**CHAPTER1**

**리팩토링 첫 단계**

아무리 체계적이 리팩토링 공식을 이용해 버그가 생길 수 있는 대부분의 원인을 방지하더라도, 인간인 이상 실수할 수 있기 때문에 신뢰도 높은 테스트 작성은 필수다.

번거로운데 굳이 변수명을 변경할 필요성이 있나?

🡺당연히 있다. 좋은 코드는 그것이 무슨 기능을 하는지 분명히 드러나야 하는데, 코드의 기능을 분명히 드러내는 열쇠가 바로 직관적인 변수명이다.

**컴퓨터가 인식 가능한 코드는 바보라도 작성할 수 있지만, 인간이 이해할 수 있는 코드는 실력 있는 프로그래머만 작성할 수 있다.**

상태 패턴을 적용하려면 세 가지 리팩토링 기법을 사용해야 한다.

1) 분류 부호를 상태/전략 패턴으로 전환 기법을 실시해서 분류 부호의 기능을 상태 패턴안으로 옮겨야 한다.

2) 메서드 이동 기법을 실시해서 switch 문을 State(interface) 클래스 안으로 옮겨야 한다.

3) 조건문을 재정의로 전환 기법을 실시해서 switch 문을 없애야 한다.



**CHAPTER2 리팩토링 개론**

**리팩토링(명사) 겉으로 드러나는 기능은 그대로 둔 채, 알아보기 쉽고 수정하기 간편하게 소프트웨어 내부를 수정하는 작업**

**리팩토링(동사) 리팩토링 기법을 연달아 적용해서 겉으로 드러나는 기능은 그대로 둔 채 소프트웨어 구조를 변경한다.**

**모자 두개**

기능을 추가할 땐 코드를 수정하지 말고 기능만 추가해야 한다.

리팩토링할때는 코드를 추가하지 말고 코드 구조 개선만 해야 한다.

**리팩토링은 왜 하나**

-소프트웨어 설계가 개선되니까

-소프트웨어를 이해하기가 더 쉬워지니까

-버그를 찾기가 쉬워지니까

-프로그래밍 속도가 빨라지니까

**리팩토링은 어떨 때 필요한가**

-같은 작업의 삼진 아웃 때

-기능을 추가 할 때

-버그를 수정할 때

-코드를 검수할 때

**프로그램은 4가지 상황일 때 수정하기 힘들어진다.**

-코드를 알아보기 힘들 때

-중복된 로직이 들어 있을 때

-추가 기능을 넣어야 해서 실행 중인 코드를 변경해야 할 때

-조건문 구조가 복잡할 때

🡺그러므로 프로그램은 코드를 알아보기 쉽고, 모든 로직이 한 곳에 있으며, 기존 기능을 건드릴 필요 없이 조건문 구조가 최대한 간결하게끔 작성해야 한다.

**CHAPTER3 코드의 구린내**

-중복 코드

-장황한 메서드

-방대한 클래스

-과다한 매개변수

-수정의 산발

-기능의 산재 (수정의 산발 반대)

-잘못된 소속

-데이터 뭉치

-강박적 기본 타입 사용

-Switch 문

-평행 상속 계층

-직무유기 클래스

-막연한 범용 코드

-임시 필드

-메시지 체인

-과잉 중개 메서드

-지나친 관여

-인터페이스가 다른 대용 클래스

-미흡한 라이브러리 클래스

-데이터 클래스

-방치된 상속물

-불필요한 주석

책 완독 후, CHATPER3장 다시 보기

**CHAPTER4 테스트 작성**