

Sobre a Percepção dos Desenvolvedores Android em Relação aos Maus Cheiros de Código

Suelen G. Carvalho
Universidade de São Paulo
Rua do Matão, 1010
So Paulo, SP 05508-090
suelengc@ime.usp.br

Marco Aurélio Gerosa
Northern Arizona University
E Runke Dr
Flagstaff, Arizona 86011
gerosa@ime.usp.br

Maurício Aniche
Delft University of Technology
Mekelweg 2
Delft, Netherland 2628
m.f.aniche@tudelft.nl

ABSTRACT

Cheiros de código são fortes aliados na busca pela qualidade de código durante o desenvolvimento de software pois possibilitam a implementação de ferramentas de detecção automática de trechos de códigos problemáticos ou mesmo a inspeção manual. Apesar de já existirem muitos cheiros de código catalogados, pesquisas sugerem que tecnologias diferentes podem apresentar cheiros de código específicos, e uma tecnologia que tem chamado a atenção de muitos pesquisadores é o Android. Neste artigo, nós investigamos a existência de maus cheiros em projetos Android. Nós conduzimos um *survey* com 45 desenvolvedores e descobrimos que além de maus cheiros já mapeados, algumas estruturas específicas da plataforma são amplamente percebidas como más práticas, portanto, possíveis cheiros de código específicos. Desta percepção propomos três cheiros de código Android, validados com um especialista e em um experimento com 30 desenvolvedores. Ao final, discutimos os resultados encontrados bem como pontos de melhoria e trabalhos futuros.

KEYWORDS

Android, cheiros de código, qualidade de código

ACM Reference format:

Suelen G. Carvalho, Marco Aurélio Gerosa, and Maurício Aniche. 2017. Sobre a Percepção dos Desenvolvedores Android em Relação aos Maus Cheiros de Código. In *Proceedings of SBES 2017: 31st Brazilian Symposium on Software Engineering, Fortaleza, Ceará Brasil, Setembro 2017 (SBES'17)*, 8 pages.
DOI: 10.475/123.4

1 INTRODUÇÃO

Escrever código com qualidade tem se tornado cada vez mais importante com o aumento da complexidade da tecnologia. Existem diferentes técnicas que auxiliam os desenvolvedores a escreverem código com qualidade incluindo *design patterns* e *code smells*. Defeitos de software, ou *bugs*, podem custar a empresas quantias significativas, especialmente quando

conduzem a falhas de software [6, 20]. Evolução e manutenção de software também já se provaram como os maiores gastos com aplicações [26].

Code smells desempenham um importante papel na busca por qualidade de código. Seu mapeamento possibilita a definição de heurísticas que, por sua vez, possibilitam a implementação de ferramentas que os identificam de modo automático no código. PMD, Checkstyle e FindBugs são exemplos de ferramentas que identificam automaticamente alguns tipos de *code smells* em códigos Java.

Determinar o que é ou não um *code smells* é subjetivo e pode variar de acordo com tecnologia, desenvolvedor, metodologia de desenvolvimento dentre outros aspectos []. Alguns estudos têm buscado por *code smells* tradicionais em projetos Android. Por exemplo, Verloop [27] analisou se classes derivadas do SDK Android são mais ou menos propensas a *code smells* tradicionais do que classes puramente Java. Linares et al. [18] usaram o método DECOR para realizar a detecção de 18 *anti-patterns* orientado a objetos em aplicativos móveis. Outros estudos identificaram *code smells* específicos Android, porém relacionados ao consumo inteligente de recursos do dispositivo, como bateria e memória, usabilidade, dentre outros [13, 21].

Nossa pesquisa complementa as anteriores no sentido de que também buscamos *code smells* Android, e se difere delas pois estamos buscando *smells* relacionados à qualidade do código Android, ou seja, qualidade relacionada a códigos específicos dessa plataforma. Por exemplo *ACTIVITYs*, *FRAGMENTs* e *ADAPTERs* são classes usadas na construção de telas e *LISTENERs* são responsáveis pelas interações com o usuário. Buscamos responder questões como “*quais são as boas e más práticas ao lidar com ACTIVITYs, FRAGMENTs, ADAPTERs e LISTENERs?*” ou “*quais são as boas e más práticas para a construção da interface visual?*”. Respondemos a essas e outras questões com base na percepção de desenvolvedores dessa plataforma.

Optamos por focar em elementos relacionados ao *front-end* Android pois encontramos pesquisas com uma curiosidade similar, porém relacionadas a identificação de *smells* em tecnologias usadas no *front-end* de projetos web [5, 11, 12]. E enquanto que *smells* em projetos Java já foram extensivamente estudados [], o *front-end* Android possui peculiaridades não encontradas, e portanto não investigadas, em código Java tradicional. Podemos citar alguns exemplos como o ciclo de vida definido pela plataforma que é atribuído a toda *ACTIVITY* ou *FRAGMENT* e a criação da interface visual de *ACTIVITYs*

Permission to make digital or hard copies of part or all of this work for personal or classroom use is granted without fee provided that copies are not made or distributed for profit or commercial advantage and that copies bear this notice and the full citation on the first page. Copyrights for third-party components of this work must be honored. For all other uses, contact the owner/author(s).

