulo devuelve el título correcto del evento de fútbol.	
Precondiciones:	Instancia válida de EventoFutbol con equipos "Barcelona" y "Real Madrid".	
Entradas y salidas esperadas:	Entrada: equipo1 = "Barcelona", equipo2 = "Real Madrid" Salida: "Futbol: Barcelona vs Real Madrid"	
Resultado:	Realizado exitosamente	

Running ec.edu.espol.sportspredictor.eventofactory.EventoFutbolTest
Tests run: 1, Failures: 0, Errors: 0, Skipped: 0, Time elapsed: 0.209 s -- in ec.edu.espol.sportspredictor.eventofactory.EventoFutbolTest

ID:	023		
Propósito:	Verificar que el método iniciarPartido devuelve una instancia de PartidoFutbol.		
Precondiciones:	stancia válida de EventoFutbol.		
Entradas y salidas esperadas:	Entrada: Ninguna Salida: Instancia de PartidoFutbol		
Resultado:	Realizado exitosamente		
Running ec.edu.espol.sportspredictor.eventofactory.EventoFutbolTest Tests run: 1, Failures: 0, Errors: 0, Skipped: 0, Time elapsed: 0.165 s in ec.edu.espol.sportspredictor.eventofactory.EventoFutbolTest			

ID:	024			
Propósito:	Verificar que el constructor lanza una excepción cuando uno de los equipos es null.			
Precondiciones:	nguna			
Entradas y salidas esperadas:	Entrada: equipo1 = "Barcelona", equipo2 = null Salida: NullPointerException			
Resultado:	Realizado exitosamente			

No test passed, 1 test failed. (0.201 s)

Tests run: 1, Failures: 0, Errors: 0, Skipped: 0

✓ ▲ ec.edu.espol.sportspredictor.eventofactory.EventoFutbolTest Failed

> 🛕 testConstructorEquipoNull Failed: Expected java.lang.NullPointerException to be thrown, but nothing was thrown.

EventoTennis Test

ID:	025
Propósito:	Verificar que el método getTitulo devuelve el título correcto del evento de tenis.
Precondiciones:	Instancia válida de EventoTennis con jugadores "Nadal" y "Federer".

Entradas y salidas esperadas:	Entrada: jugador1 = "Nadal", jugador2 = "Federer" Salida: "Tennis Nadal vs Federer"	
Resultado:	Realizado exitosamente	
Running ec.edu.espol.sportspredictor.eventofactory.EventoTennisTest Tests run: 1, Failures: 0, Errors: 0, Skipped: 0, Time elapsed: 0.194 s in ec.edu.espol.sportspredictor.eventofactory.EventoTennisTest		
Results:		
Tests run: 1, Failures: 0, Errors: 0, Skipped: 0		

ID:	026			
Propósito:	Verificar que el método iniciarPartido devuelve una instancia de PartidoTennis.			
Precondiciones:	Instancia válida de EventoTennis.			
Entradas y salidas esperadas:	Entrada: Ninguna Salida: Instancia de PartidoTennis			
Resultado:	Realizado exitosamente			
Running ec.edu.espol.sportspredictor.eventofactory.EventoTennisTest Tests run: 1, Failures: 0, Errors: 0, Skipped: 0, Time elapsed: 0.132 s in ec.edu.espol.sportspredictor.eventofactory.EventoTennisTest				
Results:				
Tests run: 1, Failures: 0, Erro	rs: 0, Skipped: 0			

ID:	027	
Propósito:	Verificar que el constructor lanza una excepción cuando uno de los jugadores es null.	
Precondiciones:	Ninguna	
Entradas y salidas esperadas:	Entrada: jugador1 = "Nadal", jugador2 = null Salida: NullPointerException	
Resultado:	void	

No test passed, 1 test failed. (0.12 s)

A ec.edu.espol.sportspredictor.eventofactory.EventoTennisTest Failed
 > A testConstructorJugadorNull Failed: Expected java.lang.NullPointerException to be thrown, but nothing was thrown.

