



Universidade de Brasília

Instituto de Ciências Exatas
Departamento de Ciência da Computação

Análise estática para detectar a evolução da linguagem java em projetos open source

Thiago Gomes Cavalcanti
Vinícius Correa de Almeida

Monografia apresentada como requisito parcial
para conclusão do Curso de Computação — Licenciatura

Orientador
Prof. Dr. Rodrigo Bonifácio de Almeida

Brasília
2015

Universidade de Brasília — UnB
Instituto de Ciências Exatas
Departamento de Ciência da Computação
Curso de Computação — Licenciatura

Coordenador: Prof. Dr. Wilson Henrique Veneziano

Banca examinadora composta por:

Prof. Dr. Rodrigo Bonifácio de Almeida (Orientador) — CIC/UnB
Prof. Dr. Genaina Nunes Rodrigues — CIC/UnB
Prof. Dr. Edson Alves da Costa Junior — FE/UnB-Gama

CIP — Catalogação Internacional na Publicação

Cavalcanti, Thiago Gomes.

Análise estática para detectar a evolução da linguagem java em projetos open source / Thiago Gomes Cavalcanti, Vinícius Correa de Almeida. Brasília : UnB, 2015.

63 p. : il. ; 29,5 cm.

Monografia (Graduação) — Universidade de Brasília, Brasília, 2015.

1. análise estática, 2. evolução, 3. evolução de linguagens de programação linguagens, 4. language design, 5. software engineering, 6. language evolution, 7. refactoring, 8. java

CDU 004.4

Endereço: Universidade de Brasília
Campus Universitário Darcy Ribeiro — Asa Norte
CEP 70910-900
Brasília-DF — Brasil



Análise estática para detectar a evolução da linguagem java em projetos open source

Monografia apresentada como requisito parcial
para conclusão do Curso de Computação — Licenciatura

Prof. Dr. Genaina Nunes Rodrigues Prof. Dr. Edson Alves da Costa Junior
CIC/UnB FE/UnB-Gama

Prof. Dr. Wilson Henrique Veneziano
Coordenador do Curso de Computação — Licenciatura

Brasília, 31 de março de 2015

Dedicatória

Dedicamos este trabalho a nossa família e ao departamento de Ciência da Computação da UnB. Que este seja apenas uma idéia inicial e que que futuros alunos possam ajudar a enriquecer ainda mais este projeto para que a Universidade tenha sua própria ferramenta de análise de código e que sirva de modelo para outras Universidade.

Agradecimentos

Com imensa dificuldade de agradecer a tantas pessoas que de certo modo nos ajudaram nessa conquista, hora em momentos calmos hora apreensivos. Em especial a toda nossa família por dar todo suporte necessário para que pudessemos concluir essa etapa em nossas vidas, também aluna Daniela Angellos pelo seu desdobramento e conhecimento para nos ajudar a criar essa ferramenta.

Em especial ao professor dr. Rodrigo Bonifácio que nos inseriu nesse imenso mundo da Engenharia de Software, hora apresentando um problemática hora ajudando a resolver barreiras as quais não conseguimos sozinhos.

E ainda a UnB por todo seu corpo docente que sem este essa jornada não seria concluída com excelência, em especial ao professor dr. Edson Alves da Costa Júnior por se deslocar da UnB-Gama para nos ajudar.

Resumo

Atualmente encontrar blocos de código específicos tem sido de grande importância para atualizar esse trechos por um mais moderno ou mais eficiente e assim ter os projetos utilizando sempre o que há de mais recente disponibilizado por cada *feature* das linguagem no caso deste trabalho Java.

Com isso o principal objetivo deste trabalho é criar um analisador estático com o objetivo de encontrar construções específicas na linguagem Java, construções que podem ser código ultrapassado ou até mesmo modificações de um *foreach* por uma expressão lambda. Tais construções após encontradas farão parte de um relatório de saída para que possa ser tomada a decisão se tais construções serão refatoradas ou não.

Visando a maior flexibilidade possível na construção deste analisador, a parte responsável por encontrar código fonte pré-determinado é flexível fazendo com que a qualquer momento que seja necessário possam ser criados novos visitantes sem causar impacto na estrutura do analisador. Os relatórios gerados também são flexíveis e automático podendo a qualquer momento ser modificado a geração de arquivos CSV na saída por um banco de dados caso seja de interesse do desenvolvedor.

Palavras-chave: análise estática, evolução, evolução de linguagens de programação linguagens, language design, software engineering, language evolution, refactoring, java

Abstract

Search to specific code has been very important from update to a more actual or efficient and with the project has every the least release of a language at this work Java.

Therefore the main goal of this project is develop a static analysis with objective to find specifics constructions of Java language, where this constructions can be older code or a update a block to another better such as foreach for a lambda expression. After find this code the place in source code is saved to write a output file for future evaluation and decide if this will be updated or not.

With focus in a flexibility the project the party responsible for visitors that find source code previously determined is the highest flexible that make easy in any time the developer create their own visitor and insert in the system without impacts in architecture. The output reports are flexible and automatics that provide in any time a possibility of change the actuals **CSV** files to another form such as database.

Keywords: static analysis, language design, software engineering, language evolution, refactoring, java

Sumário

Lista de Abreviaturas	vii
1 Introdução	1
1.1 Introdução	1
1.2 Objetivos	1
1.3 Metodologia	2
1.4 Problema a ser Atacado	2
2 Fundamentação	5
2.1 Análise estática	5
2.2 Análise léxica	6
2.3 Parser	6
2.3.1 Paser JDT Eclipse	6
2.4 Sintaxe abstrata	8
3 Suporte Ferramental	9
3.1 Entrada de dados	10
3.2 Análise da Representação Intermediária	10
3.2.1 Exportação dos Dados	13
4 Resultados	15
4.1 Generics	15
4.2 Lambda Expression	16
5 Considerações Finais e Projeto Fututos	21
5.1 Projeto Futuro	21
Referências	22

Lista de Figuras

2.1	Árvore de parser.	7
2.2	Árvore AST.	8
3.1	Alto nível de funcionamento do analisador estático.	10
3.2	Input para funcionamento do analisador estático.	11

Lista de Tabelas

3.1	Tabela de Visitors criados com suas respectivas atribuições	12
4.1	Projetos.	19
4.2	Resumo dos tipos agrupados por idade e do tipo dos projetos.	20
4.3	Tipo declarado X Número de instancia	20
4.4	Ocorrências de Expressões Lambda.	20
4.5	Classes concorrentes que <i>extends Thread</i> ou implementam <i>Runnable</i>	20

Lista de abreviaturas

LOC	Linhas de Código
AST	Árvore de sintaxe abstrata
IDE	Ambiente de Desenvolvimento Integrado
JDBC	Java Database Connectivity
JDK	Java Development Kit
AWT	Abstract Window Toolkit
RMI	Invocação de Método Remoto
API	Aplicações de Programação Interfaces
JNI	Java Native Interface
GUI	Interface Gráfica do Usuário
JDT	Java Development Tools
ACDP	Java Platform Debugger Architecture
JCP	Java Community Process
EFL	Enhanced for loop
AIC	Anonymous Inner Class
DI	Dependency Injection
IoC	Inversion of Control
CSV	Comma separated values

Capítulo 1

Introdução

1.1 Introdução

Uma premissa na Engenharia de Software é a *natureza evolutiva* do software, e, com isso, custos significativos são relacionados com as atividades de manutenção. De forma semelhante, as linguagens de programação evoluem, com o intuito de se adaptarem as novas demandas e trazerem benefícios relacionados a produtividade e a melhoria da qualidade dos softwares construídos. Entretanto, um desafio inerente é a evolução de sistemas existentes em direção a adoção de novas construções disponibilizadas nas linguagens [9]. Conforme explicado por Jeffrey L. Overbey e Ralph E. Johnson. [13], tal evolução faz com que características obsoletas sejam mantidas e raramente são removidas de uma linguagem o que acarreta em um aumento da complexidade, aprendizagem e da manutenção do software. Isso naturalmente aumenta a dificuldade de desenvolvimento o que resulta em um aumento de dificuldade de aprendizagem de determinada versão já ultrapassada de uma linguagem e faz com que a equipe alterne entre propriedades atuais e antigas as quais passam a ser quase um dialeto da linguagem implicando no aumento de tempo para conceber um projeto e consequentemente gerindo aumento no custo final projeto.