SBES'17, Fortaleza, Ceará Brasil

© 2017 Copyright held by the owner/author(s). 123-4567-24-567/08/06...\$15.00
DOI: 10.475/123.4

que é feita através de arquivos XML chamados de LAYOUT RESOURCES.

Para definirmos quais elementos representam o *front-end* Android fizemos uma extensa revisão da documentação oficial [24] e chegamos nos seguintes itens: ACTIVITYs, FRAGMENTs, LISTENERs, ADAPTERs e os *applications resources*, que são arquivos XML ou imagens utilizados na interface visual como por exemplo DRAWABLEs, LAYOUTs, STYLEs e COLORs.

Como existem muitos tipos de *applications resources* [25], com o objetivo de limitar o tamanho do questionário, selecionamos quatro: LAYOUT, STYLE, STRING e DRAWABLE. Esses recursos estão presentes no template padrão do Android Studio [23], IDE oficial para desenvolvimento de projetos da plataforma [2].

Com isso, pretendemos responder as seguintes questões de pesquisa:

RQ1 O que desenvolvedores consideram boas e más práticas no desenvolvimento Android?

RQ2 Códigos afetados pelos *code smells* propostos são percebidos pelos desenvolvedores como problemáticos?

Para coletar os dados iniciais, publicamos um questionário online sobre boas e más práticas no *front-end* Android. Perguntas dissertativas foram usadas para não limitar o participante, possibilitar respostas mais completas e evitar enviesamento.

As seções seguintes deste artigo estão organizadas da seguinte forma: na Seção 2 discutimos alguns trabalhos relacionados e o estado da arte sobre Android e *code smells*. Na Seção 3 falamos sobre os métodos utilizados em nosso estudo. A Seção 4 apresenta os resultados e as ameaças à validade do nosso estudo. Na Seção 5 discutimos e concluímos.

2 TRABALHOS RELACIONADOS

Muitas pesquisas têm sido realizadas sobre a plataforma Android, muitas delas focam em vulnerabilidades [7–9, 17, 29, 32, 33], autenticação [10, 30, 31] e testes [4, 15]. Diferentemente dessas pesquisas, nossa pesquisa tem foco na percepção dos desenvolvedores sobre boas e más práticas de desenvolvimento na plataforma Android.

A percepção desempenha um importante papel na definição de *code smells* relacionados a uma tecnologia, visto que *code smells* possuem uma natureza subjetiva. *Code smells* desempenham um importante papel na busca por qualidade de código, visto que, após mapeados, podemos chegar a heurísticas para identificá-los e com essas heurísticas, implementar ferramentas que automatizem o processo de identificar códigos maus cheirosos.

Verloop [27] conduziu um estudo no qual avaliou por meio de 4 ferramentas de detecção automatizada de cheiros de código (JDeodorant, Checkstyle, PMD e UCDetector) a presença de 5 cheiros de código (Long Method, Large Class,

Long Parameter List, Feature Envy e Dead Code) em 4 projetos Android. Nossa pesquisa se relaciona com a de Verloop no sentido de que também estamos buscando por cheiros de código, entretanto, em vez de buscarmos por cheiros de código já definidos, realizamos uma abordagem inversa na qual, primeiro buscamos entender a percepção de desenvolvedores sobre boas e más práticas em Android, e a partir dessa percepção, relacionamos com algum cheiro de código pré-existente ou derivamos algum novo.

Gottschalk et al [13] conduziram um estudo sobre formas de detectar e refatorar cheiros de código relacionados ao uso eficiente de energia. Os autores compilaram um catálogo com 8 cheiros de código e trabalharam sob um trecho de código Android para exemplificar um deles, o "binding resource too early", quando algum recurso é alocado muito antes de precisar ser utilizado. Essa pesquisa é relacionada à nossa por ambas considerarem a tecnologia Android e se diferenciam pois focamos na busca por cheiros de código relacionados a qualidade de código, no sentido de legibilidade e manutenabilidade.

Aplicativos Android são escritos na linguagem de programação Java [22]. Então a primeira questão é: por que buscar por *smells* Android sendo que já existem tantos *smells* Java? Pesquisas têm demonstrado que tecnologias diferentes podem apresentar *code smells* específicos, como por exemplo Aniche et al. identificou 6 *code smells* específicos ao framework Spring MVC, um framework Java para desenvolvimento web. Outras pesquisas concluem que projetos Android possuem características diferentes de projetos Java [14, 19, 21], por exemplo, o *front-end* é representado por arquivos XML e o ponto de entrada da aplicação é dado por *event-handler* [1] como o método *ONCREATE*. Encontramos também diversas pesquisas sobre *code smells* sobre tecnologias usadas no desenvolvimento de *front-end* web como CSS [12] e JavaScript [11]. Essas pesquisas nos inspiraram a buscar entender se existem *code smells* no *front-end* Android.

[seção não finalizada, á concluir.]

