DP2 2024

Acme Software Factory

Repositorio: https://github.com/DP2-2024-C1-029/Acme-Software-Factory.git

Miembro:

• Ismael Gata Dorado (ismgatdor@alum.us.es)

Tutor: José González Enríquez GRUPO C1.029

26/04/2024 Versión 1.0

DP2 2024

Acme Software Factory

Índice

Historial de versiones	3
ntroducción	4
Contenido	4
Conclusiones	5
3ibliografía	5

Grupo: C1.029

Acme Software Factory Grupo: C1.029

Historial de versiones

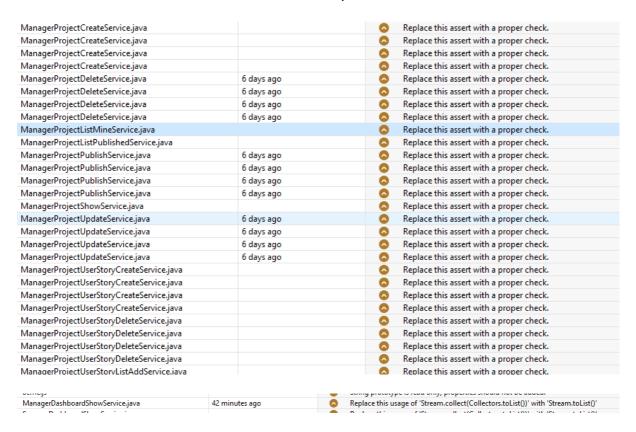
Fecha	Versión	Descripción	Entrega
26/04/2024	V1.0	Inicio documento D03	D03

Introducción

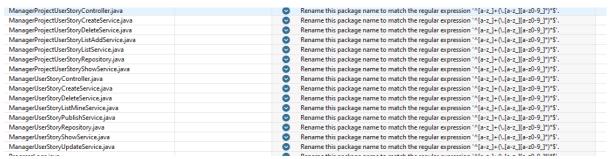
A continuación, se procede a enumerar los code smells detectado por sonar lint dentro del paquete correspondiente al Estudiante 1 (Manager)

Contenido

Se va a enumerar los comentarios dados tras el reporte de sonarlint:



Esas notificaciones marcan las líneas que contienen "assert object != null;" sin embargo, como es código heredado y siguiendo el formato de los profesores, se va a dejar tal y como está. Esta notificación se ha dado en todos los archivos, por lo que o voy a poner todas las imágenes donde da porque es repetir la misma notificación.



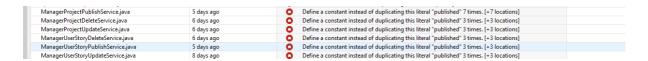
Estos checks nos avisa de que el nombre del package debería seguir el patrón que se indica ya que actualmente esta como camelCase por el hecho de ser mas legible.



Grupo: C1.029

Acme Software Factory

Este método nos dice que agreguemos la anotacion @Override, sin embargo, no se ha creado un método equals porque no ha sido necesario.



Esto nos indicas que "hay código duplicado". Simplemente es como se repiten a la hora de construir los métodos bind y unbind los string los nombres salta la notificación. No se ha hecho una variable, puesto que se quiere seguir la lógica y dejarlo todo como cadenas de texto.

Conclusiones

Gracias a Sonar Lint se ha podido eliminar código que había duplicado y variables que estaban sin uso, dejando así un proyecto más limpio y de acorde a las buenas prácticas de la asignatura.

También hemos aprendido a usar una herramienta para detecta code smells y aprender a identificarlos y eliminarlos, o evitar crearlos en nuestros próximos proyectos.

Bibliografía

Diapositivas de la asignatura Diseño y Pruebas 2 – Universidad de Sevilla.

Grupo: C1.029