Optimización y Documentación - Tarefa

Sánchez Seoane, Pablo Ciclo Superior de Desenvolvemento de Aplicacións Web (DAW)

Índice

1.	Ejercicio 1: Refactorización	2
	1.1. Renombrar clase Circulo	2
	1.2. Renombrar método: Obtener Area ()	4
	1.3. Renombrar variables: x, y	5
	1.4. Extraer variable: double 0.0	7
	1.5. Eliminar código: Set y Get	8
	1.6. Encapsulación	9
2.	Ejercicio 2: JavaDoc	10
3.	Ejercicio 3: SonarQube	13
4.	Ejercicio 4: Revisión Tarea 3	20
	4.1. SonarQube: Análisis de calidad	20
	4.2. Documentación	23

1. Ejercicio 1: Refactorización

En esta primera actividad vamos a realizar una serie de modificaciones sobre el proyecto **Circulo** con el fin de reestructurar el código, pero manteniendo las mismas funcionabilidades originales. Para ello podemos realizar las pruebas a través del archivo *main.java* y comprobar si los resultados obtenidos son los mismos.

```
Mainjava X

Src circulo > © Circulojava > \tau Circulo > \tau Circ
```

Figura 1: Archivos originales del proyecto Circulo y resultados obtenidos.

1.1. Renombrar clase Circulo

El primer cambio que se va a realizar es modificar el nombre de la clase *Circulo* por *Circulito*. Para realizar esta modificación es necesario modificar el nombre de la clase *Circulo* en el documento que aparece definido (*Circulo.java*). Utilizando las herramientas de las que dispone *Visual Studio* nos situamos sobre la clase a modificar y seleccionamos *Rename Symbol*. Aparecerá un recuado para introducir el nuevo nombre. La figura 2 muestra las modificaciones que deben ser realizadas para que el cambio de nombre pueda ser realizado. Posteriormente aceptamos los cambios que aceptamos que sean realizados:

- Renombrar el fichero Circulo.java a Circulito.java.
- Modificar métodos con el nombre Circulo.
- Modificar las llamadas a la clase Circulo en el archivo main.java para que referencien el objeto Circulito (la variable circulo se mantiene ya que es el nombre de la variable que almacena el objeto Circulito).

```
Str. > Groulo > ● Circulo save > ★ Circulo

1 package Einculo;

2 
3 
4 ** Pruebas de refactorización en NetBeans con La clase Einculo

5 ** Quathor profesor

6 ** Quathor profesor

7 

8 public class Einculo {

9 private int x;

11 private int y;

12 private double radio;

13

14 public Circulo() {

15 }

16

17 public Circulo() {

18 x - valorX;

19 y - valorX;

19 y - valorX;

20 establecerRadio(valorRadio);

PROBLEMS OUTPUT TERMINAL DEBUG CONSOLE REACTOR REVIEW

✓ ✓ ● StrockerCadio(Circulo) yara - strockerCadio(circulto grand remaining)

✓ ✓ Mainjava strocirculo

✓ Girculo circulo - new CirculoCirculito circulo = new Circulifo(37,432.5)
```

Figura 2: Renombrar clase Circulo.

Una vez realizados los cambios, se pueden observar las modificaciones en ambos ficheros, en caso de realizar las pruebas del código, podemos observar que el resultado continúa siendo el mismo (3).

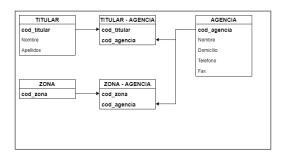


Figura 3: Modificación de la clase Circulo y resultados obtenidos.