GestorEventos Test

ID:	028	

Propósito:	Verificar que el método agregarEvento agrega correctamente un evento a la lista.
Precondiciones:	Instancia válida de GestorEventos y un objeto EventoDeportivo
Entradas y salidas esperadas:	Entrada: EventoDeportivo evento = new EventoFutbol("Barcelona", "Real Madrid") Salida: La lista eventos debe contener un elemento.
Resultado:	void

Running ec.edu.espol.sportspredictor.GestorEventosTest
Tests run: 1, Failures: 0, Errors: 0, Skipped: 0, Time elapsed: 0.196 s -- in ec.edu.espol.sportspredictor.GestorEventosTest

ID:	029	
Propósito:	Verificar que el método seleccionarEvento devuelve null cuando el índice es inválido.	
Precondiciones:	Instancia válida de GestorEventos sin eventos registrados.	
Entradas y salidas	Entrada: indice = 5	
esperadas:	Salida: null	
Resultado:	void	
Running ec.edu.espol.sportspredictor.GestorEventosTest Tests run: 1, Failures: 0, Errors: 0, Skipped: 0, Time elapsed: 0.161 s in ec.edu.espol.sportspredictor.GestorEventosTest		

Results:

ID:	030
Propósito:	Verificar que el método agregarEventoAleatorio agrega un evento a la lista.
Precondiciones:	Instancia válida de GestorEventos.
Entradas y salidas esperadas:	Entrada: Ninguna Salida: La lista eventos debe contener un elemento.
Resultado:	void

```
Running ec.edu.espol.sportspredictor.GestorEventosTest
Tests run: 1, Failures: 0, Errors: 0, Skipped: 0, Time elapsed: 0.188 s -- in ec.edu.espol.sportspredictor.GestorEventosTest
Results:
Tests run: 1, Failures: 0, Errors: 0, Skipped: 0
```

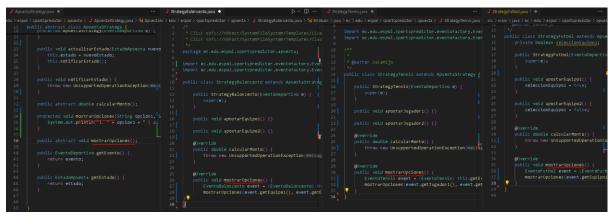
Sección C: Refactorización del código fuente

1. Refactoring para Código Duplicado (Duplicated Code)

Extraer Método: Se creó un método protegido en la clase base para mostrar opciones: protected void mostrarOpciones(String opcion1, String opcion2)

Pull Up Method: Se movió el método mostrarOpciones(String opcion1, String opcion2) a la clase base ApuestaStrategy.

Las subclases ahora llaman a este método con los nombres específicos de las opciones:



Beneficios de la Refactorización

Eliminación de Duplicación: El código repetido en las subclases se eliminó, centralizando la lógica en la clase base.

Mantenibilidad: Si necesitas cambiar la forma en que se muestran las opciones (por ejemplo, agregar un formato diferente), solo debes modificar el método mostrarOpciones en la clase base.

Legibilidad: El código es más limpio y fácil de entender, ya que la lógica común está en un solo lugar.

Flexibilidad: Nuevas subclases pueden reutilizar el método mostrarOpciones sin necesidad de duplicar código.

2. Refactoring para el long method

Extraer Métodos: Se extrajeron las tareas específicas del método main en métodos más pequeños:

registrarCliente: Maneja el registro del cliente.

crearEventosAleatorios: Crea eventos deportivos aleatorios.

seleccionarEvento: Permite al usuario seleccionar un evento.

realizarApuesta: Gestiona la lógica de la apuesta.

