



**UNIVERSIDADE
FEDERAL DO CEARÁ**
CAMPUS DE QUIXADÁ

CURSO DE ENGENHARIA DE SOFTWARE

RELATÓRIO – TRABALHO FINAL QUALIDADE DE SOFTWARE
Projeto TERMLT

Equipe:

Antônio Xavier de Sousa Neto

Professora:

Carla Ilane Moreira Bezerra

QUIXADÁ

Março, 2021

SUMÁRIO

1	DESCRIÇÃO DO PROJETO	2
2	AVALIAÇÃO DO PROJETO	2
2.1	Medição 1 – Antes de refatorar o projeto.....	2
2.2	Detecção dos Code Smells	4
2.3	Medição 2 – Após Refatorar Code Smell X	5
2.4	Medição 3 – Após Refatorar Code Smell Y	Erro! Indicador não definido.
2.5	Medição Z – Após a refatoração de todos os code smells do projeto	6
3	COMPARAÇÃO DOS RESULTADOS	8
	REFERÊNCIAS	8
	APÊNDICE A	8

1 DESCRIÇÃO DO PROJETO

O projeto selecionado é um projeto Java OO e Web de Código Aberto, é uma ferramenta de gerenciamento de terminologia compatível com SKOS baseada em tecnologias da Web Semântica. Ele permite gerenciar vocabulários consistindo de thesauri e ontologias. Ele também pode gerenciar documentos que usam termos dos vocabulários e analisar os documentos para encontrar ocorrências desses termos. O projeto pode ser encontrado abaixo.

Link do projeto: <https://github.com/kbss-cvut/termi>

Link do GitHub com os Arquivos:

Tabela 1 – Características do Projeto

Projeto	LOC	# de classes	# de releases
TermIt	27.733	403	5

2 AVALIAÇÃO DO PROJETO

2.1 Medição 1 – Antes de refatorar o projeto

Nessa Seção deve ser incluída a Tabela com a medição das métricas de coesão, acoplamento, complexidade, herança e tamanho, antes do projeto ser refatorado. Para isso será utilizada a ferramenta Understand. A Tabela 2 apresenta a descrição das métricas, faça uma tabela similar.

Tabela 2 – Medição dos atributos antes de refatorar o projeto.

Sistema	Coesão	Complexidade				Herança			Acoplamento	Tamanho			
	LCOM2	ACC	SCC	EVG	MaxNet	DIT	NOC	IFANIN	CBO	LOC	CLOC	NIM	CDL
S1 antes da refatoração	12355	358	3725 4705	443	179	678	197 1338	513	1651	277173	7585	3253	403
S1 após refat. CS FE	12377	337	3585 4530	433	175	652	197 1319	470	1638				

Tabela 3 – Métricas dos atributos internos de qualidade (MCCABE, 1976; CHIDAMBER; KEMERER, 1994; LORENZ; KIDD, 1994; DESTEFANIS *et al.*, 2014)

