Исходный код программы с ошибкой. На странице системы с формой для редактирования вместо строки Ship It! в списке доступных состояний появляется вопросительный знак в угловых скобках (<?>)

package com.experiencefoundation.stories

public enum S {

    NEW,

    TODO,

    IN\_PROGRESS,

    DONE\_ISH,

    QA,

    STAGING,

    SHIP\_IT

    public String friendlyName() {

        if("NEW".equals(name())) {

            return "New"

        } else if("TODO".equals(name())) {

            return "Todo"

        } else if("IN\_PROGRESS".equals(name())) {

            return "In Progress"

        } else if("DONE\_ISH".equals(name())) {

            return "Done'ish"

        } else if("QA".equals(name())) {

            return "QA"

        } else if("STAGING".equals(name())) {

            return "Staging"

        } else if("SHIP\_IT!".equals(name())) {

            return "Ship It!"

        } else {

            return "<?>"

        }

    }

}

**Рефакторинг и предложенный вариант решения**

package com.experiencefoundation.stories

 public enum StoryStatus {

    NEW("New"),

    TODO("Todo"),

    IN\_PROGRESS("In Progress"),

    DONE\_ISH("Done'ish"),

    QA("QA"),

    STAGING("Staging"),

    SHIP\_IT("Ship It!")

    private String friendlyName

    public StoryStatus(String friendlyName) {

        this.friendlyName = friendlyName

    }

    public String friendlyName() {

        this.friendlyName}}

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **номер строки с проблемой (ошибкой)** | **описание проблемы** | **рекомендации к исправлению** |
| 1-29 | Отсутствие комментариев | Добавить комментарии к коду для точного понимания происходящего |
| 2 | Само по себе название функции ничего нам не говорит | Сделать более содержательное название |
| 10 | Метод friendlyName введен в цикл из-за чего повышается его сложность | использовать возможности перечисляемого типа enum |
| 12-26 | большое количество операторов return | Переписать содержимое |
| 11-26 | Множество жестко закодированных значений(в дальнейшем может возникнуть путаница) | Избавиться от закодирования значений |
| 9 и 23-24 | Запрограммированное значение содержит (!) знак которого нет в имени | Исправить имя или использовать возможности перечисляемого типа enum |