simularPartido: Simula el partido y muestra el resultado.

```
private static Cliente registrarCliente(Scanner sc) {
    System.out.println(x:"/registro de cuenta/");
    System.out.println(x:"ingresar nombre de usuario:");
    String nombre = sc.next();
    System.out.println(x:"ingresar correo:");
    String correo = sc.next();
    System.out.println(x:"ingresar cedula:");
    String cedula = sc.next();
    return new Cliente(nombre, correo, cedula);
}

private static void crearEventosAleatorios(SistemaApuestas sistema) {
    for (int i = 0; i < 5; i++) {
        | sistema.agregarEventoAleatorio();
    }
}

private static EventoDeportivo seleccionarEvento(SistemaApuestas sistema, Scanner sc) {
    sistema.mostrarEventosDisponibles();
    System.out.println(x:"selecciona un evento:");
    int i = sc.nextInt() - 1;

    if (i >= sistema.eventos.size() || i < 0) {
        System.out.println(x:"seleccion invalida");
        return null;
    }

    return sistema.eventos.get(i);
}</pre>
```

```
public static void main(String[] args) {
    Scanner sc = new Scanner(System.in);
    SistemaApuestas sistema = SistemaApuestas.getSistema();
    Cliente cliente = registrarCliente(sc);
    ApuestasCliente apuestas = sistema.registrarCliente(cliente);
    System.out.println("Bienvenido " + cliente.getNombre());
    crearEventosAleatorios(sistema);
    EventoDeportivo evento = seleccionarEvento(sistema, sc);
    if (evento == null) return;
    System.out.println("has seleccionado " + evento.getTitulo());
    realizarApuesta(evento, apuestas, sc);
    simularPartido(evento);
}
```

Beneficios de la Refactorización

Legibilidad: El método main ahora es más corto y fácil de entender.

Mantenibilidad: Cada método tiene una responsabilidad única, lo que facilita su modificación.

Pruebas Unitarias: Los métodos pequeños y específicos son más fáciles de probar de manera aislada.

Flexibilidad: Si necesitas agregar nuevas funcionalidades, puedes hacerlo en métodos separados sin afectar el flujo principal.

3. Refactoring de Large Class

Extract Class

La clase SistemaApuestas ahora delega la gestión de eventos y clientes a las clases GestorEventos y GestorClientes, respectivamente.

```
package ec.edu.espol.sportspredictor;
import ec.edu.espol.sportspredictor.usuario.Cliente;
import java.util.ArrayList;

public class GestorClientes {
    private ArrayList<ApuestasCliente> apostadores;

    public GestorClientes() {
        this.apostadores = new ArrayList<>();
    }

    public ApuestasCliente registrarCliente(Cliente cliente) {
        ApuestasCliente apuestas = new ApuestasCliente(cliente);
        this.apostadores.add(apuestas);
        return apuestas;
    }

    public ArrayList<ApuestasCliente> getApostadores() {
        return apostadores;
    }
}
```

```
public class SistemaApuestas {
   private static SistemaApuestas instance;
   private GestorEventos gestorEventos;
   private GestorClientes gestorClientes;
```

Beneficios de la Refactorización

División de Responsabilidades: La clase SistemaApuestas ahora delega la gestión de eventos y clientes a las clases GestorEventos y GestorClientes, respectivamente.

Esto mejora la cohesión y reduce el acoplamiento.

Mantenibilidad: Cada clase tiene una responsabilidad única, lo que facilita su modificación y prueba.

Legibilidad: El código es más limpio y fácil de entender.

 Refactorizacion para el Switch Statement
 Reemplazar Condicional con Polimorfismo para delegar la creación de estrategias a un factory

Beneficios de la Refactorización

Polimorfismo: El uso de un Factory Method para crear estrategias de apuesta la necesidad de un switch en la clase ApuestasCliente.

Esto hace que el código sea más extensible y cumple con el principio abierto/cerrado.

Mantenibilidad: Cada clase tiene una responsabilidad única, lo que facilita su modificación y prueba.

Legibilidad: El código es más limpio y fácil de entender.

5. Implementar Métodos No Implementados

Los siguientes métodos no están implementados y lanzan excepciones: calcularMonto() en las clases StrategyFutbol, StrategyBaloncesto y StrategyTennis.

otificarEstado() en la clase ApuestaStrategy. actualizar() en las clases NotificacionCorreo, NotificacionTelegram y NotificacionWhatsApp.

Implementaremos los métodos no implementados con lógica real para que cumplan con su propósito.

```
| Source | Process | Proce
```

Beneficios de la Refactorización

Devolución de Estrategia: realizarApuesta ahora retorna la estrategia (ApuestaStrategy) para su uso en simularPartido.