Uma decisão não tão simples é manter uma porção do código congelado, sem evolução, ao longo projeto devido alguma restrição técnica. O que infelizmente acarreta em uma estagnação de todo um sistema pois não é somente o projeto afetado, mas sim uma toda infraestrutura como compiladores, banco de dados e sistema operacional e que se de alguma forma vierem a ser atualizados com esta porção código estagnado pode ocasionar problemas como uma queda significativa de desempenho ou até mesmo o sistema parar de funcionar. Devido a esses problemas de código não atualizado, com as versões com estruturas mais atuais, a proposta da realização de refatoração através de ferramentas a ser desenvolvidas que visem atacar esse gargalo deixado por código obsoleto.

1.2 Objetivos

O principal objetivo deste trabalho é analisar a adoção de construções da linguagem de programação Java em projetos open-source, com o intuito de compreender a forma típica de utilização das construções da linguagem e verificar a adoção ou não das *features* mais recentemente lançadas. Especificamente, os seguintes objetivos foram traçados:

- implementar um ambiente de análise estática que recupera informações relacionadas ao uso de construções da linguagem Java.
- avaliar o uso de construções nas diferentes versões da linguagem Java, considerando projeto open-source.
- realizar um *survey* inicial para verificar o porque da não adoção de algumas construções da linguagem nos projetos.
- contrastar os resultados das nossas análises com trabalhos de pesquisa recentemente publicados, mas que possivelmente não analisam todas as construções de interesse deste trabalho, em particular a adoção de construções recentes na linguagem (como Expressões Lambda).

1.3 Metodologia

A realização deste trabalho envolveu atividades de revisão da literatura, contemplando um estudo de artigos científicos que abordam a adoção de novas características da linguagem Java ao longo do lançamento das diferentes versões para a comunidade de desenvolvedores [4, 6, 9, 10, 13, 14, 17]. Com isso, foi possível compreender a limitação dos trabalhos existentes e, dessa forma, definir o escopo da investigação.

Posteriormente, foi necessário buscar uma compreensão sobre como implementar ferramentas de análise estática, e escolher uma plataforma de desenvolvimento apropriada (no caso, a plataforma Eclipse JDT [1]). Posteriormente, foi iniciada uma fase de implementação dos analisadores estáticos usando padrões de projetos típicos para essa finalidade: visitor, dependency injection, ...

Finalmente, foi seguida uma estratégia de Mineração em Repositórios de Software, onde foram feitas as análises da adoção de construções da linguagem Java em projetos open-source, de forma similar a outros artigos existentes [3, 5, 8, 13, 15, 17, 18, 18, 19, 21].

Após tal entendimento sobre adoção de novas características, fora realizado um estudo sobre análise estática em códigos escritos na linguagem java o que se torna a base deste trabalho. E logo após a consolidação deste conhecimento, foi realizado a escolha de projetos Java de maior relevância na comunidade open-source.

Em seguida foi estudada a melhor arquitetura para a elaboração do analisador estático proposto de modo que esta no tivesse um fraco acoplamento entre os módulos necessários e facilitasse a pesquisa de outras características através da injeção do visitors [11] usando o *spring framework* [2]. Mais adiante a arquitetura escolhida será exibida com mais detalhes.

1.4 Problema a ser Atacado

Nos últimos anos sistemas computacionais ganharam cada vez mais espaço no mercado o que acarretou na dedicação de profissionais para manter a qualidade elevada tanto no desenvolvimento como na manutenção destes a fim de proporcionar tanto a multi-plataforma quanto que qualquer equipe seja capaz de desenvolvem em qualquer local a qualquer tempo.

Com isso a produção de software tornou-se uma tarefa desafiadora de altíssima complexidade que pode acarretar no aumento da possibilidade de surgimento de problemas. Outro fator de grande relevância é que cada vez mais o bom desempenho do software depende da capacidade e qualificação dos profissionais que compõem a equipe de desenvolvimento. Um desses problemas é manter o desenvolvimento com partes ultrapassadas de uma linguagem o que torna um sistema obsoleto e com a chance de conter *bugs* e vulnerabilidades que podem comprometer a segurança de todo o sistema.

A atuação de equipes que desenvolvem utilizando códigos obsoletos continua sendo um grande problema no desenvolvimento de software ao longo de suas releases, mesmo com a evolução da linguagem. Códigos mais atuais tornam-se cada vez mais necessário pois evitam, corrigem falhas e vulnerabilidades além do mesmo tornar-se mais atual. Tais códigos não evoluem podem ser por falta de suporte da IDE, por falta conhecimento da equipe de desenvolvedora ou pelo simples fato de não possuir uma analisador estático que aborde estas construções lançadas nas novas versões das linguagens, especificamente java.

Após toda release uma linguagem demora um certo tempo de maturação para que comunidade de desenvolvedores adote novas características lançadas ou simplesmente não a utilizem, porém java possui uma filosofia de manter suporte a todos legado já desenvolvido por questão de portabilidade o que beneficia tanto IDE's quanto equipes a não ter a necessidade de se atualizarem para as ultimas versões da linguagem o que torna a construção de software com uma linguagem ultrapassada confortável porém existe a possibilidade do software possuir vulnerabilidades.

Um bom exemplo a ser lembrado é FORTRAN quando adicionou orientação objetos em sua na sua versão do ano de 2003 forçando a evolução de seus compiladores os quais não forneciam mais suporte a versões anteriores conforme relata Jeffrey L. Overbey e Ralph E. Johnson em [13], que como consequência forçou toda comunidade desenvolvedora a se atualizar. E ainda havia a possibilidade de certos trechos de código sofrer um refactoring em tempo de compilação por um código mais atual e equivalente.

A processo de utilizar um analisador estático em um projeto antes de sua compilação pode vir a impactar na melhora da confiança do software pois pode detectar vulnerabilidades de maneira prematura além de reduzir o retrabalho caso estas não fossem detectadas. Tais vulnerabilidades são falhas que podem vir a ser exploradas por usuários maliciosos, estes podem desde obter acesso ao sistema, manipular dados ou até mesmo tornar todo serviço indisponível. Neste trabalho a criação de um analisador estático terá o intuito de pesquisar trechos de código ultrapassado.

A implementação de *refactoring* na grande parte das modernas IDEs mantem suporte para um simples conjunto de código onde o comportamento é intuitivo e fácil de ser analisado, quando características avançadas de uma linguagem com o java são usados descrever precisamente o comportamento de tarefas é de extrema complexidade além da implementação do refactoring ficar complexa e de difícil entendimento segundo Max Schäfer e Oege de Moor em [18]. Modernas IDEs como eclipse realizam complexos refactoring através da técnica de *microrefactoring* que nada mais é que a divisão de um bloco de código complexo em pequenas partes para tentar encontrar códigos mais intuitivos a serem modificados.

O analisador estático proposto nesse trabalho tem o objeto de identificar construções ultrapassadas e porções de código congelados que são utilizadas ao logo do desenvolvimento do software verificando o histórico do lançamento das *releases* de *software* livres desenvolvidos em especialmente usando a linguagem java. Ainda caberá ao desenvolve-

dor tomar a decisão caso existam construções ultrapassadas nas releases se adotará o *refactoring* ou manterá o código congelado expondo o mesmo a usuários maliciosos.