1.2. Renombrar método: ObtenerArea()

Para esta segunda modificación vamos a modificar el nombre del método *ObtenerArea()* por **ObtenerAreaCirculo()**. El proceso realizado es similar al anterior ya que utilizamos la función *Rename Symbol*. En este caso los cambios a realizar son los siguientes (4):

- Modificar el nombre del método ObtenerArea() por ObtenerAreaCirculo() en el archivo que define la clase Circulito.
- Modificar la llamada al método en el fichero main.java.

```
Officulitojava X

STC Stroulo > ① Circulitojava > % Circulito > ② OthererArea

Bullic void establecerRadio(double valorRadio) (

Tradio-(valorRadio < 0.0 ? 0.0 : valorRadio);

Tradio-(valorRadio < 0.0 ? 0.0 : valorRadio < 0.0 ? 0.0 : valor
```

Figura 4: Renombrar el método ObtenerArea().

Como se puede observar (5) los resultados obtenidos siguen siendo los mismos.

```
O Circulito jaya ×

yrc > Graulo > ● Circulito jaya > ↑ € Circulio > ♀ Obtener Circunferencia)

yrc > Graulo > ● Mainjaya > ↑ € Circulio > ♀ Obtener Circunferencia)

yrc > Graulo > ● Mainjaya > ↑ € Circulio > ♀ Obtener Circunferencia)

yrc > Graulo > ● Mainjaya > ↑ € Circulio > ♠ Mainjaya > ↑ € Main ↑ ♠

yrc > Graulo > ● Mainjaya > ↑ € Mainjaya > ↑
```

Figura 5: Modificación del método ObtenerAreaCirculo() y resultados obtenidos.

1.3. Renombrar variables: x, y

Esta modificación es similar a las anteriores, pero en este caso vamos a modificar el nombre de dos variables. En el caso de la variable x el nuevo nombre será coordenadaX mientras que la variable y tomará el nombre coordenadaY. Las modificaciones (6) son las siguientes:

- \blacksquare Renombrar la variable x a coordenadaX implica modificar todas las llamadas a esta variables, que unicamente son utilizadas dentro de la propia clase.
- \blacksquare Renombrar la variable y a coordenadaY implica modificar todas las llamadas a esta variables, que unicamente son utilizadas dentro de la propia clase.

Figura 6: Renombrar varibles $x \in y$.

Como se puede observar (7) los resultados obtenidos siguen siendo los mismos.

Figura 7: Modificación de las variables x e y con los resultados obtenidos.

1.4. Extraer variable: double 0.0

En este caso está definida en uno de los métodos (establecerRadio()) un valor 0.0. Con esta modificación vamos a evitar utilizar directamente el valor sobre la función y asignar a una variable el valor de $\theta.\theta$. Para ello utilizamos las herramientas de Visual Studio. Seleccionamos el valor $\theta.\theta$ y seleccionamos la opción de Refactor. Entre las opciones disponibles seleccionamos la de convertir a constante. Las modificaciones que tienen lugar entre implican (8):

- Crear una variable LIMITERADIO tipo double que almacena el valor 0.0.
- Insertar la referencia de la variable donde anteriormente se utilizaba directamente el valor.

Figura 8: Convertir valor a constante.

Como se puede observar (9) los resultados obtenidos siguen siendo los mismos.

```
Circultojava X

SEC Scirculo Section S
```

Figura 9: Creación de la variable LIMITERADIO y los resultados obtenidos.

1.5. Eliminar código: Set y Get

Esta modificación implica la eliminación de una serie de métodos (obtenerX(), obtenerY(), obtenerAdio(), establecerX(), establecerY() y establecerRadio()) y substituirlos por métodos de tipo get y set. Entre las herramientas de las que dispone Visual Studio para refactorizar es posible generar los métodos get y set. Para eso, pulsamos con el botón derecho y seleccionamos Source Actions y generamos getters y setters. Al utilizar esta función aparecerá en la parte superior (10) una pestaña con las variables que serán utilizadas en estas funciones.

Figura 10: Generar getters y setters.