Validación: Si la estrategia es null, el programa muestra un mensaje y finaliza.

Uso en simularPartido: La estrategia se pasa como parámetro y actualiza el estado de la apuesta según el resultado.

Beneficios

Flujo coherente: Registro, eventos, apuesta y simulación en orden lógico.

Código mantenible y claro: Métodos con responsabilidades definidas.

Facilidad de pruebas: Métodos probables de forma aislada.

6. Inyección de Dependencias

Esta técnica consiste en pasar las dependencias de una clase como parámetros, en lugar de que la clase las cree o gestione directamente. Esto reduce el acoplamiento y hace que la clase sea más flexible y fácil de mantener.

```
> ℃ 🖽 🗆 ···
                                                                                                               public abstract class ApuestaStrategy {
    protected ApuestaStrategy(Eventobeportive e) {
            public StrategyFutbol(EventoDeportivo e) {
                                                                                                                   public void actualizarEstado(EstadoApuesta nuevoEstado) {
               ublic void configurarApuesta(int seleccion) [
                       this.apostarEquipo2();
                                                                                                                          String mensaje = "El estado o
System.out.println(mensaje);
                                                                                                                         if (this.estado == EstadoApuesta.ACERTADO) {
    System.out.println("¡Felicidades! Has ganado la apuesta.");
}
}
            public void apostarEquipo1() {
                                                                                                      J StrategyBaloncesto.java M × J ApuestasCliente.java 6, M J StrategyTennis.java M
            private static Apuestarategy realizarApuesta(EventoDeportivo eve 12 return null;
                                                                                                                    public StrategyBaloncesto(EventoDeportivo e) {
                                                                                                                       ublic void configurarApuesta(int seleccion) {
  if (seleccion == 1) {
                strategy.configurarApuesta(seleccion);
                  // Agregar la estrategia a la lista de apuestas del cliente
apuestas.agregarApuesta(strategy);
                                                                                                                               this.apostarEquipo1();
119
120
                                                                                                                    public void apostarEquipo1() {
    seleccionEquipo1 = true;
                  Partido p = evento.iniciarPartido();
System.out.println("Ejecutando partido...");
```

Reducción del acoplamiento: ApuestasCliente ya no depende de ApuestaFactory ni de EventoDeportivo. Solo recibe una estrategia de apuesta y la agrega a su lista. Esto hace que ApuestasCliente sea más independiente y menos propensa a cambios si la lógica de creación de estrategias cambia.

Mayor flexibilidad: Ahora es posible crear estrategias de apuestas de diferentes maneras (no solo a través de ApuestaFactory) y pasarlas a ApuestasCliente. Por ejemplo, podrías crear estrategias personalizadas o mock objects para pruebas unitarias.

Mejor separación de responsabilidades: La responsabilidad de crear estrategias de apuestas se delega a otra parte del sistema (como SistemaApuestas), mientras que ApuestasCliente se enfoca únicamente en gestionar la lista de apuestas.

Eliminación del Casting: Ya no necesitamos hacer casting a tipos específicos de estrategias (StrategyFutbol, StrategyTennis, etc.), lo que hace que el código sea más seguro y menos propenso a errores.

Polimorfismo: El método configurarApuesta se comporta de manera diferente según el tipo de estrategia, gracias al polimorfismo.

Código más limpio: El método realizarApuesta es más simple y no necesita conocer los detalles de cada tipo de estrategia.

