

ENTORNOS DE DESARROLLO

OPTIMIZACIÓN Y REFACTORIZACIÓN

En este proyecto se facilita el código de Java en el cual hay definida una clase Cuenta, que tiene definidos una serie de atributos y métodos. El proyecto cuenta, asimismo, con una clase Main, donde se hace uso de la clase descrita.

Tomando como base el código del proyecto, debes realizar las acciones necesarias para refactorizar y solucionar los siguientes puntos:

- Cambia el nombre de la variable DatosC, basándote en los patrones de refactorización.
- Observa los atributos de la clase Cuenta. Encapsúlalos y sigue las convenciones de codificación que hemos podido ver en la teoría.
- Observa los métodos definidos en la clase Cuenta. A pesar de funcionar, ¿están escritos de una manera adecuada?
- ¿La clase Main está codificada correctamente? Haz las correcciones necesarias.
- Realiza cambios en lo que crees conveniente, intentando eliminar cualquier “*bad smell*” y siguiendo las convenciones de codificación: magic numbers, modo recomendado de escribir métodos o variables, estructura del código...

Crea un documento en el que expliques a través de capturas de pantalla todas las acciones llevadas a cabo para poder solucionar la práctica.

➤ Nombre del documento: **Nombre_Apellido_ED_Refactorización.pdf**