Capítulo 2

Fundamentação

2.1 Análise estática

Análise estática é uma técnica automática no processo de verificação de software realizado por algumas ferramentas sem a necessidade de que o software tenha sido executado. Para Java existem duas possibilidades de realizar tal análise na qual uma das técnicas realiza análise no código fonte e a outra a realiza no *bytecode* do programa segundo [3]. Neste trabalho ser utilizada a pesquisa baseada no código fonte sem que tenha sido executado devido a flexibilidade e infraestrutura consolidada encontrada no eclipse AST.

Um fato importante é que tal análise somente obtém sucesso se forem determinados padrões ou comportamento para que sejam pesquisados no software. Neste projeto o tais comportamentos são determinados por *visitors* conforme explica Gamma et. al. [11] devido a toda infraestrutura a qual as ferramentas do eclipse fornecem facilidade para que seja realizada uma análise baseada em padrões.

Devido a este trabalho de verificação de software é possível detectar falhas de forma precoce nas fases de desenvolvimento evitando que bugs e falhas sejam introduzidas e até mesmo postergados e isso é uma vantagem existe a economia de tempo com falhas simples, *feedback* rápido para alertar a equipe devido as falhas ocorridas e pode-se ir além de simples casos de testes podendo aprimorar estes para que fiquem mais rigorosos pois a partir do momento que o analisador encontrar uma falha é possível criar um teste de caso para que esta seja testada aumentando a confiabilidade do software.

Existe limitações nestes verificadores estáticos como em software desenvolvidos sem qualquer uso de padrões ou sem arquiteturas consolidadas, criado por equipes composta de desenvolvedores inexperientes o qual a ferramenta poderá apontar erros que são falsos positivos que são erros detectados que não existem pois o analisador pesquisa por padrões e estruturas consolidadas. Tais problemas são desagradáveis porém não oferecem riscos ao desenvolvimento, podem afetar outras áreas como a de *refactoring* a qual poderá encontrar dificuldade em melhorar um código que não segue padrão. Vale ainda ressaltar que a penalidade de encontrar um falso positivo é a perda de tempo em fazer uma inspeção no código para comprovar se é ou não uma falha. Também há a possibilidade de falsos negativos o que cabe ao programador verificar para evitar que tais limitação do analisador não se propague durante o ciclo de desenvolvimento.

2.2 Análise léxica

Ferramentas que operam em código-fonte conforme [21] começam por transformar o código em um série de *tokens*, descartando recursos sem importância de o texto do programa, tais como espaços em branco ou comentários ao longo do caminho. A criação do fluxo de sinal é chamado de análise lexical. Regras léxicas muitas vezes usam expressões regulares para identificar fichas. Observa-se que a maioria dos *tokens* são representados inteiramente por seu tipo, mas para ser útil, o *tokens* de identificação requer uma peça adicional de informação: o nome do identificador. Para habilitar o relatório de erro útil mais tarde, os *tokens* devem transportar pelo menos um outro tipo de informação com eles: a sua posição no texto-fonte (geralmente um número de linha e um número de coluna). Para as mais simples ferramentas de análise estática, o trabalho está quase concluído neste ponto. Se toda a ferramenta tem que fazer é combinar os nomes de funções, o analisador pode ir através do fluxo de *tokens* procurando identificadores, combiná-los com uma lista de nomes de funções, e relatar o resultados.

2.3 Parser

Um analisador de linguagem usa uma gramática livre de contexto (CFG) indicado por [7] para coincidir com os *tokens* correntes. A gramática é composta por um conjunto de produções que descrevem os símbolos (elementos) na língua. No Exemplo é enumerado um conjunto de produções que são capazes de analisar o fluxo de *tokens* de amostra.

```
1  stmt := if_stmt | assign_stmt
2  if_stmt := IF LPAREN expr RPAREN stmt
3  expr := lval
4  assign_stmt := lval EQUAL expr SEMI
5  lval = ID | arr_access
6  arr_access := ID arr_index+
7  arr_idx := LBRACKET expr RBRACKET
8
```

O analisador executa uma derivação, combinando o fluxo de sinal contra as regras de produção. Se cada símbolo é ligado a partir da qual o símbolo foi derivado, uma árvore de análise é formada. Na Figura: 2.1 mostra uma árvore de análise criada, usando as regras de produção do exemplo anterior. Omiti-se terminais de símbolos que não carregam nomes (*IF*, *LPAREN*, *RPAREN*, *etc.*), para fazer o principais características da árvore de análise mais óbvia.

2.3.1 Paser JDT Eclipse

No caso do *parser* provido pela infraestrutura *JDT* do eclipse, a classe *ASTParser* contida na biblioteca *org.eclipse.jdt.core.dom* permite a criação de uma árvore de sintaxe abstrata.

Este procedimento é realizado em todos os arquivos *.java* contido em um projeto e com isso cada um possui uma referência de *CompilationUnit* o qual permite acesso ao nó raiz

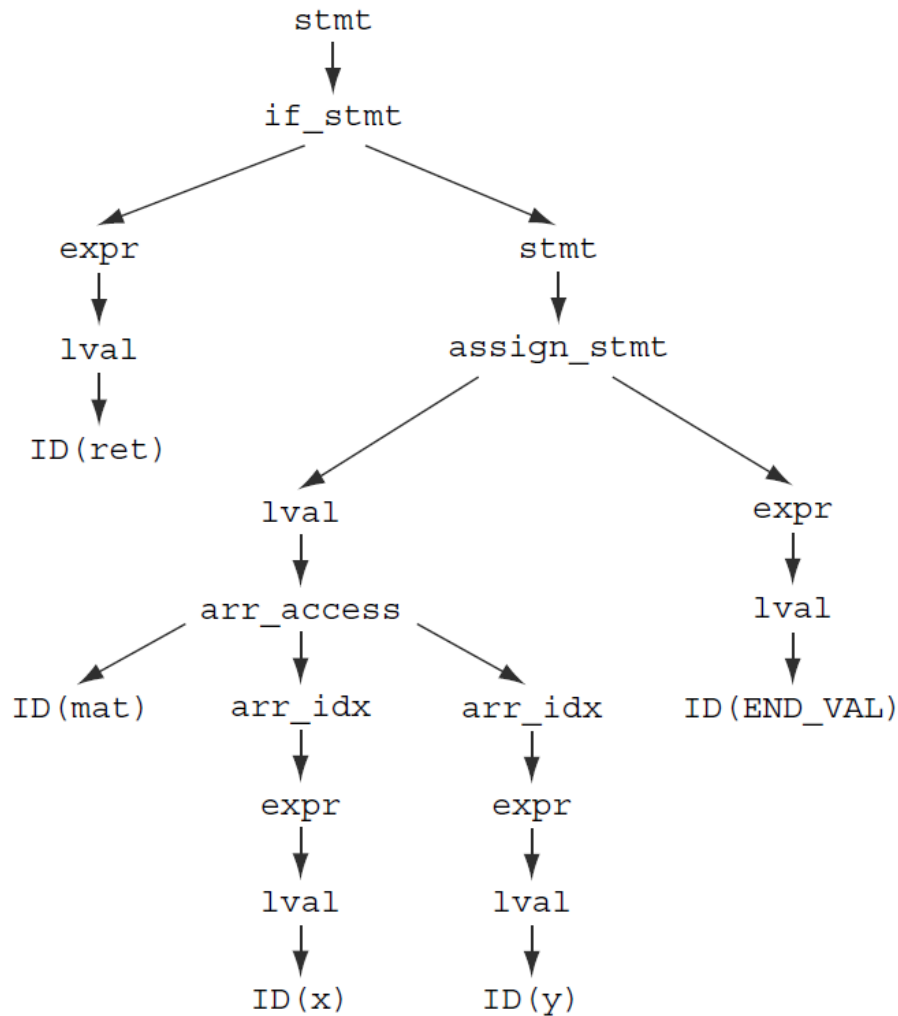


Figura 2.1: Árvore de parser.