7. Dividir la Interfaz IControllncidente

La idea es dividir la interfaz lControllncidente en interfaces más pequeñas y específicas, de modo que cada clase (ControlCalidad y Soporte) implemente solo las interfaces que realmente necesita. Esto sigue el Principio de Segregación de Interfaces (ISP) y mejora la cohesión del código.

```
J Soportejava • ... J IfscalarReportejava U • ... J GestionReportejava U • ... J ControlCalidadjava • P · II ... Src > main > java > ec > edu > espol > sportspredictor > usario > java > ec > edu > espol > sportspredictor > usario > java > ec > edu > espol > sportspredictor > usario > java > ec > edu > espol > sportspredictor > usario > java > ec > edu > espol > sportspredictor > usario > java > ec > edu > espol > sportspredictor > usario > java > ec > edu > espol > sportspredictor > usario > java > ec > edu > espol > sportspredictor > usario > java > ec > edu > espol > sportspredictor > usario > java > ec > edu > espol > sportspredictor > usario > java > ec > edu > espol > sportspredictor > usario > java > ec > edu > espol > sportspredictor > usario > java > ec > edu > espol > sportspredictor > usario > java > ec > edu > espol > sportspredictor > usario > java > ec > edu > espol > sportspredictor > usario > java > ec > edu > espol > sportspredictor > usario > java > ec > edu > espol > sportspredictor > usario > java > ec > edu > espol > sportspredictor > usario > java > ec > edu > espol > sportspredictor > usario > java > ec > edu > espol > sportspredictor > usario > java > ec > edu > espol > sportspredictor > usario > java > ec > edu > espol > sportspredictor > usario > java > ec > edu > espol > sportspredictor > usario > java > ec > edu > espol > sportspredictor > usario > java > ec > edu > espol > sportspredictor > usario > java > ec > edu > espol > ec. edu = spol > sportspredictor > usario > java > ec > edu > espol > sportspredictor > usario > java > ec > edu > espol > ec. edu = sportspredictor > usario > java > ec > edu > espol > ec. edu = sportspredictor > usario > java > ec > edu > espol > ec. edu = sportspredictor > usario > java > ec > edu > espol > ec. edu = sportspredictor > usario > java > java > ec > edu > espol > ec. edu = sportspredictor > usario > java > java > ec > edu > espol > ec. edu = sportspredictor > usario > java > java > ec > edu > espol > ec. edu = sportspredictor > usario > java > jav
```

Beneficios de esta Refactorización:

Principio de Segregación de Interfaces (ISP): Ahora las clases solo implementan las interfaces que necesitan. ControlCalidad no está obligada a implementar escalarReporte(), lo que elimina la carga de implementar métodos innecesarios.

Mayor Cohesión: Cada interfaz tiene una responsabilidad única y clara. IGestionReporte se encarga de gestionar reportes, mientras que IEscalarReporte se encarga de escalarlos.

Flexibilidad: Si en el futuro surge una nueva clase que solo necesite gestionar reportes pero no escalarlos, simplemente puede implementar IGestionReporte sin verse obligada a implementar IEscalarReporte.

Mantenibilidad: El código es más fácil de mantener y entender, ya que las responsabilidades están claramente separadas.

8. Eliminar el Dead Code

Las clases NotificacionCorreo, NotificacionTelegram, y NotificacionWhatsApp pueden considerarse dead code porque no están siendo utilizadas en el flujo principal del programa



No se Instancian: En el archivo SistemaApuestas.java (el main), no hay ninguna instancia de las clases NotificacionCorreo, NotificacionTelegram, o NotificacionWhatsApp. Estas clases no se están utilizando para enviar notificaciones a los usuarios.

No se Registran como Observadores: Aunque estas clases implementan la interfaz Observer, no hay un Sujeto (observable) que las registre. En el patrón Observer, los observadores deben registrarse en un sujeto para recibir notificaciones. Sin este registro, las clases no tienen ningún propósito funcional.

No se Notifica a los Observadores: Aunque existe la interfaz Sujeto, no hay una implementación concreta de esta interfaz en el código proporcionado. Por lo tanto, no hay un mecanismo para notificar a los observadores (como NotificacionCorreo, NotificacionTelegram, o NotificacionWhatsApp).

No se Integran en el Flujo Principal: En el flujo principal del programa (registro de cliente, selección de evento, realización de apuesta, simulación de partido), no hay ninguna llamada a estas clases de notificación. Esto indica que no están siendo utilizadas en el sistema.

