### ENGENHARIA DE SOFTWARE

Refatoração de software

# O QUE É REFATORAÇÃO DE SOFTWARE?

Uma alteração feita na estrutura interna do software para torná-lo mais fácil de ser entendido e menos custoso de ser modificado sem alterar seu comportamento observável.

# O QUE É REFATORAÇÃO DE SOFTWARE?

Mais do que apenas "limpeza de código".

Técnica para limpar código de forma eficiente e controlada.

### POR QUE REFATORAR?

Melhora o projeto do software.

Torna o software mais fácil de entender.

Ajuda a encontrar defeitos/falhas.

Ajuda a programar mais rapidamente.

# BENEFÍCIO DA REFATORAÇÃO

Permite pensar em um projeto inicial que não representa a melhor solução, mas sim uma solução razoável.

À medida que a solução é construída e o problema é melhor compreendido, uma solução melhor, diferente da original, pode ser percebida.

### **QUANDO REFATORAR?**

Algo a ser feito o tempo todo, em pequenas quantidades.

"Três vezes, e você refatora!"

Quando acrescentar funções.

Quando precisar consertar um defeito.

Quando estiver revisando o código.

# LIMITAÇÕES DA REFATORAÇÃO

Difícil refatorar bancos de dados.

Difícil refatorar interfaces de objetos.

Pode diminuir o desempenho do software.

- ✓ Compondo métodos
- ✓ Movendo recursos entre objetos
- Organizando dados
- ✓ Simplificando expressões condicionais
- ✓ Tornando as chamadas de métodos mais simples
- ✔ Lidando com generalização
- ✔ Refatorações grandes

#### Compondo métodos:

- 1. Extrair método
- 2. Internalizar método
- 3. Internalizar variável temporária
- 4. Substituir variável temporária por consulta
- 5. Introduzir variável explicativa
- 6. Dividir variável temporária
- 7. Remover atribuições a parâmetros
- 8. Substituir método por objeto método
- 9. Substituir o algoritmo

#### Movendo recursos entre objetos:

- 1. Mover método
- 2. Mover campo
- 3. Extrair classe
- 4. Internalizar classe
- 5. Ocultar delegação
- 6. Remover intermediário
- 7. Introduzir método externo
- 8. Introduzir extensão local

### **Organizando dados:**

- 1. Autoencapsular campo
- 2. Substituir atributo por objeto
- 3. Mudar de valor para referência
- 4. Mudar de referência para valor
- 5. Substituir vetor por objeto
- 6. Duplicar dados observados
- 7. Transformar associação unidirecional em bidirecional
- 8. Transformar associação bidirecional em unidirecional
- 9. Substituir números mágicos por constantes simbólicas
- 10. Encapsular campo

### **Organizando dados:**

- 11. Encapsular coleção
- 12. Substituir registro por classe de dados
- 13. Substituir enumeração por classe
- 14. Substituir enumeração por subclasses
- 15. Substituir enumeração pelo padrão state/strategy
- 16. Substituir subclasse por campos

#### Simplificando expressões condicionais:

- 1. Decompor condicional
- 2. Consolidar expressão condicional
- 3. Consolidar fragmentos condicionais duplicados
- 4. Remover flag de controle
- 5. Substituir condição aninhada por cláusulas guarda
- 6. Substituir comando condicional por polimorfismo
- 7. Introduzir objeto nulo
- 8. Introduzir asserção

### Tornando as chamadas de métodos mais simples:

- 1. Renomear método
- 2. Acrescentar parâmetro
- 3. Remover parâmetro
- 4. Separar a pesquisa do modificador
- 5. Parametrizar método
- 6. Substituir parâmetro por métodos explícitos
- 7. Preservar o objeto inteiro
- 8. Substituir parâmetro por método
- 9. Introduzir objeto parâmetro
- 10. Remover método de gravação

### Tornando as chamadas de métodos mais simples:

- 11. Ocultar método
- 12. Substituir construtor por um método fábrica
- 13. Encapsular downcast
- 14. Substituir código de erro por exceção
- 15. Substituir exceção por teste

#### Lidando com generalização:

- 1. Subir campo na hierarquia
- 2. Subir método na hierarquia
- 3. Subir o corpo do construtor na hierarquia
- 4. Descer método na hierarquia
- 5. Descer campo na hierarquia
- 6. Extrair subclasse
- 7. Extrair superclasse
- 8. Extrair interface
- 9. Condensar hierarquia
- 10. Criar um método padrão
- 11. Substituir herança por delegação
- 12. Substituir delegação por herança

#### Refatorações grandes:

- 1. Desembaraçar herança
- 2. Converter projeto procedural em objetos
- 3. Separar o domínio da apresentação
- 4. Extrair hierarquia

# REFERÊNCIAS

FOWLER, M. Refatoração – Aperfeiçoando o projeto de código existente. Porto Alegre: Bookman, 2008.