Atributos	Métricas	Descrição
Coesão	<i>Lack of Cohesion of Methods (LCOM2)</i> (CHIDAMBER; KEMERER, 1994)	Mede a coesão de uma classe. Quanto maior o valor dessa métrica, menos coesiva é a classe.
	<i>Coupling Between Objects (CBO)</i> (CHIDAMBER; KEMERER, 1994)	Número de classes que uma classe está acoplada Quanto maior o valor dessa métrica, maior é o acoplamento de classes e métodos.
Complexidade	<i>Average Cyclomatic Complexity (ACC)</i> (MCCABE, 1976)	Média da complexidade ciclomática de todos os métodos. Quanto maior o valor dessa métrica, mais complexa são a classes e métodos.
	<i>Sum Cyclomatic Complexity (SCC)</i> (MCCABE, 1976)	Somatório da complexidade ciclomática de todos os métodos. Quanto maior o valor dessa métrica, mais complexos são as classes e métodos.
	<i>Nesting (MaxNest)</i> (LORENZ; KIDD, 1994)	Nível máximo de aninhamento de construções de controle. Quanto maior o valor dessa métrica, maior é a complexidade de classes e métodos.
	<i>Essential Complexity (EVG)</i> (MCCABE, 1976)	Mede o grau na qual um módulo contém construtores não estruturados. Quanto maior o valor dessa métrica mais complexas são as classes e métodos.
Herança	<i>Number Of Children (NOC)</i> (CHIDAMBER; KEMERER, 1994)	Número de subclasses de uma classe. Quanto maior o valor dessa métrica maior é o grau de herança de um sistema.
	<i>Depth of Inheritance Tree (DIT)</i> (CHIDAMBER; KEMERER, 1994)	O número de níveis que uma subclasse herda de métodos e atributos de uma superclasse na árvore de herança. Quanto maior o valor dessa métrica maior é o grau de herança de um sistema.
	<i>Basees Classes (IFANIN)</i> (DESTEFANIS <i>et al.</i> , 2014)	Número imediato de classes base. Quanto maior o valor dessa métrica, maior o grau de herança de um sistema.
Tamanho	<i>Lines of Code (LOC)</i> (LORENZ; KIDD, 1994)	Número de linhas de código, excluindo espaços e comentários. Quanto maior o valor dessa métrica, maior é o tamanho do sistema.
	<i>Lines with Comments (CLOC)</i> (LORENZ; KIDD, 1994)	Número de linhas com comentários. Quanto maior o valor dessa métrica maior o tamanho do sistema.
	<i>Classes (CDL)</i> (LORENZ; KIDD, 1994)	Número de classes. Quanto maior o valor , maior o tamanho do sistema.
	<i>Instance Methods (NIM)</i> (LORENZ; KIDD, 1994)	Número de métodos de instância. Quanto maior o valor dessa métrica maior é o tamanho do sistema.

2.2 Detecção dos Code Smells

Foram detectadas 308 instâncias de Code Smells, dentre eles estão: Shotgun Sugery, Refuse Parent Bequest, Intensive Coupling, God Class, Feature Envy, Dispersed Coupling e Data Class. Como são muitas instâncias e God Class e Data Class tem apenas 1 detecção. Optamos por escolher pelos outros 5 Smells que foram detectados, abaixo serão escolhidos 40 instâncias dessas 308.

Tabela 3 – Code smells do projeto.

Nome do Code Smell	Quantidade
--------------------	------------

Refused Parent Bequest	10
Feature Envy	10
Dispersed Coupling	8
Shotgun Sugery	10
Intensive Coupling	2

2.3 Medição 2 – Após Refatorar Code Smell: Feature Envy e Refused Parent Bequest

Os Code Smells Feature Envy e Refused Parent Bequest, foram removidos do projeto, onde uma porcentagem de cada um foi removida, devido terem muitos deles, Foram Removidos 10 FE e 10 RPB, ficando assim 298 após a refatoração. Para a retirada do FE, foi utilizado a técnica de fatoração de Move Method e Extract Method, onde o Move Method foi utilizado em 8 dos 10 FE, e o Extract em 2.

Logo após para a retirada do RPB, foi utilizado as técnicas de Replace Inheritance with Delegation, onde foi retirado as heranças que não era condizentes com as classes e também Extract Super class, onde foram criadas novas classes e delegado os métodos que faziam mais

sentido para elas e depois declarado a herança certa. Onde Replace Inheritance foi usada mais vezes que a Extract super class. Depois da fatora  o foi medida a qualidade interna, onde pode se notar em compara  o a antes da fatora  o uma melhora significativa nos atributos de heran  a e complexidade, onde antes Complexidade era 4695 e agora   4448 e Heran  a antes da fatora  o era 1388 e agora   1307. Tivemos tamb  m um pouco de melhora em Coes  o, e tamb  m em acoplamento.

Acredita-se que grande melhora e acoplamento se d   pelos m  todos de fatora  o e smells refatorados, onde foi movido muitos m  todos pra onde eles fariam mais sentidos e removido e criado heran  as tamb  m que faziam mais sentido.

