

Exercici1

(PROCEDENCIA DEL CODIGO: personal)

```
def click1():
    mythread = MyThread()
    mythread.start()

def click2():
    mythread = MyThread2()
    mythread.start()

def click3():
    mythread = MyThread3()
    mythread.start()

def click4():
    mythread = MyThread4()
    mythread.start()

def click5():
    mythread = MyThread5()
    mythread.start()

# Buttons of copy

boton1 = Button(root, text="Deessebanane", width=15, bg="black", fg="white",
command=click1).grid(row=2,column=0)

boton2 = Button(root, text="Passwd1", width=15, bg="red",
fg="black",command=click2).grid(row=2,column=1)

boton3 = Button(root, text="Champigarou", width=15, bg="black", fg="white",
command=click3).grid(row=3,column=0)

boton4 = Button(root, text="Passwd2", width=15, bg="red",
fg="black",command=click4).grid(row=3,column=1)

boton5 = Button(root, text="lalwen", width=15, bg="black", fg="white",
command=click5).grid(row=4,column=0)
```

- a) Este es un ejemplo de refactoring con las variables de los botones. Tuve problemas a la hora de definir los nombres de las variables relacionadas con el botón y sus acciones. Primeramente, la definición “click5” tenía el mismo nombre que la variable “boton5” que llama a la acción que se produce al pulsarse el botón. Antes la variable y la definición se llevaban igual aunque una en ingles y la otra en castellano, luego

teniendo en cuenta que eso me causaba confusiones en la lectura y organización del código decidí cambiarlo.

- b) Un ejemplo que por ejemplo no es de refactoring pero también se puede apreciar el código anterior y en prácticamente todos los códigos que escribo, es el hecho de que me gusta poner el nombre de las variables en inglés, siento que es más cómodo y así voy cogiendo costumbre de hacerlo de esta manera por si algún día tengo que trabajar con compañeros de otros países.