3 METODOLOGIA

Durante o processo de codificação das respostas para as 18 perguntas abertas sobre boas e más práticas, Conduzimos um estudo qualitativo e exploratório onde os dados foram coletados através de um questionário online com desenvolvedores Android. Esta seção descreve de forma detalhada a estrutura do questionário, os participantes e a análise realizada sobre as respostas obtidas.

3.1 Questionário

O questionário continha 25 questões divididas em três seções: a primeira seção continha 6 perguntas demográficas, a segunda seção continha 16 perguntas sobre boas e más práticas relacionadas ao *front-end* Android e a terceira seção continha 3 perguntas, 2 para obter últimos pensamentos sobre boas e más práticas e 1 solicitando email caso o participante tivesse

interesse em etapas futuras da pesquisa. O questionário foi escrito em inglês porém informava o participante que respostas em inglês ou português eram aceitas. Antes da divulgação, realizamos um piloto com 3 desenvolvedores Android. Todos estes dados estão disponíveis no nosso pacote de replicação¹.

A primeira seção continha 6 questões demográficas obrigatórias de múltipla escolha. Abordavam sobre idade (18 ou menos, 19 a 24, 25 a 34 e assim por diante até 55 ou mais), estado de residência (foi dada uma lista com estados do Brasil, Estados Unidos e Europa), anos de experiência com desenvolvimento de software, (1 anos ou menos, 2 anos, 3 anos, e assim por diante até 10 ou mais), anos de experiência com desenvolvimento Android (mesma escala de anos da questão anterior), uma questão sobre linguagens que o participante se considerava proficiente (Java, Python, Ruby, Android, dentre outras) e sobre o último grau de escolaridade (estudante de bacharelado, bacharelado, mestrado e doutorado). As questões sobre idade, região, linguagens e grau de escolaridade continham a opção “outros” para o caso de nenhuma das outras opções atenderem, ao selecionar “outros” era possível escrever uma resposta de forma manual.

A segunda seção continha 16 questões opcionais e dissertativas sobre boas e más práticas relacionadas ao *front-end* Android. Para cada elemento do *front-end* Android foram feitas duas perguntas, uma sobre boas e outra sobre más práticas percebidas pelos participantes. Por exemplo, para o elemento ACTIVITY foram feitas as perguntas:

- * Do you have any good practices to deal with Activities?
- * Do you have any bad practices to deal with Activities?

A terceira seção continha 3 perguntas opcionais e dissertativas, 2 para captar qualquer última ideia sobre boas e más práticas não captadas nas questões anteriores e 1 solicitando o email do participante caso o mesmo tivesse interesse em participar de etapas futuras da pesquisa. As perguntas sobre boas e más práticas foram as a seguir:

- * Are there any other *GOOD* practices in Android Presentation Layer we did not asked you or you did not said yet?
- * Are there any other *BAD* practices in Android Presentation Layer we did not asked you or you did not said yet?

Antes da divulgação, realizamos um piloto com 3 desenvolvedores Android e com o feedback deles fizemos alguns ajustes relacionados a obrigatoriedade das perguntas da segunda seção do questionário, onde todas tornaram-se opcionais. As respostas dos participantes piloto foram consideradas para efeitos de viés.

3.2 Participantes

O questionário foi divulgado em redes sociais como Facebook, Twitter e LinkedIn, em grupos de discussão sobre Android como *Android Dev Brasil*, *Android Brasil Projetos* e o grupo

do *Slack Android Dev Br*, maior grupo de desenvolvedores Android do Brasil com 2622 participantes até o momento da escrita deste artigo.

O questionário esteve aberto por aproximadamente 3 meses e meio, de 9 de Outubro de 2016 até 18 de Janeiro de 2017. Recebemos um total de 45 respostas sendo que 41 foram submetidas em Outubro, 3 no começo de Novembro e 1 em Janeiro. Uma possível explicação para praticamente não termos tido respostas nos meses de Novembro e Dezembro pode ser as festas comemorativas de final de ano.

80% dos participantes responderam pelo menos 3 perguntas sobre boas e más práticas no *front-end* Android (7 responderam de 3 a 6, 6 responderam de 8 a 10 e 23 responderam 13 ou mais, sendo que desses, 14 responderam todas) e apenas 20% responderam uma (2 participantes) ou nenhuma (7 participantes). A pergunta solicitando o email foi respondida por 53% dos participantes, o que pode indicar um interesse legítimo da comunidade de desenvolvedores Android pelo tema, reforçando a relevância do estudo. A Tabela 1 apresenta o percentual de respostas obtido por cada uma das 18 perguntas sobre boas e más práticas, podemos notar que a menor taxa de respostas foi na questão 18 e a maior na questão 1.

Com a análise das questões demográficas foi possível notar que atingimos com sucesso *desenvolvedores Android com variados níveis de experiência e de diversas regiões* pois: 1) 100% dos participantes indicaram possuir alguma experiência com desenvolvimento Android, 2) menos de 14% indicaram possuir 1 anos ou menos de experiência com Android e mais de 86% indicaram 2 anos ou mais (15,5% 2 anos, 13,3% 4 anos, 6,5% 5 anos, 15,5% 6 anos, 4,4% 7 anos e 4,4% 8 anos), 4) 36 respostas foram do Brasil, 7 de países europeus e 1 dos Estados Unidos (Califórnia). Vale lembrar que a plataforma Android completa 10 anos em 2017, ou seja, 5 anos de experiência nessa plataforma representa 50% do tempo de vida dela desde seu anúncio em 2007. Esses dados, sobre a experiência dos participantes, são apresentados na Tabela 2.