Seleccionamos las variables que interesan (radio, coordenadaX y coordenadaY) y generamos los métodos. En este punto es necesario realizar algunas modificaciones:

- Eliminar los métodos anteriores de establecer y obtener.
- Substituir las llamadas a los métodos anteriores por los nuevos métodos (getters y setters).

```
Ocirculitojava X Mainjava

src > circulo > Ocirculitojava > £ Circulito

45

46

public int getCoordenadaX() {

return coordenadaX;

48

}

public void setCoordenadaX(int coordenadaX) {

this.coordenadaX = coordenadaX;

}

public int getCoordenadaY() {

return coordenadaY;

}

public void setCoordenadaY() {

return coordenadaY;

}

public void setCoordenadaY(int coordenadaY) {

this.coordenadaY = coordenadaY;

}

public double getRadio() {

return radio;

return radio;

public void setRadio(double radio) {

this.radio = radio < LIMITERADIO ? 0.0 : radio;

}

public void setRadio(double radio) {

this.radio = radio < LIMITERADIO ? 0.0 : radio;

}
```

Figura 11: Métodos get y set generados para cada una de las variables.

El método setRadio() está adaptado para establecer un límite inferior al valor del radio, al igual que hacía el método establecerRadio(). El proceso de sustitución de las llamadas a las funciones no aparece reflejado en las imágenes, esto puede ser realizado utilizando la función substituir todas para cada uno de los métodos. Este proceso afecta al archivo main.java.

Como se puede observar (12) los resultados obtenidos siguen siendo los mismos.

```
### Occultojava X 
### Strondo > Circultojava > $\frac{1}{2} Circulto > Circultojava > $\frac{1}{2} Circultojava >
```

Figura 12: Modificación de los métodos get y set con los resultados obtenidos.

Nota*: En la figura anterior (11) se muestra que el método setRadio mantiene el valor 0.0 en la segunda parte. Una vez comprendido el significado de esta función, en fases posteriores (durante el desarrollo de la sección 2) está sustituido por la constante *LIMITERADIO*.

1.6. Encapsulación

Esta última modificación está relacionada con la encapsulación de las variables de interés. Al tratarse de variables privadas únicamente pueden ser manejadas utilizando métodos de las propia clase. Una forma fácil de acceder a estos es utilizando métodos get (para recuperar un valor) o set (para establecer un valor). Esta modificación actualiza los nombres de los métodos de acceso a las variables.

La única modificación adicional que podría generar para incrementar la encapsulación es modificar el constructor de la clase (ya definido previamente). En lugar de asignar directamente los valores a las varaibles, utiliza los métodos set que acabamos de generar. En este caso puede no tener especial interés pero permite limitar el número de modificaciones en el código en caso de querer limitar los valores que puede tomar cada una de las variables.

```
public Circulito(int valorX, int valorY, double valorRadio) {

setCoordenadaX(valorX);

setCoordenadaY(valorY);

setRadio(valorRadio);

}
```

Figura 13: Constructor de la clase Circulito.

2. Ejercicio 2: JavaDoc

Continuando con el proyecto *Circulo* (ahora renombrado como *Circulito*) vamos a realizar la documentación del código. Esto implica comentar tanto el documento *Circulito.java* como el archivo *main.java*. Entre ambos documentos existen ciertas diferencias (14), fundamentalmente es que el main utiliza más los comentarios en linea, mientras la clase *Circulito* requiere de comentarios multilinea para los métodos.

```
## Ocrealito java x

## Section | Carculito java x | Carculito | C
```

Figura 14: Comentarios Javadoc en el proyecto Circulo.

Nota*: En algún momento del proceso se ha eliminado un método vacío *Circulo*. Aunque realmente es una acción correcta, finalmente lo he dejado para el siguiente ejercicio (calidad del proyecto), pero ahora aparece como un error. Es por ello que pueden aparacer errores en las capturas, pero este método no es utilizado, por tanto no afecta a la ejecución.

Una vez realizados los comentarios entremos en la terminal de comandos de Visual Studio y podemos generar la documentación utilizando el Generador de Javadoc (*System Generator*) (15).



Figura 15: Crear documentación Javadoc.

