Code Smells

1º - Long Method  
A computer screen with colorful text

Description automatically generated

Este bloco de try catch tem 300, pelo que se pode classificar como um Long Method, visto que é bastante extenso.

A sua localização é “src/net/sf/freecol/FreeCol.java”, na linha 693.

Uma possível solução para este problema seria repartir este bloco de código em métodos separados, de forma que a informação não esteja todo concentrada neste bloco.

2º - Large Class

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Esta classe tem à volta de 5000 linhas, que se torna bastante confuso de analisar, sendo muito fácil perdermo-nos aqui no meio.

A sua localização é “src/net/sf/freecol/common/model/Unit.java”.

Uma possível solução seria tornar esta classe numa classe abstrata, de forma a poder subdividir os vários métodos para tipos de unidades diferentes em diferentes subclasses.

3º - Data Class

A screen shot of a computer program

Description automatically generated

Este excerto de código consiste numa classe inteira, que apenas está a definir certos parâmetros, logo é uma “Data Class”, pois esta não faz nada de relevante para além de guardar valores (e poucos).

A sua localização é “src/net/sf/freecol/client/gui/dialog/Parameters.java”.

Uma possível solução seria definir estes parâmetros como variáveis globais da classe onde são usadas, visto que também são usadas em poucas classes (<5).