Table 2: Experiência dos participantes com desenvolvimento Android.

Anos de Experiência	Participantes	%
1 ano ou menos	6	13,3 %
2 anos	7	15,6 %
3 anos	12	26,7 %
4 anos	6	13,3 %
5 anos	3	6,7 %
6 anos	7	15,6 %
7 anos	2	4,4 %
8 anos	2	4,4 %

¹<https://github.com/SuelenGC/android-code-smells-article>

Table 1: Percentual de respostas das perguntas sobre boas e más práticas.

Questões	Taxa de Respostas
Q1 Do you have any good practices to deal with ACTIVITIES?	80 %
Q2 Do you have anything you consider a bad practice when dealing with ACTIVITIES?	78 %
Q3 Do you have any good practices to deal with FRAGMENTS?	73 %
Q4 Do you have anything you consider a bad practice when dealing with FRAGMENTS?	69 %
Q5 Do you have any good practices to deal with ADAPTERS?	67 %
Q6 Do you have anything you consider a bad practice when dealing with ADAPTERS?	60 %
Q7 Do you have any good practices to deal with LISTENERS?	53 %
Q8 Do you have anything you consider a bad practice when dealing with LISTENERS?	51 %
Q9 Do you have any good practices to deal with LAYOUT RESOURCES?	62 %
Q10 Do you have anything you consider a bad practice when dealing with LAYOUT RESOURCES?	51 %
Q11 Do you have any good practices to deal with STYLES RESOURCES?	51 %
Q12 Do you have anything you consider a bad practice when dealing with STYLES RESOURCES?	49 %
Q13 Do you have any good practices to deal with STRING RESOURCES?	62 %
Q14 Do you have anything you consider a bad practice when dealing with STRING RESOURCES?	51 %
Q15 Do you have any good practices to deal with DRAWABLE RESOURCES?	53 %
Q16 Do you have anything you consider a bad practice when dealing with DRAWABLE RESOURCES?	47 %
Q17 Are there any other *GOOD* practices in Android Presentation Layer we did not asked you or you did not said yet?	49 %
Q18 Are there any other *BAD* practices in Android Presentation Layer we did not asked you or you did not said yet?	44 %

3.3 Análise dos Dados

O processo de análise partiu da listagem das 45 respostas do questionário e se deu em 4 passos: verticalização, limpeza dos dados, codificação e divisão.

O processo que denominamos de *verticalização* consistiu em considerar cada resposta de boa ou má prática como um registro individual a ser analisado. Ou seja, cada participante respondeu 18 perguntas sobre boas e más práticas no *front-end* Android (2 perguntas para cada elemento e mais duas perguntas genéricas). Com o processo de *verticalização*, cada uma dessas respostas se tornou um registro, ou seja, cada participante resultava em 18 respostas a serem analisadas, totalizando 810 respostas (18 perguntas multiplicado por 45 participantes) sobre boas e más práticas.

O passo seguinte foi realizar a *limpeza dos dados*. Esse passo consistiu em remover respostas obviamente não úteis como respostas em branco, que continham frases como “Não”, “Não que eu saiba”, “Eu não me lembro” e similares, as consideradas vagas como “Eu não tenho certeza se são boas praticas mas uso o que vejo por ai”, as consideradas genéricas como “Como todo código java...” e as que não eram relacionadas a boas práticas de código. Das 810 boas e más práticas, 352 foram consideradas e 458 desconsideradas. Das 352, 44,6% foram apontadas como más práticas e 55,4% como boas práticas.

Em seguida realizamos a codificação sobre as boas e más práticas. Durante esse processo, categorias foram emergindo a partir das respostas. Durante a codificação, houveram 30 respostas que não eram triviais de identificar uma categoria ou mesmo de dizer se essas respostas deveriam ser consideradas, sendo marcadas como “talvez” durante o processo e reavaliadas ao final, onde 6 permaneceram e 24 foram desconsideradas. Ainda durante a codificação, 9 respostas

inicialmente consideradas, foram desconsideradas. Para toda resposta desconsiderada foi indicado um motivo.

4 RESULTADOS

Durante o processo de codificação das 18 perguntas sobre boas e más práticas, 27 categorias emergiram (excluindo as irrelevantes, que são as categorias que tiveram menos de 3 ocorrências). A Tabela 3 apresenta o número de ocorrências de uma categoria por questão.

A última linha da Tabela, #Categorias, apresenta quantas categorias emergiram de cada questão. Como cada questão está ligada a uma boa ou má prática relacionada a algum elemento do *front-end* Android, podemos ler esta linha como, com base em um elemento Android, quais são os pontos de atenção (boas e más práticas) que devemos avaliar pensando em qualidade de código. Já a última coluna da Tabela, #Questões, apresenta em quantas questões cada categoria surgiu, ou seja, com base na categoria (que agrupa observações sobre boas e más práticas), quais elementos devem ser investigados pensando em qualidade de código.