árvore sintática de cada arquivo. O parse é gerado conforme as últimas definições da linguagem utilizando *AST.JLS8*.

```

1  ASTParser parser = ASTParser.newParser(AST.JLS8);
2
3  Map<String, String> options = JavaCore.getOptions();
4  options.put(JavaCore.COMPILER_COMPLIANCE, JavaCore.VERSION_1_8);
5  options.put(JavaCore.COMPILER_CODEGEN_TARGET_PLATFORM, JavaCore.
6  VERSION_1_8);
7  options.put(JavaCore.COMPILER_SOURCE, JavaCore.VERSION_1_8);
8
9  parser.setKind(ASTParser.K_COMPILATION_UNIT);
10 parser.setCompilerOptions(options);
11 parser.setSource(contents);
12
13 final CompilationUnit cu = (CompilationUnit) parser.createAST(null);
14 return cu;

```

Neste, o *parser* é realizado através de uma classe denominada de mesmo nome, a qual é instanciada um única vez no projeto através do padrão *singleton* [11].

2.4 Sintaxe abstrata

É possível fazer uma análise significativa em uma árvore de parser, e certos tipos de checagem estilísticas são mais bem executadas em uma árvore de análise, pois contém mais representações diretas do código assim como o programador escreve. No entanto, executar análise complexa em uma árvore de análise pode ser inconveniente. Os nós da árvore são derivados diretamente das regras de produção da gramática, e essas regras podem-se introduzir símbolos não terminais que existem apenas para fins de fazer a análise mais fácil e menos ambígua, ao invés de para o objetivo de produzir uma facilmente compreendido a árvore. É geralmente melhor para abstrair ambos os detalhes da gramática e as estruturas sintáticas presente no código fonte do programa. Uma estrutura de dados que faz estas coisas é chamado de uma árvore de sintaxe abstrata (AST). O objectivo da AST é fornecer uma versão padronizada do programa adequado para posteriores análises. A AST é normalmente construída associando código construção árvore com regras de produção da gramática. A Figura: 2.2 mostra uma AST. Observa-se que a instrução *if* agora tem uma outra ramificação vazia, o predicado testado pelo caso é agora uma comparação explícita para zero (o comportamento exigido pelo C), e acesso à matriz é uniformemente representada como uma operação de binário.

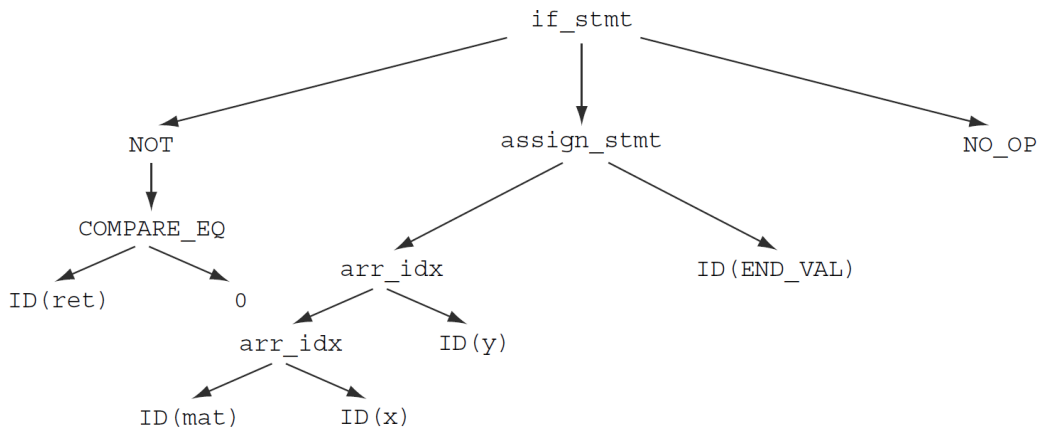


Figura 2.2: Árvore AST.

Capítulo 3

Suporte Ferramental

A Figura: 3.1 apresenta uma visão abstrata dos elementos que compõem o analisador estático desenvolvido durante a condução deste trabalho de graduação. Em linhas gerais, tal suporte ferramental recupera do sistema de arquivos todos os arquivos contendo código fonte escrito na linguagem Java, **reliza** o *parse* desses arquivos gerando uma representação intermediária correspondente, mais adequada para as análises de interesse deste projeto, aplica uma série de mecanismos de análise estática para coletar as informações sobre o uso das características da linguagem de programação e, por fim, gera os resultados no formato apropriado para as análises estatísticas (no contexto deste projeto, foi feita a opção pelo formato CVS).

Atualmente existem diversas tecnologias capazes de prover ferramentas para implementar um analisador estático conforme as nossas necessidades. Entretanto, devido a maior experiência dos participantes do projeto com uso da linguagem Java, foi feita a opção por se utilizar a infraestrutura da plataforma *Eclipse Java Development Tools* [1] (Eclipse JDT). O EclipseJDT [1] fornece um conjunto de ferramentas que auxiliam na construção de ferramentas que permitem processar código fonte escrito na linguagem de programação Java.

A plataforma Eclipse JDT é composta por 4 componentes principais *APT*, *Core*, *Debug* e *UI*. Neste projeto a plataforma foi usada essencialmente através do *JDT Core*, que dispõe de uma representação Java para a navegação e manipulação dos elementos de uma árvore sintática **AST** gerada a partir do código fonte, onde os elementos da representação correspondem aos elementos sintáticos da linguagem (como pacotes, classes, interfaces métodos e atributos).

A **AST** provida pelo JDT é composta por 122 classes, como por exemplo existem 22 classe para representar sentenças como *IF-Than-Else*, *Switch*, *While*, *BreakStatement* entre outras. Existem 5 classes que trabalham exclusivamente com métodos referenciados e 6 classes exclusiva que tratam os tipos declarados como classes, interfaces e enumerações em Java.

O Eclipse JDT [1] disponibiliza ainda um *Parser* para a linguagem Java que atende a especificação Java 8 da linguagem (a mais atual com lançamento público) e que produz a representação intermediária baseada no conjunto de classes Java mencionado anteriormente e que correspondem a uma **AST** do código fonte. A plataforma também oferece uma hierarquia de classes para traversia na AST, de acordo com o padrão de projeto *Visitors* [11], e que facilita a análise estática de código fonte.

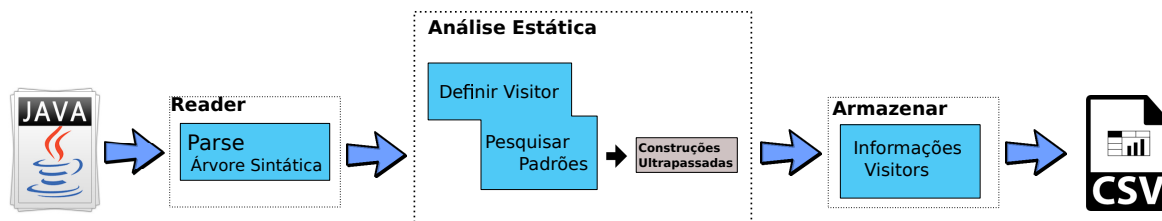


Figura 3.1: Alto nível de funcionamento do analisador estático.