9. Falta de Encapsulamiento

La falta de encapsulamiento en la clase EventoDeportivo es un problema que puede llevar a inconsistencias y dificultades de mantenimiento. Al refactorizar el código para hacer los atributos privados y proporcionar métodos públicos para acceder a ellos, se mejora la robustez, seguridad y mantenibilidad del código. Esta es una práctica esencial en el desarrollo de software orientado a objetos.

```
Deportivo.java 1, M ▷ ∨ tឯ 🏻 ···
                                           private String equipo1;
private String equipo2;
                                         public String getEquipo1() {

return equipo1;

}

* @author pakamijo

*/

* whis class EventoTe
                                         private LocalDateTime fecha;
private String categoria;
                                                                                   public EventoTennis(String j 15
jugador1 = i1; 16
                                                                                     jugador1 = j1;
jugador2 = j2;
                                                                                                                                  equipo1 = e1;
equipo2 = e2;
  private String resultado;
                                            equipo1 = e1; 17
equipo2 = e2; 18
this.setCategoria(catego 19
}
                                                                                         this.setCategoria(catego 18
                                                                                                                                    this.setCategoria(categ
                                                                           21 public String getJugador1() 21 public String getEquipo1()
                                           public PartidoBaloncesto ini 23
PartidoBaloncesto partid 24
  public abstract Partido inic
                                                                                      public String getJugador2()
    return jugador2;
                                                                                                                               public String getEquipo2() {
    return equipo2;
                                                return partido;
```

Beneficios de la Refactorización

Control sobre el Acceso a los Atributos: Ahora los atributos categoria y resultado son privados, y solo se pueden acceder a través de los métodos getCategoria() y getResultado(). Si es necesario modificar estos atributos, se debe usar el método setResultado(), donde se pueden agregar validaciones.

Mantenimiento más Fácil: Si en el futuro necesitas cambiar la lógica de cómo se almacena o calcula el resultado, solo necesitas modificar los métodos getResultado() y setResultado(), sin afectar otras clases.

Mayor Seguridad: Al evitar el acceso directo a los atributos, reduces el riesgo de que otras clases modifiquen los datos de manera incorrecta o inconsistente.

Cumplimiento del Principio de Ocultación de Información: Los detalles internos de la clase EventoDeportivo están ocultos, y solo se exponen los métodos necesarios para interactuar con ella.

10. Variables con Nombres No Descriptivos

Al mejorar los nombres de las variables, el código se vuelve más legible y mantenible. Los nombres descriptivos ayudan a entender rápidamente el propósito de cada variable, lo que facilita la colaboración en equipo y la detección de errores.

```
J EventoFutbol.java •
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   ▷ ~ Ⅲ …
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              ost/SystemFileSystem/Templates/Licenses/licenses/SystemFileSystem/Templates/Classes/Interf
                                                                                                                                                                                                                                                                public class EventoFutbol extends EventoDeport private String equipo1; private String equipo2;
15 olean apuestaEquipo1;
                      ategyFutbol(EventoDeportivo e) {
                                                                                                                                                                                                                                                                                public EventoFutbol(String equipo1, String
   this.equipo1 = equipo1;
   this.equipo2 = equipo2;
   this.setCategoria(categoria:"futbol");
                                                                                                                                                                                                                                                                  •
                     d configurarApuesta(int opcionSeleccionada) {
  cionSeleccionada == 1) {
  is.apostarEquipo1();
                                                                                                                                                                                                                                                                               public String getEquipo1() {
    return equipo1;
}
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            eportivo evento;
puesta estado;
                                                                                                                                                                                                                                                                                public String getEquipo2() {
    return equipo2;
}
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           taStrategy(EventoDeportivo eventoDeportivo)
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            entoDeportivo;
tadoApuesta.PENDIENTE;
                        d apostarEquipo1() {
                      aEquipo1 = true;
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            = nuevoEstado;
carEstado();
                                                                                                                                                                                                                                                                                   @Override
public PartidoFutbol iniciarPartido() {
                      d apostarEquipo2() {
aEquipo1 = false;
                                                                                                                                                                                                                                                                                                 PartidoFutbol partido = new PartidoFut partido.iniciar();
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 void configurarApuesta(int seleccion);
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              ificarEstado() {
aje = "El estado de la apuesta ha cambiado a:
println(mensaje);
                      calcularMonto() {
aEquipo1) {
                                                                                                                                                                                                                                                                                   @override
public String getTitulo() {
   return "Futbol: " + equitable of the sequence of
```