Quando se criam categorizações para auxiliar desenvolvedores a identificar pontos de atenção a serem avaliados e onde este pontos devem ser investigados especificamente no código, pensando em qualidade de código e se o nome de *smells*. Portanto, nesta seção iremos compilar este conjunto de Android *code smells* que identificamos através das categorizações.

A partir das categorias foi possível criar definições textuais de alguns code smells Android pois as respostas indicavam os sintomas e possíveis soluções, entretanto, outras categorias não foi possível extrair um smells, pois apareceram nas respostas mais como uma discussão.

Table 3: Lista de categorias que emergiram durante o processo de codificação vs. ocorrência nas questões sobre boas e más práticas.

Categoria	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13	Q14	Q15	Q16	Q17	Q18	#Questões
No Logic In View	12	15	6	8	3	8	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6
Resource Name Pattern	1	-	-	-	-	-	-	-	3	2	3	2	8	2	3	-	-	-	8
Magic [Possible] Resource	-	-	-	-	-	-	-	-	4	2	1	1	9	6	-	-	-	-	6
Nested Layout	-	-	-	-	1	-	-	-	9	9	-	-	-	-	-	-	1	1	5
MVP	8	2	5	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2	-	4
View Coupled To View	-	2	4	6	-	3	1	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6
Life Cycle	4	3	3	5	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5
Use Include	-	-	-	-	-	-	-	-	12	2	-	-	-	-	-	-	1	-	3
Use View Holder Pattern	-	-	-	-	12	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2
Drawable Size Matters	-	-	-	-	-	-	-	-	1	1	-	-	-	-	4	6	-	-	4
Suspicious Extra Knowledge About Behavior	1	-	-	-	1	3	5	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5
God/Large Class *	1	4	1	2	-	1	-	1	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	7
Use Fragment	3	2	5	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4
Use Vector Drawables	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	11	-	-	-	1
Use Well Know Architectures	-	-	2	-	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	1	4
Use Fragment Just If Needed	-	-	8	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2
God Style Resource	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	3	-	-	-	-	-	-	2
Messy String Resources	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4	4	-	-	-	-	2
Avoid Images	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-	-	4	2	-	-	3
Duplicated Styles Attributes	-	-	-	-	-	-	-	-	1	2	2	1	-	-	-	-	1	-	5
Zumbi Referenced Activity	2	4	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	3
DI	1	-	-	-	-	-	4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	3
Reuse String Resources Too Much	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2	4	-	-	-	-	2
Flex Adapter	-	-	-	-	3	2	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-	3
Inheritance **	2	-	2	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	3
Hided Listener	-	-	-	-	-	-	-	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1
Opened Activity	-	2	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2
#Categorias	10	8	9	6	7	6	4	6	7	7	4	5	4	4	4	2	6	2	

* God Classe [16] e Large Class [3] são *code smells* tradicionais previamente definidos em literaturas.

** *Inheritance*, ou herança, é um conceito da Programação Orientada a Objetos [28].

4.1 Categorias de Discussões

4.1.1 Use Fragments Just If Needed. Esta categoria agrupa 10 respostas que indicam que se deve evitar a utilização de FRAGMENTS e só usá-los se for realmente necessário. Por exemplo, P4 indica como boa prática sobre FRAGMENTS que “Tente substituir Fragments o máximo possível por View-Groups. Apenas use-os se tiver uma boa razão para isso” (tradução livre), P28 diz “Se possível, evitar a todo custo”.

4.1.2 Use Fragments. Esta categoria agrupa 11 respostas onde os participantes recomendam o uso de FRAGMENTS. Por exemplo, P14 diz “gosto de sempre usar fragmento, mesmo que seja uma tela simples com somente um fragmento”, já P19 diz “[...] utilizar Fragments sempre que possível”.

4.1.3 Nested Layout. Esta categoria agrupa 21 respostas onde os participantes indicam LAYOUT RESOURCES com aninhamento de elementos muito profundos como uma má prática. De fato, esta categoria poderia ser considerada um android code smell, mas já existe uma ferramenta oficial do Android [] que valida este sintoma, logo, já é um problema endereçado.

4.1.4 No Logic In View.

4.2 Android Code Smells

4.2.1 Duplicated Styles Attributes (DSA). Este smell foi identificado em 7 respostas. Segundo os participantes, corre quando mais de um view de um ou mais layouts usam o mesmo conjunto de atributos para definir sua aparência. Por exemplo, segundo P34 “Sempre que eu noto que tenho mais de um recurso usando o mesmo estilo, eu tento mov-lo para o meu style resource.” (tradução livre). Passando a mesma ideia, P32 diz “Utilizar muitas propriedades em um nico componente. Se tiver que usar muitas, prefiro colocar no arquivo de styles.”. Ou seja, os elementos afetados por este smell são layout ou style resources. E as soluções indicadas são extrair um novo estilo que agrupe o conjunto de atributos duplicados e passar a usar o estilo criado.