O padrão de projeto *Visitor* [11] é um padrão de projeto de característica comportamental que representa uma operação a ser realizada sobre elementos de uma árvore de objetos. Neste caso a operação a ser realizadas é visitar nós de interesse da AST Java (como os nós que representam o uso de uma expressão Lambda em Java). Cada *visitor* permite que uma nova operação seja criada sem que a estrutura da árvore de objetos sofra alterações. Com isso é trivial adicionar novas funcionalidades em um *visitor* existente ou criar um novo.

Por outro lado, a biblioteca Eclipse JDT não fornece mecanismos para extração e exportação de dados. Entretanto, no contexto deste projeto, foi implementado um conjunto de classes que visam obter maior facilidade e flexibilidade na exportação das informações coletadas durante a travessia nos nós das ASTs. Essa flexibilidade foi alcançada com a utilização de introspecção de código que em Java é conhecido como *reflection*. O restante dessa seção apresenta mais detalhes sobre a arquitetura e implementação do analisador estático.

3.1 Entrada de dados

O analisador estático recebe como entrada um arquivo **CSV** (comma-separated values) que contém informações sobre os projetos a serem analisados, como nome do projeto, caminho absoluto para uma entrada no sistema de arquivos com o código fonte do projeto e a quantidade de linhas de código previamente computadas (conforme ilustrado na Figura: 3.2). As informações contidas no arquivo **CSV** são processadas por um conjunto de classes utilitárias que varrem os diretórios de um determinado projeto e listando todos os arquivos fonte da linguagem Java. Os códigos fontes Java encontrados servem então como a entrada descrita na representação abstrata do analisador estático (Figura: 3.1). Ou seja, para cada projeto é feita uma varredura dos arquivos contendo código fonte Java, que são convertidos para uma representação intermediária (por meio de um parser existente); processados e analisados com uma infra-estrutura de *visitors*, e os resultados das análises são por fim exportados.

3.2 Análise da Representação Intermediária

rbonifacio parece que ocorre uma transição muito abrupta de uma discussao alto nivel para uma discussao muito rica em detalhes.

Após a geração da representação intermediária, para cada arquivo fonte o analisador estático realiza a coleta de dados utilizando uma infraestrutura de *visitors*. No contexto

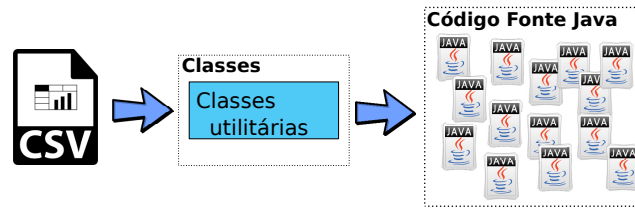


Figura 3.2: Input para funcionamento do analisador estático.

deste projeto, e objetivando um maior grau de reuso, todo *visitor* precisa herdar de uma classe abstrata e parametrizada em relação a um tipo **T**, a classe **Visitor<T>**, onde o tipo **T** deve corresponder a classe usada para armazenar as informações coletadas pelo *visitor*, conforme o diagrama da Figura: ?? não sei se esse diagrama representa corretamente o uso de visitors. O parâmetro de tipo **T** faz referência a uma classe composta basicamente por atributos e por operações de acesso (*getters* e *setters*), que serve para representar os dados extraídos. Em geral, de acordo com a arquitetura do analisador estático proposto, para cada construção que se deseja identificar o perfil de adoção nos projetos, são criadas duas classes: uma classe (`public class C{ ...}`) para representar as informações de interesse associadas ao uso de uma construção particular da linguagem Java e uma classe (`public class ConstVisitor extends Visitor<C> { ...}`) que *visita* a construção de interesse na árvore sintática abstrata.

Por exemplo, a Listagem 24 apresenta o código necessário para visitar e popular informações relacionadas a declaração de enumerações. A classe `public class Visitor<T> { ...}` possui uma coleção de objetos do tipo parametrizado, sendo possível adicionar instâncias desses objetos com a chamada `collectedData.addValue()`. Note que o exemplo apresentado corresponde a um dos mais simples *visitors* implementados. Outros *visitors* possuem uma lógica mais elaborada, como por exemplo os *visitors* que identificam oportunidades para usar construções como *multi-catch* ou *lambda expressions*.

```

1 public class EnumDeclaration {
2     private String file;
3     private int startLine;
4     private int endLine;
5
6     //constructos + getters and setters.
7 }
8
9 public class EnumDeclarationVisitor extends Visitor<EnumDeclaration> {
10
11     @Override
12     public boolean visit(org.eclipse.jdt.core.dom.EnumDeclaration node) {
13
14         EnumDeclaration dec = new EnumDeclaration(this.file, unit.getLineNumber(
15             node.getStartPosition()), unit.getLineNumber(node.getLength() - node.
16             getStartPosition()));
17
18         collectedData.addValue(dec);
19
20         return true;
21     }
22 }

```

Listing 3.1: Classes usadas para capturar declaração de enumerações.

Confome exemplificado na Figura: ??, com a necessidade de criar um *Visitor* que detecte e colete informações dos tipos declarados no sistema, basta criar uma classes modelo *TypeDeclaration.java* e setar o parâmetro $\langle \mathbf{T} \rangle$ como $\langle \textit{TypeDeclaration} \rangle$, com isso os dados serão extraídas pelo *Visitor*, *TypeDeclarationVisitor.java*, que identifica as informações pertinentes. **refletir se esse parágrafo eh necessario**

A Tabela: 3.1 exibe todos os *Visitors* criados neste projeto com sua respectiva descrição. **importante incluir mais informações aqui, como complexidade ciclomática e linhas de código fonte de cada visitor.**

Tabela 3.1: Tabela de Visitors criados com suas respectivas atribuições

Visitor	Atribuição
AICVisitor	Pesquisar <i>Anonymous Inner Class</i> declaradas.
EnumDeclarationVisitor	Pesquisa por <i>Enums</i> declarados.
ExistPatternVisitor	Pesquisa <i>EnhancedFor</i> que iteram sobre uma coleção procurando qualquer ocorrência nessa coleção.
FieldAndVariableDeclarationVisitor	Lista todos as variáveis declaradas como os respectivos tipos.
FilterPatternVisitor	Lista todos os <i>EnhancedFor</i> que iteram uma coleção filtrando elementos desta mesma coleção.
ImportDeclarationVisitor	Lista todos os <i>imports</i> .
LambdaExpressionVisitor	Pesquisa casos de utilização da expressões lambda.
LockVisitor	Verifica se nos métodos declarados existe alguma variável chamada Lock, ReentrantLock, ReadLock ou WriteLock.
MapPatternVisitor	Pesquisa <i>EnhancedFor</i> que iteram sobre uma coleção onde seja aplicado algum método sobre os itens desta coleção.
MethodCallVisitor	Verifica onde esta sendo utilizado reflection no projeto.
MethodDeclarationVisitor	Coleta informações sobre os métodos declarados nos projetos.
ScriptingEngineVisitor	Verifica se o projeto faz chamada a algum <i>Scripting</i> .
SwitchStatementVisitor	Pesquisa <i>Switchs</i> que utilizam <i>String</i> como parâmetro.
SwitchStringOpportunitiesVisitor	Pesquisa <i>If-Else</i> aninhados onde no <i>If</i> contenha <i>String</i> , caracterizando uma possibilidade de adoção de <i>Switch</i> com <i>String</i> .
TryStatementVisitor	Pesquisa <i>trys</i> que utilizar <i>resource</i> , adoção de <i>multicatch</i> e <i>trys</i> que possuem <i>catchs</i> aninhados.
TypeDeclarationVisitor	Pesquisa todos os tipos declarados.