2.4 Medica  o 3 – Ap  s Refatorar Code Smell: Intensive Coupling

Na refatora  o de Intensive Coupling. Como   um code smell que n  o existem m  todos oficiais de refatora  o, por  m   um code smell que utiliza os m  todos de sua classe excessivamente opera  es de outra, foi usada a estrat  gia de refatora  o de Move method, onde foi criado um m  todo dentro da classe onde chamava excessivamente esses m  todos de outra classe.

2.5 Medica  o 3 – Ap  s Refatorar Code Smell: Dispersed Coupling

O Dispersed Coupling tamb  m   um Code smell que n  o existem m  todos oficiais de refatora  o, ent  o , como o Intensive , o Dispersed tem m  todos da sua classe que acessam e dependem de muitas opera  es excessivas de outras classes, tamb  m foi usado o Move Method e Extract para criar um m  todo na classe sem precisar chamar de outras ou Mover para a classe certa.

2.6 Medica  o 4 – Ap  s Refatorar Code Smell: Shotgun Surgery

No caso do Shotgun, foi utilizado as t  cnicas de refatora  o de Move Field e Move method, e alguns casos, alguns getters e setters que estavam na classes e n  o era utilizados foram removidos, assim removendo esses m  todos que n  o eram utilizados.

2.7 Medição 5 – Após Refatorar Todos os Code Smells

No final, ao refatorar os Code Smells, abaixo na tabela mostrará o comparativo de como o código estava sem refatoração e depois para cada Code Smell.

Coesão	Complexidade	Herança	Acoplamento
12355	4705	1338	1651
12377↑	4530↓	1319↓	1638↓
12390↑	4448↓	1307↓	1652↑
12476↑	4572↑	1330↑	1676↑
11809↓	4520↓	1351↑	1684↑
12565↑	4530↑	1319↓	1638↓

Na tabela está o comparativo entre antes da fatoração e depois, e o que melhorou ou piorou dentro do código, o aumenta da coesão no código(seta pra cima), indica um aumento positivo, pois o código está mais coeso após as fatorações, como pode ver na Coluna 1 e 2, após isso a Coesão decai um pouco, e por ultimo sobre novamente, se for compararmos na tabela noacima, a piora da coesão se dá pelo fato após as refatorações dos Smells Dispersed e **Intensive Coupling, pelo fato de não haver muita experiência na suas refatorações. A mesma** coisa acontece com a Complexidade, ela diminui de forma positiva e depois aumenta na parte da Refatoração do Dispersed e Intensive Coupling, e o mesmo acontece com Herança e por fim acoplamento que no final diminui depois da refatorações de Shotgun Surgery.

Com isso, A coesão melhorou de 12355 para 12565, uma melhora de 2% Em complexidade, houve uma queda de 5%, então melhorou a complexidade do sistema de 4705 para 4530. Herança piorou muito pouco, menos de 2%, de 1338 a 1319 Acoplamento também teve uma piora de 1%, de 1651 para 1638 .

Dificuldades e Desafios

As maiores dificuldades apresentadas para fatoração do projeto, foram os code smells de Intensive e Dispersed Coupling, que nunca havia refatorado, e também o sistema em si, que era inglês e todo difícil de refatoração, por ser grande e etc.

3 COMPARAÇÃO DOS RESULTADOS

Leia

o

artigo:

https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0950584920301142?casa_token=xcwL1BwaRFUAAAAA:wZjXB0Wx-0FiMSpZSzyi0b7iRe7ZJOr8FdwiHzEkvzeQHh0Iz6mxPCF769JgRiZ69TyfI5l8BP0

Faça uma comparação dos resultados do seu projeto de acordo com esse artigo.

REFERÊNCIAS

AZEEM, Muhammad. Machine learning techniques for code smell detection: A systematic literature review and meta-analysis. *Information and Software Technology*, v. 108, p. 115-138, 2019.

SABIR, Fatima. A systematic literature review on the detection of smells and their evolution in object-oriented and service-oriented systems. *Software: Practice and Experience*, v. 49, n. 1, p. 3-39, 2019.

APÊNDICE A

Incluir possíveis documentos que possam ser gerados no desenvolvimento do sistema.