

Atividade 4

Contexto

Uma empresa de *software* está em uma concorrência para oferecer seu sistema a uma grande rede de atuação nacional para supermercados. Para isso, não basta simplesmente que o sistema esteja testado e funcionando, ele precisa atender aos princípios do SOLID (princípio da responsabilidade única; princípio do aberto/fechado; princípio da substituição de Liskov; princípio da segregação de interface; princípio da inversão de dependência), seguir propostas de *lean code* (código enxuto) e evitar *code smells* (cheiros de código). Você deverá analisar e refatorar o código desenvolvido por outros membros da sua equipe, com base nos princípios requisitados.

Atividade

Baseado no princípio de responsabilidade única (S) do SOLID, refatore em sua máquina a classe **ProdutoController** do Projeto Supermercado, disponível em Conteúdo > Material complementar.

Mesmo que o código esteja compilando, identifique e corrija

- os métodos que estão “fedorentos”.
- os princípios do “S” do SOLID que foram violados.

Proponha melhorias no código do projeto no NetBeans.

Entrega

No espaço dedicado à entrega da atividade, envie o arquivo compactado (ZIP, RAR ou 7z) contendo o projeto refatorado no NetBeans.

Dica de leitura

Para esta atividade, leia os seguintes materiais:

- Refatoração de código: técnicas, boas práticas, *code smells*
- *Lean code*: princípios e aplicabilidade
- Princípios de projeto: coesão, acoplamento, ocultamento de informação e integridade em orientação a objetos; SOLID – princípio da responsabilidade única, princípio do aberto/fechado, princípio da substituição de Liskov, princípio da segregação de interface, princípio da inversão de dependência; injeção de dependência

Avaliação

Nesta atividade, você será avaliado nos indicadores:

- *Realiza refatoração de código de acordo com princípios de projeto e requisitos do sistema.*
- *Implementa princípios de projeto ao código orientado a objetos de acordo com o padrão SOLID e requisitos do sistema.*