Para tornar a solução mais extensível, foram utilizados os mecanismos de *Injeção de Dependência* e introspecção de código. Injeção de dependência **DI**, é um mecanismo de extensibilidade mais conhecido como um padrão de projeto originalmente denominado de inversão de controle **IoC**. De acordo com esse mecanismo, a sequência de criação dos objetos depende de como os mesmos são solicitados pelo sistema. Ou seja, quando um sistema é iniciado, os objetos necessários são instanciados e injetados de forma apropriada, geralmente de acordo com arquivo de configurações.

O mecanismo de injeção de dependência foi incorporado na arquitetura com o uso do *framework* Spring [2], o que não causou nenhum impacto significativo na solução inicialmente proposta e que não fazia uso de tal mecanismo— os *visitors* eram instanciados

de maneira *programática*. O uso do mecanismo de injeção de dependência serviu para flexibilizar não apenas a incorporação de novos *visitors*, mas também para definir, de forma mais flexível, a estratégia de exportação dos dados coletados. Graças ao mecanismo de injeção de dependência, o desenvolvedor pode concentrar seu esforço na criação de *visitors*, fazendo como que estes implementem a lógica necessária para extrair as informações. Para que novos *visitors* se conectem a plataforma, tornou-se necessário declarar o *visitor* no arquivo com a definição dos objetos gerenciados pelo Spring [2].

3.2.1 Exportação dos Dados

Na versão atual do suporte ferramental desenvolvido nessa monografia, os dados coletados pelo analisador estático são exportados exclusivamente no formato CSV. Esse formato facilita as análises estatísticas usando o ambiente e linguagem de programação R [16]. Também com foco na extensibilidade do sistema, os componentes envolvidos na geração de relatórios utilizam os mecanismos de injeção de dependência, mencionado na seção anterior, e introspecção de código, via a a API *Reflection* da linguagem de programação Java. Tal mecanismo oferece aos programadores a capacidade de escreverem componentes que podem observar e até modificar a estrutura e o comportamento dos objetos em tempo de execução.

A geração dos relatórios ocorre utilizando a classe `public class CSVData<T> { ... }` onde o tipo parametrizado `<T>` é o mesmo utilizado para representar os dados coletados pelos *visitors*. Os dados são obtidos através dos métodos de acesso (*getters*) destas classes e exportados para arquivos CSV.

O método `export()` da classe `CSVData<T>` descobre quais dados são armazenados nos objetos do tipo `<T>`, usando o mecanismo de introspecção de código. Com isso, é possível generalizar a implementação e simplificar a exportação de dados coletados a partir de *visitors* específicos. Ou seja, após a descoberta dos dados coletados pelos *visitors* usando introspecção, é possível recuperar os mesmos assumindo a existência de métodos de acesso (*getters* de acordo com a especificação Java Beans) e, como isso, exportá-los em arquivos CSV de saída. A Listagem: 50 demonstra o uso desse mecanismo para generalizar a exportação dos dados.

```
1 public class CSVData<T> implements Data<T>{
2     ...
3     @Override
4     public void export() {
5         try (FileWriter writer =
6             new FileWriter(this.makeCsv(head), true)){
7
8             StringBuffer str = new StringBuffer("");
9
10            if(data == null) { return; }
11
12            for(T value : data) {
13                //reflection code...
14                for(Field f: value.getClass().getDeclaredFields()){
15
16                    String fieldName = f.getName();
17                    String prefix = "get";
18                }
19            }
20        }
21    }
```



```

19         if(f.getType().isPrimitive() &&
20            f.getType().equals(Boolean.TYPE)) {
21             prefix = "is";
22         }
23
24         String methodName = prefix +
25             Character.toUpperCase(fieldName.charAt(0)) +
26             fieldName.substring(1);
27
28         try {
29             Method m = value.getClass().getDeclaredMethod(methodName);
30             str.append(m.invoke(value));
31             str.append(";");
32         } catch (NoSuchMethodException | IllegalAccessException |
33                IllegalArgumentException | InvocationTargetException e) {
34             throw new RuntimeException("Type " +
35                value.getClass().getName() +
36                " must have a method named " + methodName);
37         }
38     }
39     writer.append(str.toString());
40     writer.append("\n");
41
42 }
43 writer.flush();
44
45 } catch (Exception e) {
46     e.printStackTrace();
47 }
48 }
49 }

```

Listing 3.2: Reflection na geração de relatório.

Capítulo 4

Resultados

Para a realização deste trabalho foram escolhidos 47 projetos open-source separados em 3 grupos **G1** projetos iniciados antes do lançamento de *Generics*, **G2** projetos iniciados após o lançamento de *Generics* e **G3** projetos com a última *release* em 2015. Alguns destes projetos são os mesmos utilizados em, [10, 14, 20], este também fora separados pela natureza da aplicação, Aplicações, Bibliotecas e Servidores/Banco de dados conforme tabela: 4.1 o que totalizou mais de 8.5M de LOC.

4.1 Generics

Relacionado com a adoção de *Generics*, foi descoberto que o maioria dos projetos apresentam um porção significativa entre a quantidade de tipos genéricos e a quantidade total de tipos declarados em média(5.31% e 12.31%). Pode-se comprovar que em 16% dos sistemas não declaram nenhum tipo genérico e que o projeto *Commons Collections* é o sistema que com a relação mais expressiva de tipos parametrizados: 75% de todos os tipos declarados são genéricos.

Também foi investigado a relação entre tipos genéricos declarados e todos os tipos considerando o tipo e idade do sistemas. Tabela: 4.2 apresenta um resumo desta observação onde é possível comprovar que o uso típico de Java *Generics* não muda significativamente entre os tipos de projetos Java, embora essa proporção seja mais baixa para Aplicações e servidores/bancos de dados com versões anteriores ao lançamento do Java SE 5.0.

Há também um número expressivo de campos e variáveis declaradas como instâncias de tipos genéricos. Isto é, a partir de 925925 variáveis e campos declarados em todos os projetos, 84.880 são instâncias de tipos genéricos, 10 % de todos os campos e variáveis declaradas. Além disso, a partir destes campos e as variáveis declaradas como instância de tipos genéricos, quase 17% são instâncias dos tipos presentes na Tabela: 4.3. Note que, em um trabalho anterior, Parning et al. [14] apresenta `List<String>` com quase 25% de todos os genéricos. Aqui pode ser confirmado que `List<String>` ainda é o tipo mais frequente na ocorrência de tipos genéricos, embora não tão difundido anteriormente. No entanto com 730720 métodos, apenas entre 6157, 0.84%, são *métodos parametrizados*.

Também fora investigado o uso mais avançado de Java *Generics*, incluindo construções que fazem polimorfismo parametrizado. Com este recurso é possível criar classes paramétricas que aceitam qualquer tipo **T** como argumento, uma vez que um tipo **T** satisfaça um determinada pré-condição isto é, o tipo **T** deve ser um qualquer um subtipo (usando o

modificador *extends*) ou um super-tipo (usando o modificador *super*) de um determinado tipo existente. Estes modificadores pode ser usado tanto na declaração de novos tipos, bem como na declaração de campos e variáveis em combinação com o wildcard *?*). A partir de 4355 tipos genéricos declarados em todos os sistemas, descobriu-se que 1.271, quase 30% usam alguns desses modificadores, *extends*, *super*, ou *?*. Notavelmente, o modificador *extends* é o mais comum, e está presente em todos os tipos genéricos que usam os modificadores *?* e *super*. Em alguns casos de uso são combinações de modificadores, como no exemplo da Listing: 4, onde a classe *IntervalTree* (projeto CASSANDRA) é parametrizado de acordo com três parâmetros de tipo (C, D e I). Com relação aos campos e declarações de variáveis, quase 13% de todos os casos genéricos usam o *?* wildcard e 3,13% usam o *extends*.

```

1 public class IntervalTree<C extends Comparable<? super C>, D, I extends
  Interval<C, D>> implements Iterable<I>{
2     // ...
3 }

```

Listing 4.1: Declaração não trivial de Generics.

