

Cleison F. Scolari
Compreensão de Programas
Breakout

Ferramenta utilizada: Plato

Arquivos verificados:

Game.js

Draw.js

Métricas observadas:

Maintainability:

Um valor entre 0 e 100 que representa a relativa facilidade de manutenção do código.

Um valor alto

significa melhor manutenibilidade.

Difficulty:

A medida de dificuldade está relacionada à dificuldade do programa em escrever ou entender.

Resultado:

Game.js

components/Game.js

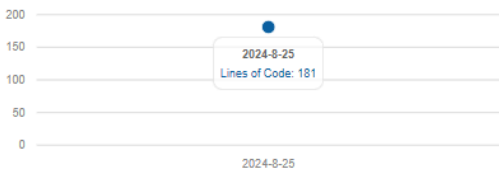
Maintainability ⓘ

59.39



Lines of code ⓘ

181



Difficulty ⓘ

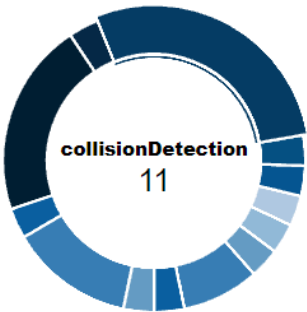
91.14

Estimated Errors ⓘ

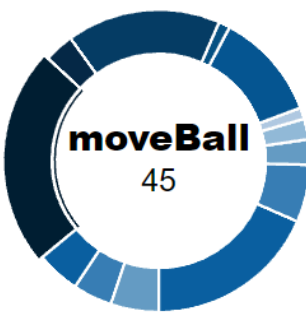
2.57

Function weight

By Complexity ⓘ

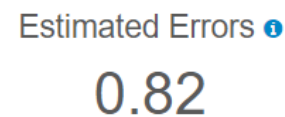
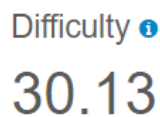
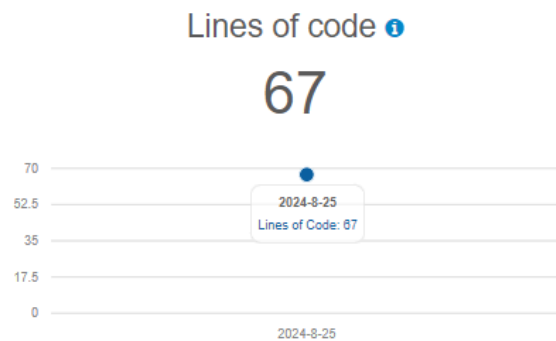
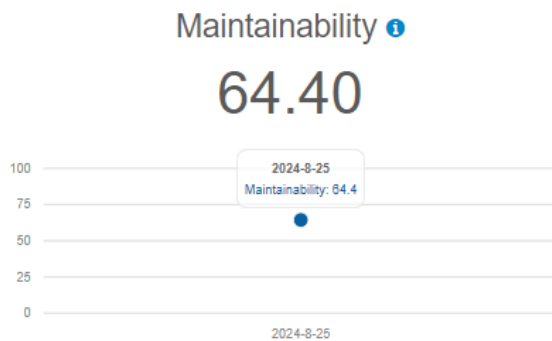


By SLOC ⓘ

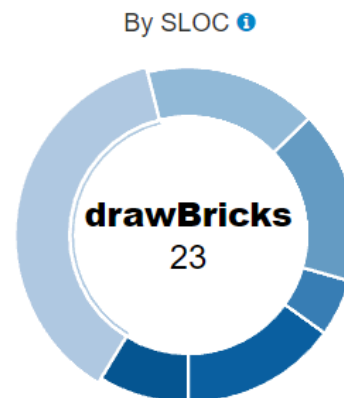
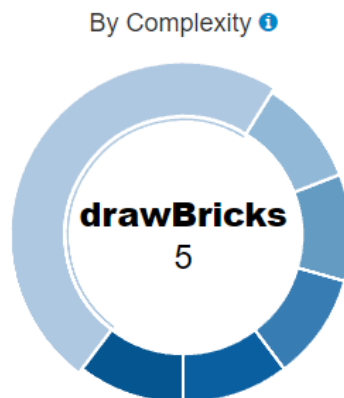


Draw.js

components/Draw.js



Function weight



Conclusão:

Game.js foi o arquivo com maior dificuldade de todo o projeto tendo uma dificuldade de 91,14, tanto pela quantidade de de linhas de códigos 181, quanto manutenibilidade 59.39, com isso se tem uma estimativa de erros de 2.57. Caso seja feita manutenção neste arquivo demandará um maior cuidado e tempo.

Draw.js fica em seguida em nível de dificuldade na manutenibilidade com 64.40, mas sendo um código mais enxuto com apenas 67 linhas de código, sua dificuldade ficou em 30.13, muito mais fácil em relação do Game.js, a estimativa de de erros é de apenas 0.82, tornando muito mais facil que o arquivo antes citado.