Antes de continuar desarrollando el resultado de la documentación es necesario explicar algunos cambios que pueden ser observados en la imagen:

- Aunque no es una problemática el proceso de creación de la documentación se ha realizado con el paquete Javadoc-Generator (15).
- El directorio original del proyecto estaba generando problemas para la ejecución del builder.
 La solución aparentemente estaba relacionada con el uso de espacio en algún punto de la ruta.
- La ejecución de la construcción de la documentación el proyecto ha sido desplazado arriba en la ruta (C:\) y se ha completado sin problemas.
- Anteriormente mencionaba problemas con un método Círculo vacío. Este error no permitía generar la documentación, por lo que durante este proceso este método es eliminado. En el ejercicio siguiente volverá a ser incorporado para la valoración.

Figura 16: Creación de la documentación javadoc.

No se incorporar capturas de todas las pestañas generadas, pero la siguiente figura (17) muestra que la documentación ha sido creada. Se puede comprobar en las carpetas del proyecto la documentación de ser necesario. Si se detecta un error:

 \blacksquare Acentos y posiblemente la letra \tilde{n} aparecen sin el formato apropiado.

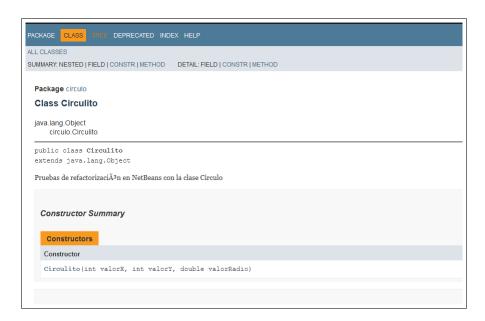


Figura 17: Documentación del proyecto.

3. Ejercicio 3: SonarQube

En este ejercicio vamos a tratar de verificar la calidad del proyecto Circulito utilizando para ello la herramienta SonarQube. De una forma rápida, descargamos el archivo y lo descomprimimos en el directorio $C:\$. Antes de poder ejecutar el servidor es necesario establecer la ruta donde está instalado el JDK de Java (18).

Figura 18: Establecer ruta para java JDK..

Una vez definida la ruta podemos iniciar el servidor ejecutando el archivo *StarSonar.bat*, con lo que se abrirá la consola (19). El servidor aloja la aplicación en *http://localhost:9000*, por lo que podemos acceder desde un navegador (20) utilizando las credenciales de administrador.



Figura 19: Inicio del servidor de SonarQube.

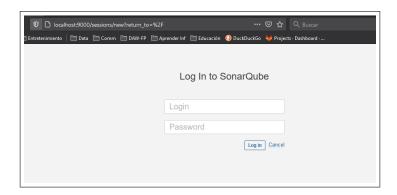


Figura 20: Login del servidor de SonarQube.

Una vez realizado el login podemos observar el botón que indica crear un nuevo proyecto (21). Desde ahí debemos insertar una clave y el nombre que muestra el proyecto (22) y posteriormente insertar el nombre para el token (23).

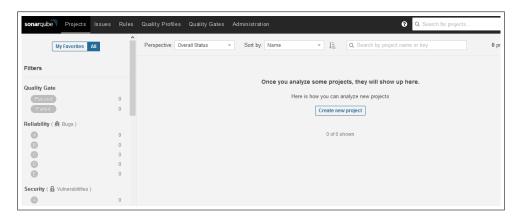


Figura 21: Página principal del servidor de SonarQube.

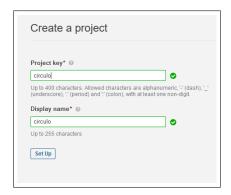


Figura 22: Establecer nombre y clave para el proyecto.

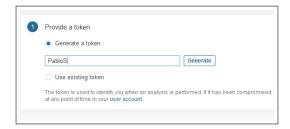


Figura 23: Establecer nombre para el token.