Em suma, os resultados mostram que Java *Generics* é uma *feature* em que corresponde a 5% de todos os tipos declarados dos sistemas, portanto, um grande quantidade de código repetido e tipo coerções (moldes) foram evitado usando tipos genéricos. Além disso, a partir desses tipos genéricos, quase 30% usam um recurso avançado (como amplia e de super envolvendo parâmetros de tipo). Também foi descoberto que quase 10% de todos os atributos e variáveis declaradas são tipos genéricos, embora a maior parte são instâncias de tipos genéricos da biblioteca *Java Collection*. Finalmente, embora Parnin et ai. [14] argumentam que uma classe como *StringList* pode cumprir 25% das necessidades de desenvolvedores entretanto, o uso de Java *Generics* não deve ser negligenciada devido aos benefícios que são incorporados ao sistema.

4.2 Lambda Expression

Considerando os sistemas, foi encontrado um uso limitado de Expressões Lambda independentemente das expectativas e reivindicações sobre os possíveis benefícios dessa construção. Na verdade, apenas cinco projetos faz a adoção deste recurso conforme a Tabela: 4.4, embora a maioria dos cenários de uso (quase 90%) estão relacionados com testes de unidade. Em um primeiro momento, este resultado nos levou a pensar que alguma nova versão de um quadro de teste de unidade poderia ter sido orientador de desenvolvedores para testar o uso de expressões lambda. No entanto, depois de analisar manualmente o código-fonte, não encontramos qualquer orientação como essa ea adoção de expressões lambda para teste deve ocorrer de forma ad-hoc (como esforços individuais). Ou seja, a partir de milhares de casos de teste de unidade em Hibernate, a poucos testes para uma biblioteca específica (relacionados com cache) usar expressões lambda. Este pequeno uso de expressões lambda pode ser principalmente justificado por uma decisão estratégica de projetos estabelecidos para evitar a migração anterior do código-fonte para novas versões de um idioma.

Foi enviado mensagens para grupos do desenvolvedores sobre o assunto, e algumas respostas esclarecem a atual situação da adoção de Expressões Lambda. Primeiro de

tudo, para os sistemas estabelecidos, as equipes de desenvolvedores muitas vezes não podem assumir que todos os potenciais utilizadores são capazes de migrar para uma nova versão do *Java Runtime Environment*. Por exemplo, o seguinte *post* explica uma das razões para um determinado projeto não adotar algumas construções de linguagem Java: "É, sobretudo, para permitir que as pessoas que estão vinculados (por qualquer motivo) para versões mais antigas do **JDK** para usar nosso software. Há um grande número de projetos que não são capazes de usar novas versões do **JDK**. Eu sei que este é um tema controverso e acho que a maioria de gostaria de usar todos esses recursos. Mas não devemos esquecer as pessoas usando nosso software em seu trabalho diário"(<http://goo.gl/h0uloY>).

Além disso, uma abordagem inicial utilizando uma nova característica da linguagem é mais oportunista. Ou seja, os desenvolvedores não migram todo o projeto, mas em vez disso as modificações para introduzir novas construções de linguagem ocorrem quando eles estão implementando novas funcionalidades. Duas respostas a estas perguntas deixam isso claro: "Nós tentamos evitar reescrever grandes trechos de código base, sem uma boa razão. Em vez disso, tirar proveito dos novos recursos de linguagem ao escrever novo código ou refatoração código antigo."(<https://goo.gl/2WgjVG>) e "Eu, pessoalmente, não gosto da ideia de mover todo o código para uma nova versão Java, eu modifico áreas que atualmente trabalho."(<http://goo.gl/GQ4Ckn>). Observe que não se pode generalizar estas conclusões com base nessas respostas, uma vez que não realizar um inquérito mais estruturado. No entanto, estas respostas podem apoiar trabalhos contra a adoção antecipada de novos recursos de linguagem por sistemas estabelecidos com uma enorme comunidade de usuários.

Também foi efetuada uma busca no STACK OVERFLOW tentando descobrir se expressões lambda é um tema discutido atualmente ou não ¹, utilizando *tags* Java e Lambda. Foi encontrada mais de 1000 questões respondidas. Este número é bastante expressivo, quando considerou-se uma busca por questões marcadas com as *tag* de Java Generics levou-se a um número próximo de 10 000 perguntas, embora *Generics* tenha sido introduzido há mais de dez anos. Possivelmente, expressões lambda está sendo usado principalmente em pequenos projetos e projetos experimentais. Isso pode contrastar com os resultados de [10], que sugerem uma adoção antecipada de novos recursos da linguagem (mesmo antes de lançamentos oficiais da característica). Com base nesses resultados, pode-se comprovar com este trabalho que a adoção antecipada de novos recursos da linguagem ocorre em projetos pequenos e projetos experimentais.

Outra investigação foi se existia a oportunidade de adoção de Expressões Lambda nos projetos estudados. Desta forma, foi complementado um teste maior [12], que investigou as mesmas questões porém em um número de inferior de projetos. Existem dois cenários típicos para *refactoring* utilizando Expressões Lambda: *Anonymous Inner Classes* (**AIC**) e *Enhanced for Loops* (**EFL**). É importante notar que nem todas as **AICs** e **EFLs** podem ser reescritas utilizando Expressões Lambda, e existem rígidas condições que são detalhadas em [12]. Neste trabalho foi utilizado uma abordagem mais conservadora para considerar se é possível refatorar *Enhanced for loop* para Expressão Lambda para evitar falsos positivos. Entretanto, foi considerado somente oportunidades de refatorar **EFL** para Expressões Lambda em 3 particular casos: **EXIST PATTERN**, **BASIC FILTER PATTERN** e **BASIC MAPPING PATTERN** de acordo com os Listing: 11, 12 e 15.

¹Última pesquisa realizada em Novembro 2015

```

1 // ...
2 for(T e : collection){
3     if(e.pred(args)){
4         return true;
5     }
6 }
7 return false;
8
9 //pode ser refatorado para:
10 return collection.stream().anyMatch(e->pred(args));

```

Listing 4.2: EXIST PATTERN.

```

1 // ...
2 for(T e : collection){
3     if(e.pred(args)){
4         otherCollection.add(e);
5     }
6 }
7
8 //pode ser refatorado para:
9 collection.stream().filter(
10     e->pred(args).forEach(e->otherCollection.add(e)
11 );

```

Listing 4.3: FILTER PATTERN.

```

1 // ...
2 for(T e : collection){
3     e.foo();
4     e = blah();
5     otherCollection.add(e);
6 }
7
8 //pode ser refatorado para:
9
10 collection.stream().forEach(e->{
11     e.foo();
12     e = blah();
13     otherCollection.add(e);
14 });

```

Listing 4.4: MAP PATTERN.

Mesmo com um abordagem conservador, foi encontrada 2496 casos em que poderia ser efetuado *refactoring* EFL para Expressão Lambda. Atualmente, a maior parte destes casos 2190 correspondem ao MAP PATTERN.

Também foi investigado o típico uso de características de concorrência em Java. Foi encontrado que 39 de 43 dos sistemas declarados classes que herdam de *Thread* ou implementam a interface *Runnable*. A Tabela: 4.5 apresenta a relação destas declarações quando considerado o número total de tipos declarados, agrupados projetos estudados. Note que o uso de classes que herdam de *Thread* ou implementam *Runnable* é elevado considerando os casos de servidores e database.

Tabela 4.1: Projetos.

