

TP 01 - Nettoyage

Objectifs du TP

Examiner du code écrit par d'autres développeurs et nettoyer/améliorer le code.

Description :

- 1) Faites un fork du projet suivant :
<https://github.com/rbonnamy/codePropre.git>
- 2) Une fois forké, clonez le dans votre workspace, puis importez le
 - a. Si vous êtes sur STS, clonez le dans votre workspace et importez-le en tant que projet maven
 - b. Si vous êtes sur IntelliJ, créez un nouveau projet en saisissant directement l'URL de GitHub (File -> New -> Project from version control)
- 3) **Exercice 1 :**
 - a. Corrigez les classes en respectant les règles de nommage puis renseignez la **javadoc**.
- 4) **Exercice 2 :**
 - a. Dans cet exercice, un développeur de votre équipe était en charge de développer la classe CompteBancaire et LivretA.
 - i. Un compte bancaire a un solde et un montant de découvert autorisé
 - ii. Un livret A a les mêmes attributs avec en plus un taux de rémunération annuel. Par ailleurs un livret A ne doit jamais être à découvert.
 - iii. Comme on le voit, la méthode débiterMontant teste le type de compte. En effet selon qu'il s'agit d'un compte courant ou d'un livret A, l'algorithme n'est pas tout à fait le même puisque rappelons le un livret A ne doit pas être à découvert.
 - iv. La classe CompteBancaire a également une méthode appliquerRemunerationAnnuelle qui ne s'applique qu'à un livret A
 - b. Essayez d'identifier les problèmes de conception et corrigez les.
- 5) **Exercice 3 :**
 - a. Dans cet exercice, un développeur de votre équipe était en charge de développer des classes permettant de gérer un zoo. Il a écrit quelques classes mais ne semble pas convaincu par ce qu'il a développé. Il vous demande conseil.
 - b. Il a écrit une classe ZooApplication qui permet de tester sa classe mais apparemment elle ne fonctionne pas.
 - c. Quels sont les divers problèmes que vous détectez dans cette classe ?
 - d. Proposez lui des solutions !!.
- 6) **Exercice 4 :**
 - a. Dans cet exercice 4 un développeur a écrit une classe Prêt qui a de la duplication de code.

- b. Re-écrivez les constructeurs afin de réduire au maximum le nb de lignes de code.
Pensez à utiliser la fonction `this(...)`.