Al establecer como tipo de proyecto Maven nos aparece el siguiente código, que será utilizado para vincular el proyecto Circulo al proyecto de SonarQube:

```
mvn sonar:sonar -D sonar.project
Key=circulo -D sonar.host.url=http://localhost:9000 -D sonar.login=f9aba46e4489eb5e2b96d96de54a2e283074be14
```

Antes de continuar es necesario añadir el archivo *pom.xml* para poder ejecutar el proyecto como Maven. Una vez realizada esta operación (fundamentalmente copiar el archivo de otro proyecto Maven y reemplazar los datos). Antes de vincular el proyecto con sonar limpiamos la caché de maven 24.

Figura 24: Limpiar caché de Maven.

En este punto han surgido una serie de problemáticas en la vinculación. En primer lugar y como he comentado en el foro de la unidad 4, aparece un problema con los plugins. Finalmente la solución ha implicado eliminar la necesidad de autentificar al usuario. Esto en un entorno real puede ser un problema, pero para la resolución de la práctica sirve.

- Desde la aplicación de SonarQube accedemos al menú de administración.
- Seleccionamos las opciones de seguridad.
- Desactivamos la identificación de usuario (25).

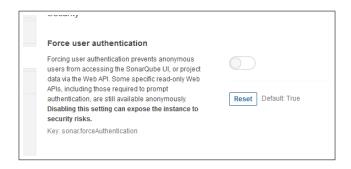


Figura 25: Desactivación de la identificación de usuarios.

Durante el proceso de verificación se han producido algunos errores y problemas que no pretendo desarrollar, pero el más importante es que el análisis se limita al archivo *pom.xml*. Para solucionar esto he tenido que editar este archivo y añadir la ruta para los archivos java (26).

```
minimizer properties

monomizer properties

monomizer properties

monomizer properties

cyproperties

cypropertie
```

Figura 26: Edición fichero pom.xml.

En este punto volvemos a ejecutar las líneas de código que aparecían en SonarQube, esta vez con buenos resultados (27) y mostrando los resultados también de los ficheros .java.

```
[INFO] Sensor Zero Coverage Sensor

U [INFO] Sensor Zero Coverage Sensor (done) | time=30ms

U [INFO] Sensor Java CPD Block Indexer

INFO] CPD Executor CPD calculating CPD for 2 files

INFO] Analysis report compressed in 249ms, zip size=16 KB

INFO] Analysis report compressed in 249ms, zip size=16 KB

INFO] Analysis report uploaded in 51ms

INFO] NALVEXIS SUCCESSFUL, you can browse http://localhost:9000/dashboard?id=circulo

INFO] Note that you will be able to access the updated dashboard once the server has processed the submitted analysis report

INFO] More about the report processing at http://localhost:9000/api/ce/task?id=AXfO3fWwfvmoe-8QrB4a

INFO] More about the report processing at http://localhost:9000/api/ce/task?id=AXfO3fWwfvmoe-8QrB4a

INFO] MULD SUCCESS

INFO]

INFO] Total time: 12.107 5

INFO] Total time: 12.107 5

INFO] Finished at: 2021-02-23T13:29:48+01:00
```

Figura 27: Comprobación de la calidad del proyecto.

Los resultados (28) para el proyecto en lineas generales parecen ser bastante buenos, sin embargo, si destacan esos problemas de código (que no de funcionabilidad), pero que podrían ser problemáticos para el mantenimiento del código.

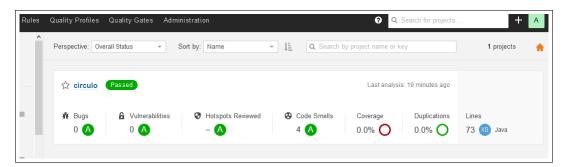


Figura 28: Resultados del análisis de SonarQube.