	System	Release	Group	LOC
Application	ANT	1.9.6	G1	135741
	ANTLR	4.5.1	G1/G3	89935
	Archiva	2.2.0	G2/G3	84632
	Eclipse	R4_5	G1	13429
	Eclipse-CS	6.9.0	G1	20426
	FindBugs	3.0.1	G1/G3	131351
	FitNesse	20150814	G2/G3	72836
	Free-Mind	1.0.1	G1	67357
	Gradle	2.7	G2	193428
	GWT	2.7.0	G2	15421
	Ivy	2.4.0	G2/G3	72630
	jEdit	5.2.0	G1	118492
	Jenkins	1.629	G2/G3	113763
	JMeter	2.13	G1/G3	111317
	Maven	3.3.3	G1/G3	78476
	Openmeetings	3.0.6	G2/G3	50496
	Postgree JDBC	9.4.1202	G1/G3	43596
	Sonar	5.0.1	G2/G3	362284
	Squirrel	3.4.0	G1	252997
	Vuze	5621-39	G1	608670
	Weka	3.6.12	G1	274978
Library	Axis	1.4	G2	121820
	Commons Collections	4.4.0	G1	51622
	Crawler4j	4.1	G2/G3	3986
	Hibernate	5.0.1	G1/G3	541116
	Isis	1.9.0	G2	262247
	JClouds	1.9.1	G2/G3	301592
	JUnit	4.1.2	G1/G3	26456
	Log4j	2.2	G1/G3	69525
	MyFaces	2.2.8	G2/G3	222865
	Quartz	2.2.1	G2	31968
	Spark	1.5.0	G2/G3	31282
	Spring-Framework	4.2.1	G1/G3	531757
	Storm	0.10.0	G2/G3	98344
	UimaDucc	2.0.0	G2	96020
	Wicket	7.0.0	G2/G3	211618
	Woden	1.0	G2/G3	29348
	Xerces	2.11.0	G1	126228
Servers - Databases	Cassandra	2.2.1	G2/G3	282336
	Hadoop	2.6.1	G2/G3	896615
	Jetty	9.3.2	G1	299923
	Lucene	5.3.1	G1	506711
	Tomcat	8.0.26	G1/G3	287897
	UniversalMedia Server	5.2.2	G3	54912
	Wildfly	9.0.1	G1/G3	392776
	Zookeeper	3.4.6	G3	61708

Tabela 4.2: Resumo dos tipos agrupados por idade e do tipo dos projetos.

Tipo de Projeto	Antes Java SE 5.0	Tipo	Tipo Genérico	Ratio(%)
Aplication	Yes	18168	177	0.99
Aplication	No	16148	744	5.39
Library	Yes	21537	1198	5.26
Library	No	22639	947	4.36
Server/Database	Yes	18038	552	2.97
Server/Database	No	11790	760	6.06

Tabela 4.3: Tipo declarado X Número de instancia

Tipo	Número de Instância
List<String>	4993
Class<?>	3033
Set<String>	2872
Map<String,String>	2294
Map<String,Object>	1554

Tabela 4.4: Ocorrências de Expressões Lambda.

Sistema	Ocorrências Expressões Lambda
Hibernate	168
Jetty	2
Lucene	11
Spark	77
Spring-framework	121

Tabela 4.5: Classes concorrentes que *extends Thread* ou implementam *Runnable*.

Tipo Sistema	Relação dos Tipos de Concorrência
Applications	0.69
Libraries	0.34
Serves and database	1.52

Capítulo 5

Considerações Finais e Projeto Fututos

5.1 Projeto Futuro

Referências

- [1] Eclipse java development tools (jdt) @ONLINE. <http://www.eclipse.org/jdt/>. Accessed: 2015-07-06.
- [2] Spring framework reference documentation @ONLINE. <http://docs.spring.io/spring/docs/current/spring-framework-reference/htmlsingle/>. Accessed: 2015-06-06.
- [3] Nathaniel Ayewah, David Hovemeyer, J. David Morgenthaler, John Penix, and William Pugh. Using static analysis to find bugs. *IEEE Softw.*, 25(5):22–29, September 2008.
- [4] Rodrigo Bonifácio, Tijs van der , and Jurgen Vinju. The use of c++ exception handling constructs: A comprehensive study.
- [5] Gilad Bracha, Martin Odersky, and David Stoutamire. Gj: Extending the javatm programming language with type parameters.
- [6] Gilad Bracha, Martin Odersky, David Stoutamire, and Philip Wadler. Making the future safe for the past: Adding genericity to the java programming language. *SIGPLAN Not.*, 33(10):183–200, October 1998.
- [7] Brian Chess and Jacob West. *Secure Programming with Static Analysis*. Addison-Wesley Professional, first edition, 2007.
- [8] Alan Donovan, Adam Kiežun, Matthew S. Tschantz, and Michael D. Ernst. Converting java programs to use generic libraries. *SIGPLAN Not.*, 39(10):15–34, October 2004.
- [9] Robert Dyer, Hridesh Rajan, Hoan Anh Nguyen, and Tien N Nguyen. A large-scale empirical study of java language feature usage. 2013.
- [10] Robert Dyer, Hridesh Rajan, Hoan Anh Nguyen, and Tien N. Nguyen. Mining billions of ast nodes to study actual and potential usage of java language features. In *Proceedings of the 36th International Conference on Software Engineering, ICSE 2014*, pages 779–790, New York, NY, USA, 2014. ACM.
- [11] Erich Gamma, Richard Helm, Ralph Johnson, and John Vlissides. *Design Patterns: Elements of Reusable Object-oriented Software*. Addison-Wesley Longman Publishing Co., Inc., Boston, MA, USA, 1995.

- [12] Alex Gyori, Lyle Franklin, Danny Dig, and Jan Lahoda. Crossing the gap from imperative to functional programming through refactoring. In *Proceedings of the 2013 9th Joint Meeting on Foundations of Software Engineering*, pages 543–553. ACM, 2013.
- [13] Jeffrey L. Overbey and Ralph E. Johnson. Regrowing a language. *ACM Trans. Program. Lang. Syst.*, 15(5):795–825, October 2009.
- [14] Chris Parnin, Christian Bird, and Emerson Murphy-Hill. Java generics adoption: How new features are introduced, championed, or ignored. In *Proceedings of the 8th Working Conference on Mining Software Repositories*, MSR ’11, pages 3–12, New York, NY, USA, 2011. ACM.
- [15] Gustavo Pinto, Wesley Torres, Benito Fernandes, Fernando Castor, and Roberto S.M. Barros. A large-scale study on the usage of java’s concurrent programming constructs. *J. Syst. Softw.*, 106(C):59–81, August 2015.
- [16] R Core Team. *R: A Language and Environment for Statistical Computing*. R Foundation for Statistical Computing, Vienna, Austria, 2014.
- [17] Jeffrey L. Schaefer and Ralph E. Johnson. Regrowing a language: Refactoring tools allow programming languages to evolve. *SIGPLAN Not.*, 44(10):493–502, October 2009.
- [18] Max Schaefer and Oege de Moor. Specifying and implementing refactorings. *SIGPLAN Not.*, 45(10):286–301, October 2010.
- [19] Daniel von Dincklage and Amer Diwan. Converting java classes to use generics. In *Proceedings of the 19th Annual ACM SIGPLAN Conference on Object-Oriented Programming, Systems, Languages, and Applications, OOPSLA 2004, October 24-28, 2004, Vancouver, BC, Canada*, pages 1–14, 2004.
- [20] A Ward and D Deugo. Performance of lambda expressions in java 8. In *Proceedings of the International Conference on Software Engineering Research and Practice (SERP)*, page 119. The Steering Committee of The World Congress in Computer Science, Computer Engineering and Applied Computing (WorldComp), 2015.
- [21] Ba Wichmann, Aa. Canning, D. L. Clutterbuck, L A Winsborrow, N. J. Ward, and D. W. R. Marsh. Industrial perspective on static analysis. *Software Engineering Journal*, 1995.