Por exemplo, considere o seguinte **contexto** onde o **TextView** abaixo é usado em dois momentos no mesmo layout (exemplo extraído da documentação do Android²):

²<https://developer.Android.com/guide/topics/ui/themes.html>

```
<TextView
    android:layout-width="match-parent"
    android:layout-height="wrap-content"
    android:textColor="#00FF00"
    android:typeface="monospace"
    android:text="@string/hello" />
```

Código-Fonte 1: TextView usado em mais de um layout e com estilo definido por atributos.

Visto que o estilo de cor e formatação do texto será replicado, uma opção é extrair esse estilo para um style resource e utilizá-lo no layout. A seguir, criamos o estilo *CodeFont* e o aplicamos no TEXTVIEW.

```
<!-- ... -->
<TextView
    android:layout-width="match-parent"
    android:layout-height="wrap-content"
    android:textAppearance="@style/CodeFont"
    android:text="@string/hello" />
<!-- ... -->
```

Código-Fonte 2: main_activity.xml

Arquivo de estilo com o estilo criado:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<resources>
    <style name="CodeFont" ...>
        <item name="Android:textColor">
            #00FF00
        </item>
        <item name="Android:typeface">
            monospace
        </item>
    </style>
</resources>
```

Código-Fonte 3: styles.xml

4.2.2 Suspicious Extra Knowledge About Behavior (SEKAB).

Ocorre quando uma view possui um conhecimento maior do que o considerado aceitável sobre os detalhes de seu comportamento. Para este smell identificamos por meio das respostas que três elementos da view **podem ser afetados** por ele, são: ACTIVITY, FRAGMENT e ADAPTER. E a depender de qual view está se tratando, o que é considerado aceitável pode mudar. Sendo assim, chegamos a seguinte escala de conhecimento aceitável:

- o nível 1 - implementação de classe concreta;
- o nível 2 - através de *implements* (polimorfismo);
- o nível 3 - através de classe anônima;
- o nível 4 - através de *inner class*.

Para ADAPTERS, apenas o nível 1 foi considerado como aceitável. Para ACTIVITIES e FRAGMENTS, até o nível 3 é considerado aceitável, sendo que houveram indicações positivas e nenhuma negativa sobre o uso do nível 1, houveram indicações positivas e negativas sobre o nível 2 e houveram apenas indicações negativas sobre o nível 3 e 4.

Como **solução**, segundo as respostas R666 e R672, "*adapters devem ser o mais estúpido possível*" (tradução livre). Podemos dizer então que se for necessário atribuir algum comportamento para alguma view que está sendo populada, isso deverá ser feito usando a método descrito para o nível 1. Já para ACTIVITIES e FRAGMENTS a tolerância de conhecimento aumenta até o nível 3, sendo 1 e 2 os mais indicados e 3 tolerável às vezes (aqui talvez existam dois thresholds como número de linhas do método do evento ou mesmo quantidade de classes anônimas na classe). O nível 4 é inaceitável para todos os elementos afetados por este smell.

Os **elementos afetados** são: ACTIVITY, FRAGMENT e ADAPTERS. As **heurísticas** de detecção são:

- o [nível 4] se existe uma ou mais inner class de listener
- o [nível 3] se existe um certo número de classes anônimas
- o [nível 2 e 3] se LOC dentro do método do listener - anônimo ou sobrescrito é maior que 1

4.2.3 Flex Adapter (FA). Ocorre quando um adapter precisa de condicionais para decidir se determinada view deve estar visível ou não ou quando um adapter recebe mais de um tipo de objeto para ser colocado na view.

Como **solução**, R578 e R647 sugerem que, caso os condicionais sejam para decidir sobre a exibição ou não de views, separa em duas ou mais views. Sobre adaptar mais de um tipo de objeto, a resposta R577 sugere a delegação para outros adapters especialistas em lidar com cada objeto.

4.2.4 Magic Resource (MR). Ocorre quando se encontra uma string, integer, color ou dimension em arquivos que não sejam os seus respectivos onde é possível atribuir um nome e reutilizá-los.

4.2.5 Resource Name Pattern (RNP). Ocorre quando seus recursos não seguem um padrão de nomenclatura. Tornando difícil encontrá-los e reaproveitá-los. A seguir apresentamos uma pasta res desorganizada e despadronizada:

```
- res
- layout
- tela-de-login.xml
- cadastro-act.xml
- propaganda-frag.xml
- item1.xml
- item2.xml
- values
- strings.xml
- styles.xml
- colors.xml
- drawables
- ic-app.jpg
- tela-cadastro.png
- bg.xml
```

Código-Fonte 4: Recursos de aplicação sem padrão de nomenclatura

Agora, uma pasta res seguindo as sugestões de solução:

