**Zawansowane Języki Programowania**

**Projekt  
refaktoryzacja kodu**

**Aleksander Kosma | 238193  
Dawid Ćwik | 238137  
15.01.2019.r**

## Opis projektu Wykonany przez nas projekt był rozbudowaną wersją symulacji mrówek. W naszej wersji istnieje możliwość wybrania ilości mrówek biorącej udział w zdobywaniu jak największej ilości powierzchni. Procentowy udział każdej z mrówek jest wyświetlany wraz z mapą. Na mapie każda mrówka ma swój wlasny kolor, co pozwala odróżniać je od siebie. Poniżej screen z gry:

## 

## Problem refaktoryzacji kodu zaczęliśmy od stworzenia projektu, który jak najniższym kosztem czasowym spełniałby wymagania postawione na początku. Proces ten zabrał jeden wieczór kodowania. Mialo to na celu wykonanie kodu o niskiej jakości, który byłby idealny do rozpoczęcia procesu refaktoringu.

## Wykorzystane narzedzia / technologie By ulatwić sobie szybką diagnoze i lokalizacje blędów, ostrzeżeń czy smell codes, wykorzystaliśmy następujące wtyczki, możliwe do wykorzystania w IDE Intellij Community:

## SonarLint

* CheckStyle – IDEA
* QAPlugin

Dodatkowo korzystaliśmy z:

* serwisu BetterCodeHub
* książki Clean Code by Robert C. Martin

## Kroki refaktoryzacji kodu

Poniżej będą prezentowane kolejne kroki przemiany kodu