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](mailto: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 3](#_Toc165029355)

[Introducción 4](#_Toc165029356)

[Contenido 4](#_Toc165029357)

[Conclusiones 5](#_Toc165029358)

[Bibliografía 5](#_Toc165029359)

# 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:

Forma

Descripción generada automáticamente con confianza media

Imagen que contiene Forma

Descripción generada automáticamente

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.