

Hommer Márk Zoltán – riport

A riportom a SonarQube által biztosított adatok alapján készült el, valamint a Codemetropolis által generált Minecraft virtuális világ segítségével. A Codemetropolisos világ megtalálható a git reponkban egy zip fájlban a doc mappánkban. Ez a világ a forráskód alapján készült. Maga a város a következőképpen áll össze: a földön a packageket ábrázolja elsőként majd ezekre kereteket tesz amik az osztályok, ezeken belül rengetek dolgot találhatunk, mind az épületeket ezek az épületek a metódusaink a változók pedig alatta láthatóak.

Az épület anyagából lehet következtetni a komplexitásra pl. az üveg az nem annyira komplex, illetve táblák segítségével szövegesen is tájékoztat a generált világról.

Pár koordináta az általunk fejlesztett metódusokhoz, és változókhoz, illetve hozzánk kapcsolódókhoz: X:263 Y:66 Z:118, itt található meg a Dialog modellért felelős osztály.

A GameState package-ben vannak a fejlesztéseink nagy része, ez a világban a : X:204 Y:66 Z:18 koordinátán kezdődik. Ebben találhatóak meg a változtatásaink.

A SonarQube által biztosított adatok alapján azt lehet mondani, hogy a projektben nagyon kevés a duplikáció csak 3.2 százalék. Összesen 10 duplikált block található benne. Ez természetesen nem jó érték, de borzalmasnak sem mondható ilyen mennyiségű kódnál. A projekt összességében tartalmaz 5512 sort -> Lines of Code amiből 2383 db sor ami a mi fejlesztésünk alatt történt. Az új soroknál a duplikáció 0 százalékos, tehát mondhatjuk, hogy teljesen önálló fejlesztést végeztünk. A bugokat 91-ről 157-re növeltük. Viszont a bugok minden egyes része a JUnit tesztek miatti kisebb bugokat jelzik. De sebezhetőséget nem adtunk hozzá. 84 code smells-t hoztunk létre.