```
- res
- layout
```

```

- activity-login.xml
- activity-cadastro.xml
- fragment-propaganda.xml
- item-lista-propaganda-tipo1.xml
- item-lista-propaganda-tipo2.xml
- values
- strings-login.xml
- strings-cadastro.xml
- strings-propaganda.xml
- styles-login.xml
- colors.xml
- drawables
- icone-app.jpg
- icone-cadastro.png
- background.xml

```

Código-Fonte 5: Recursos de aplicação com padrão de nomenclatura

Em se falando de strings resources, segundo P27 "Iniciar o nome de uma string com o nome da tela onde vai ser usada", e P2 reforça essa ideia sugerindo `jscreen<_>type<_>text<_>`. Eg.: `welcome-message-title`, `registration-field-name`, `registration-hint-edit-name`. P34 e P4 sugere que o nome do elemento usando a string como parte do nome da string: `dialog.STRING-NAME` or `hint.STRING-NAME`

Em se falando de layout resources, P11 sugere sempre começar com "activity-", "fragment-", "ui-" (para UI customizadas) já P12 sugere o uso de sufixos, como por exemplo "xxx-activity".

Sobre drawables e estilos não foi sugerida uma maneira específica de nomenclatura, apenas enfatizaram para definir um padrão e usá-lo em toda a aplicação.

4.2.6 Messy String Resources (MStringR). Ocorre quando se tem um único arquivo `strings.xml` para guardar todas as strings da aplicação ou quando os arquivos string encontram-se desorganizados, sem seguir nenhum padrão específico. Como **solução**, P28 e P42 sugerem separar as strings por arquivos que indiquem a qual tela aquelas strings pertencem. P42 também sugere ter um arquivo de strings comuns a toda aplicação. P41 sugere ainda separar os arquivos de acordo com contextos como: `urls`, `mensagens de erro`. P32 sugere usar um único arquivo porém separando-o em blocos, onde cada bloco indica uma tela.

4.2.7 Messy Style Resources (MStyleR). Ocorre quando se tem um único arquivo `styles.xml` para guardar todos os estilos e temas da aplicação ou quando os arquivos `styles` encontram-se desorganizados, sem seguir nenhum padrão específico. Como **solução**, P7, P42 e P40 sugerem criar um `styles` para estilos de componentes e outro para temas. P8 já sugere quebrar em vários arquivos estilos e um para o tema.

4.3 Interpretação dos Dados

As vezes o que era indicado como boa prática para um elemento era um smell percebido em outro elemento, por exemplo, a R1 diz que *"Sempre que noto ter mais de um [layout] resource usando o mesmo estilo eu tento movê-lo [o estilo]*

para meu recurso de estilo" (tradução livre) ao responder sobre boa prática para o style resource, porém esta resposta foi considerada para definir o smell Duplicated Styles Attributes que é percebido em recursos de layout ou styles.

4.4 Afirmção sobre o front-end Android

Uma opinião que foi unânime em muitas respostas foi que de fato, desenvolvedores tratam `ACTIVITYS`, `FRAGMENTS` e `ADAPTERS` como elementos do front-end Android, conforme constatamos na seção 3.1. Isso pode ser observado diversas vezes com respostas por exemplo, P25 indicou como boa prática na Activity "Nenhuma lógica [de negócio] aqui" (tradução livre), o P40 afirma sobre má prática em adapter é *"Lógica de negócio em adapters é não-não"* (tradução livre), ao falarem sobre fragments, muitos indicaram *"O mesmo da Activity"*. Ou seja, primeiramente estas respostas reforçam nossa definição inicial sobre elementos que compoem o front-end Android, e por outro lado, vimos que muitas vezes fragments são tratados como Activitys, ao se falar de boas e más práticas de código.

5 DISCUSSÃO

[Under construction]

Consideramos inconclusivo se a utilização de Fragments é recomendada ou não. 2 participantes afirmaram enfaticamente que não se deve usar `FRAGMENTS`, por exemplo, segundo P7, uma má prática sobre `FRAGMENTS` é "o uso deles".

6 AMEAÇAS A VALIDADE

[Under construction]

Consideramos inconclusivo se a utilização de Fragments é recomendada ou não. 2 participantes afirmaram enfaticamente que não se deve usar `FRAGMENTS`, por exemplo, segundo P7, uma má prática sobre `FRAGMENTS` é "o uso deles".

7 CONCLUSÃO

[Under construction]

Consideramos inconclusivo se a utilização de Fragments é recomendada ou não. 2 participantes afirmaram enfaticamente que não se deve usar `FRAGMENTS`, por exemplo, segundo P7, uma má prática sobre `FRAGMENTS` é "o uso deles".

REFERENCES

- [1] Activities. <https://developer.android.com/guide/components/activities.html>. (????). Last accessed at 29/08/2016.
- [2] Android Studio. <https://developer.android.com/studio/index.html>. (????). Last accessed at 30/08/2016.
- [3] 1999. *Refactoring: Improving the Design of Existing Code*. Addison-Wesley Longman Publishing Co., Inc., Boston, MA, USA.
- [4] Domenico Amalfitano, Anna Fasolino, Porfirio Tramontana, Salvatore Carmine, and Atif Memon. 2012. Using GUI ripping for automated testing of Android applications. (2012).