Los resultados muestran 4 problemáticas asociadas al proyecto ()29). Aunque ninguna de ellas supone un problema fatal, si presenta 3 de ellas categorizadas como problema **mayor**, mientras que la otra es más un recordatorio (**info**). A continuación explicamos a que se debe cada uno de ellos:

- Eliminar código desaprobado (30): El método a() está marcado como desaprobado (porque el método getCoordenadaX() realiza esa función), por lo que debería ser eliminado.
- Añadir anotaciones Javadoc al método desaprobado (30): La documentación en javadoc asociada al método a() incluye la etiqueta @deprecated, pero no contiene toda la información recomendada (desde cuando, marcar para eliminar o porqué ha sido desaconsejado).
- Las salidas no deberían ser utilizadas para realizar log (31): Este problema sucede dos veces en el fichero main. En su lugar, debería utilizarse un logger específico.

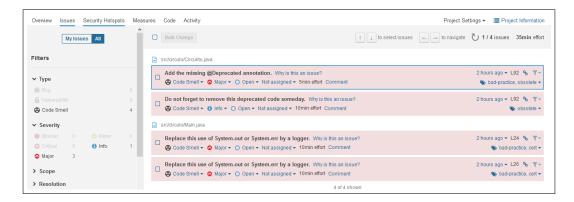


Figura 29: Problemas detectados en el análisis del proyecto.

Figura 30: Problemas asociados al método a().

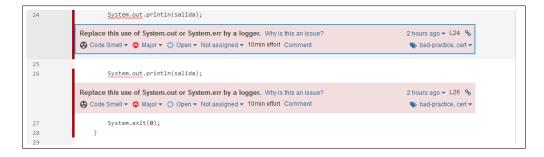


Figura 31: Problemas relacionados con la salida de resultados por la consola.

Volviendo a probar el test, he vuelto a conseguir que analice el archivo pom.xml, donde aparece un error por aparecer una referencia genérica a un enlace URL. De todas formas analizando los resultados, no estoy seguro de que haya analizado completamente el código, o tal vez analizado el contenido. Esto lo comento ya que el método vacío Circulo(), no aparece en el análisis, cuando evidentemente es un error. De todas formas dejo este ejercicio en este punto con los resultados obtenidos.

4. Ejercicio 4: Revisión Tarea 3

En esta última actividad vamos a tratar de documentar el proyecto desarrollado en la Tarea 3 (práctica de Selenium). Antes de comenzar a desarrollar el ejercicio cabe indicar modificaciones en el archivo de la tarea 3 desde la versión enviada. Anteriormente se dividían en 5 ficheros diferentes, uno por cada práctica. Actualmente se encuentra unificado en un único archivo tes-tApp.java con todas las pruebas e incorporando las librerías de Junit.

 Antes de realizar cualquier otra operación se formatea el documento para corregir los posibles fallos de indexación.

4.1. SonarQube: Análisis de calidad

Al igual que antes evaluamos la calidad del proyecto *Circulo* con SonarQube, realizaremos lo mismo para el proyecto de la Tarea 3. En este caso no voy a indagar en los procesos preparatorios realizados, ya que en lineas generales ha sido el mismo proceso que el descrito en el ejercicio 3 (incluyendo la edición del archivo *pom.xml*).

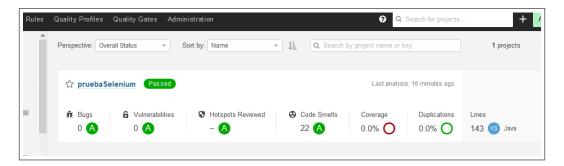


Figura 32: Resultados del análisis de SonarQube.

Como podemos observar en los resultados (33) existen numerosos casos de problemas de código (no de seguridad o de funcionamiento). Fundamentalmente existen dos grandes tipos e errores:

- Duplicidad de *literales* (34). Este tipo de errores se han producido por la migración del código original dividido en 5 archivos a formar un único archivo. No se trata de una excusa para justificar su presencia, ya que tienen facil solución, pero podemos trazar su origen.
- Uso de System.out en lugar de loggers.
- Nombre del método main (35).
- Problemas de nombres que no empiezan por mayúsculas (36).

