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)
- David Godoy Fernández (davgodfer@alum.us.es)
- Ismael Gata Dorado (ismgatdor@alum.us.es)
- Jaime Varas Cáceres (jaivarcac@alum.us.es)
- José María Portela Huerta (josporhue@alum.us.es)

Tutor: José González Enríquez

GRUPO C1.029

26/04/2024

Versión 1.0

Índice

Historial de versiones

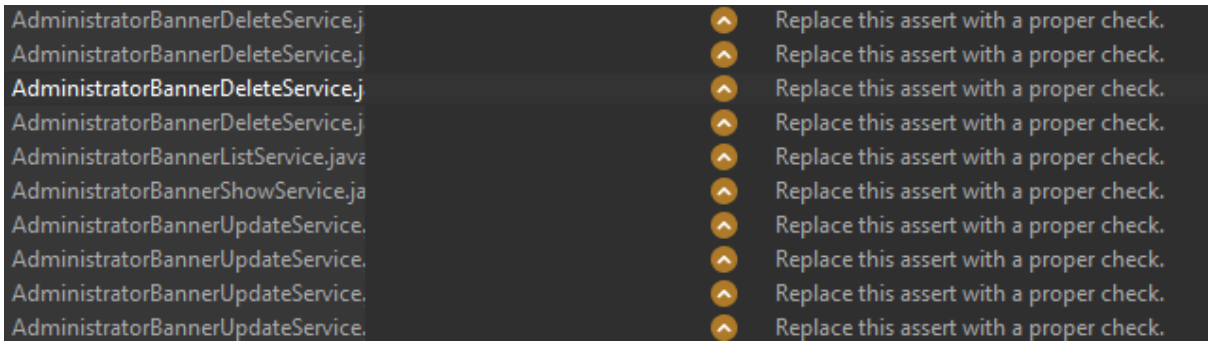
Fecha	Versión	Descripción	Entrega
26/04/2024	V1.0	Inicio documento D03	D03

Introducción

A continuación, se procede a enumerar los code smells detectado por sonar lint. Estos code smells se van a agrupar por categorías cuando sean notificaciones similares para evitar abrumar con tantas capturas de imágenes similares

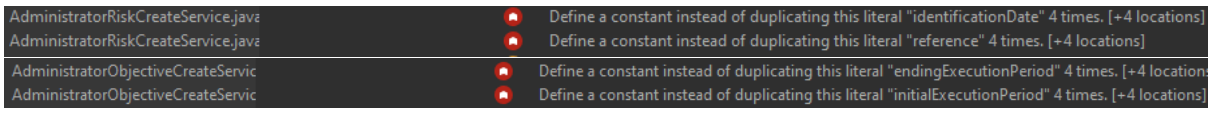
Contenido

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.

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

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

Por último, se han corregidor comentarios //TODO que estaban marcados en el proyecto para que no se olvidaran validaciones

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.