#### IUT de BAYONNE PAYS BASQUE - DÉPARTEMENT INFORMATIQUE

Semestre 5- 2023-2024

**R5.A8.D7 : Qualité de Développement   
TD-TP n° 3**

Analyse de code

1. Enregistrer ce document avec votre nom
2. Noter les résultats de votre analyse manuelle sur le tableau suivant :
3. Problèmes sur l’application Tennis

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Problème | Ligne | Bonne pratique à utiliser |
| Règle de nommage variable | 4, 5,7,8 | camelCase (exemple : pointP1) |
| Règle de nommage fonction | 121 et 125 | camelCase(exemple : scoreP1()) |
| Code mort | 9 et 10 |  |
| Règle de taille de code | De 21 à 80 | Mettre des switch() à la place des if{} quand on cherche avec quoi une variable est égale. |
| Code mort | 92 et 96 | Mettre une vérification d’un nombre qui est minimum à 0 ne sert à rien |
| Code mort | 52 du fichier test | Mettre une fonction de vérification dans le fichier test ne sert à rien, le mettre dans le fichier de jeu serait mieux |
| Règles sur la documentation javadoc |  | Mettre une javadoc serait mieux pour appréhender le code, dans le pire des cas mettre des commentaires. |

1. Le graphe de contrôle et calculer la complexité cyclomatique
2. La métrique de cohésion de la classe TennisGame2

1. Le facteur d’encapsulation AHF de TennisGame2