

DP2 2024

Acme Software Factory

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

Miembro:

- Juan José Gómez Borrallo (juagombor@alum.us.es)

Tutor: José González Enríquez
26/04/2024

GRUPO C1.029
Versión 1.0

Índice

Historial de versiones.....	3
Introducción.....	4
Contenido.....	4
Conclusiones	5
Bibliografía	5

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

Contenido

Voy a enumerar los comentarios dados tras el reporte de sonarlint:

AuthenticatedDeveloperCreateServi	1 day ago	⬆	Replace this assert with a proper check.
AuthenticatedDeveloperCreateServi	1 day ago	⬆	Replace this assert with a proper check.
AuthenticatedDeveloperCreateServi	1 day ago	⬆	Replace this assert with a proper check.
AuthenticatedDeveloperCreateServi	1 day ago	⬆	Replace this assert with a proper check.
AuthenticatedDeveloperUpdateServ	1 day ago	⬆	Replace this assert with a proper check.
AuthenticatedDeveloperUpdateServ	1 day ago	⬆	Replace this assert with a proper check.
AuthenticatedDeveloperUpdateServ	1 day ago	⬆	Replace this assert with a proper check.
AuthenticatedDeveloperUpdateServ	1 day ago	⬆	Replace this assert with a proper check.
DeveloperTrainingModuleCreateSer		⬆	Replace this assert with a proper check.
DeveloperTrainingModuleCreateSer		⬆	Replace this assert with a proper check.
DeveloperTrainingModuleCreateSer		⬆	Replace this assert with a proper check.
DeveloperTrainingModuleCreateSer		⬆	Replace this assert with a proper check.
DeveloperTrainingModuleDeleteSen		⬆	Replace this assert with a proper check.
DeveloperTrainingModuleDeleteSen		⬆	Replace this assert with a proper check.
DeveloperTrainingModuleDeleteSen		⬆	Replace this assert with a proper check.
DeveloperTrainingModuleDeleteSen		⬆	Replace this assert with a proper check.
DeveloperTrainingModuleListServi		⬆	Replace this assert with a proper check.

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.

Developer.java	1 month ago	⬇	Override the "equals" method in this class.
----------------	-------------	---	---

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

DeveloperTrainingModuleCreateSer	Define a constant instead of duplicating this literal "estimatedTotalTime" 4 times. [+4 locations]
DeveloperTrainingModuleCreateSer	Define a constant instead of duplicating this literal "project" 4 times. [+4 locations]
DeveloperTrainingModulePublishSe	Define a constant instead of duplicating this literal "difficultyLevel" 3 times. [+3 locations]
DeveloperTrainingModulePublishSe	Define a constant instead of duplicating this literal "estimatedTotalTime" 4 times. [+4 locations]
DeveloperTrainingModulePublishSe	Define a constant instead of duplicating this literal "project" 6 times. [+6 locations]

Esto nos indica 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

DeveloperTrainingModuleDeleteSen		Rename this local variable to match the regular expression '^[a-z][a-zA-Z0-9]*\$'.
DeveloperTrainingModuleDeleteSen		Replace this lambda with method reference 'TrainingSession::isDraftMode'.
DeveloperTrainingModulePublishSe	44 minutes ago	Rename this local variable to match the regular expression '^[a-z][a-zA-Z0-9]*\$'.
DeveloperTrainingModulePublishSe		Rename this local variable to match the regular expression '^[a-z][a-zA-Z0-9]*\$'.
DeveloperTrainingModulePublishSe		Replace this lambda with method reference 'TrainingSession::isDraftMode'.

Esa recomendación la marca para cambiar la forma en la que creo una expresión, sin embargo la que hay ahora mismo es funcional y es con la que mejor me manejo

También se ha notificado líneas comentadas que estaban duplicadas, y variables que no se usaban. Esas notificaciones han sido corregida, eliminando todo lo que estuviera duplicado y no estuviera en uso.

Conclusiones

Gracias a Sonar Lint he podido eliminar algunos code smells de variables que estaban inutilizadas y código comentado que se había quedado en el proyecto, dejando así el proyecto lo más limpio y entendible difícil.

Las notificaciones se han agrupado por conjuntos, y se han mostrado las que son similares, poniendo únicamente un par de fotos porque el mensaje era exactamente el mismo, y así evitar repetirlo. Además de lo mencionado no hay ningún tipo de code smell más.

Las notificaciones restantes de sonarlint son posibles mejoras pero que no afecta al entendimiento del proyecto y no son errores, simplemente recomendaciones, por lo que el proyecto se ha analizado y corregido correctamente siguiendo las buenas prácticas de la asignatura.

Bibliografía

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