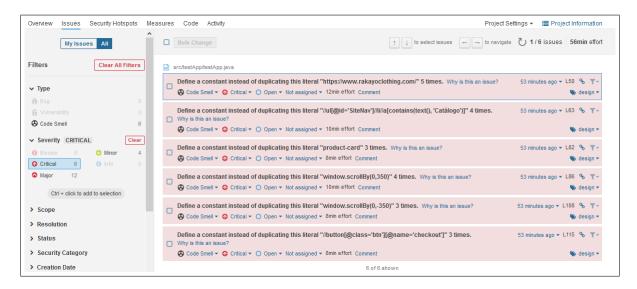


Figura 33: Problemas de duplicidad de literales.

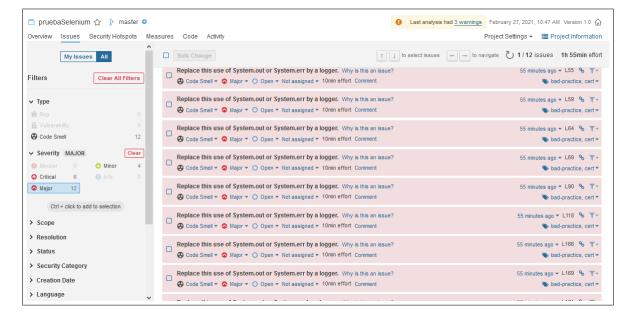


Figura 34: Problemas de uso de System.out.

Figura 35: Problemas del uso del método main en la clase main.

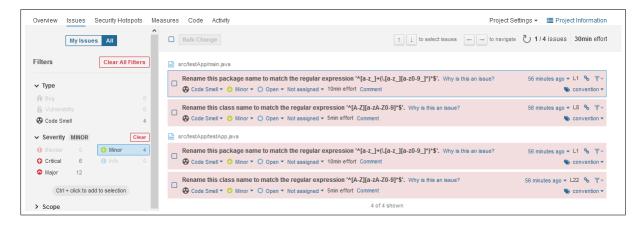


Figura 36: Problemas de nombres que no comienzan con mayúscula.

Como consecuencia de estos errores el proyecto original debe ser modificado. Al incorporar los archivos del proyecto en la entrega de esta tarea, se indican los cambios realizados en los ficheros.

- En primer lugar la clase **testApp** va a cambiar de nombre a **SeleniumPruebas**, así como el paquete que lo contiene. Por un lado elmimino los problemas de expresiones regulares, pero sobre todo añado un nombre más descriptivo. Como consecuencia, las referencias en el archivo main y POM deben ser actualizadas.
- Añadidas descripciones al fichero main.
- Eliminados duplicados. Los literales son almacenados en atributos y llamados siempre que son necesarios.
- Los duplicados por Scroll se modifican para formar un método que se llama cuando hace falta hacer scroll.
- Al final no he cambiado los System.out.

4.2. Documentación

Junto con los cambios generados en el apartado anterior comenzamos a documentar el proyecto utilizando los comentarios de Javadoc. Como ya he mencionado los problemas en esta sección han sido suficientemente importantes como para que no se haya realizado la generación de la documentación.

- El problema fundamental reside en la identificación de los imports, ya que al no ser capaz de reconocer las librerías de Selenium y Junit, no es posible que realice la detección de métodos y objetos de estos.
- Hay que destacar que se produce la compilación del proyecto y es capaz de ejecutarse sin fallos, pero la generación del Javadoc no lo completa.
- Algunas de las ideas pasaban por modificar el fichero pom.xml para incorporar dependencias.
- La documentación indicaba la posibilidad de introducir librerías utilizando -classpath, pero tampoco ha resultado.
- Podría ser el uso de la versión de JDK11.
- Podría ser la adaptación del proyecto original hasta Maven, pero tampoco reconocía las librerías en el proyecto original.

Como consecuencia este apartado no ha podido ser completado.