- [5] Mauricio Aniche and Marco Gerosa. 2016. Architectural Roles in Code Metric Assessment and Code Smell Detection. (2016).

- [6] Lionel C Briand, William M Thomas, and Christopher J Hetmanski. 1993. Modeling and managing risk early in software development. In *Software Engineering, 1993. Proceedings., 15th International Conference on*. IEEE, 55–65.
- [7] Erika Chin, Adrienne Felt, Kate Greenwood, and David Wagner. 2011. Analyzing inter-application communication in Android. (2011).
- [8] Enck, William, and Patrick Drew McDaniel Machigar Ongtang. 2009. Understanding Android Security. (2009).
- [9] Enck, William, and Patrick McDaniel Machigar Ongtang. 2008. Mitigating Android software misuse before it happens. (2008).
- [10] Zheran Fang and Yingjiu Li Weili Han. 2014. Permission Based Android Security: Issues and Countermeasures. (2014).
- [11] A. Milani Fard and A. Mesbah. 2013. JSNOSE: Detecting javascript code smells. (2013).
- [12] Golnaz Gharachorlu. 2014. *Code Smells in Cascading Style Sheets: An Empirical Study and a Predictive Model*. Ph.D. Dissertation. The University of British Columbia.
- [13] Marion Gottschalk, Mirco Josefiok, Jan Jelschen, and Andreas Winter. Removing Energy Code Smells with Reengineering Services. (????). Maus cheiros relacionados ao consumo de energia.
- [14] Geoffrey Hecht. 2015. An Approach to Detect Android Antipatterns. (2015).
- [15] Cuixiong Hu and Iulian Neamtiu. 2011. Automating GUI testing for Android applications. (2011).
- [16] Arthur J. Riel. 1996. *Object-Oriented Design Heuristics*. Addison-Wesley Publishing Company. <https://books.google.com.br/books?id=oHkhAQAAIAAJ>
- [17] K Kavitha, P Salini, and V Ilamathy. 2016. Exploring the Malicious Android Applications and Reducing Risk using Static Analysis. (2016).
- [18] Mario Linares-Vásquez, Sam Klock, Collin Mcmillan, Aminata Sabanè, Denys Poshyvanyk, and Yann-Gaël Guéhéneuc. Domain Matters: Bringing Further Evidence of the Relationships among Anti-patterns, Application Domains, and Quality-Related Metrics in Java Mobile Apps. (????).
- [19] Umme Mannan, Danny Dig, Iftekhar Ahmed, Carlos Jensen, Rana Abdullah, and M Almurshed. Understanding Code Smells in Android Applications. (????). DOI:<https://doi.org/10.1145/2897073.2897094>
- [20] Nachiappan Nagappan and Thomas Ball. 2005. Static Analysis Tools As Early Indicators of Pre-release Defect Density. In *Proceedings of the 27th International Conference on Software Engineering (ICSE '05)*. ACM, New York, NY, USA, 580–586. DOI:<https://doi.org/10.1145/1062455.1062558>
- [21] Jan Reimann and Martin Brylski. 2013. A Tool-Supported Quality Smell Catalogue For Android Developers. (2013).
- [22] Android Developer Site. Andriod Fundamentals. <https://developer.android.com/guide/components/fundamentals.html>. (????). Last accessed at 04/09/2016.
- [23] Android Developer Site. 2016. Building Your Firt App. <https://developer.android.com/training/basics/firstapp/creating-project.html>. (2016). Last accessed at 31/03/2017.
- [24] Android Developer Site. 2016. Documentação Site Android Developer. <https://developer.android.com>. (2016). Last accessed at 27/10/2016.
- [25] Developer Android Site. 2016. Resources Overview. <https://developer.android.com/guide/topics/resources/overview.html>. (2016). Last accessed at 08/09/2016.
- [26] Nikolaos Tsantalis. 2010. *Evaluation and Improvement of Software Architecture: Identification of Design Problems in Object-Oriented Systems and Resolution through Refactorings*. Ph.D. Dissertation. University of Macedonia.
- [27] Daniël Verloop. 2013. *Code Smells in the Mobile Applications Domain*. Ph.D. Dissertation. TU Delft, Delft University of Technology.
- [28] Wikipédia. Inheritance (object-oriented programming). [https://en.wikipedia.org/wiki/Inheritance_\(object-oriented_programming\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Inheritance_(object-oriented_programming)). (????). Last accessed at 08/08/2017.
- [29] Wenjia Wu, Jianan Wu, Yanhao Wang, and Ming Yang Zhen Ling. 2016. Efficient Fingerprinting-based Android Device Identification with Zero-permission Identifiers. (2016).
- [30] A. Yamashita and L. Moonen. 2012. Do code smells reflect important maintainability aspects?. In *2012 28th IEEE International Conference on Software Maintenance (ICSM)*. 306–315. DOI:<https://doi.org/10.1109/ICSM.2012.6405287>
- [31] S. Yu. 2016. Big privacy: Challenges and opportunities of privacy study in the age of big data. (2016).
- [32] Yuan Zhang, Min Yang, Zhemín Yang, Guofei GU, and Binyu Zang Peng Ning. 2004. Exploring Permission Induced Risk in AndroidApplications for Malicious Detection. (2004).
- [33] Yuan Zhang, Min Yang, Zhemín Yang, and Binyu Zang. 2014. Permission Use Analysis for Vetting Undesirable Behaviors in Android Apps. (2014).