

UmCarroJá: Análise e Teste de Software

Henrique Faria A82200 and Sandra Baptista PG35390

Departamento de Informática, Universidade do Minho

Resumo Neste trabalho propusemo-nos a Analizar e testar o software feito no ambito da disciplina de *Programação Orientada a Objetos*. Este relatório encontra-se estruturado em 4 secções: *Qualidade do Código Fonte*, *Refactoring da Aplicação*, *Teste da Aplicação* e *Análise de Desempenho da Aplicação*. Foram também utilizadas as seguintes ferramentas para realizar o trabalho: Eclipse, SonarQube, JStanley

Palavras-chave: Code Smells · Technical debt

1 Glossário

Code smells não são bugs e também não estão tecnicamente incorretos. No entanto estes indicam fraquezas no design de uma aplicação que podem comprometerla quer diminuindo o progresso do desenvolvimento da mesma quer provocando bugs ou falhas no futuro. Maus code smells podem provocar resultados adversos aos que se pretendem na aplicação conhecidos como technical debt.

Technical debt é um conceito de software que reflete o custo adicional implicito de modificação de código futuro como consequência da utilização de uma solução limitada mas facil de implementar em vez de implementar uma um pouco mais trabalhosa mas que não demande refazer ou reimplementar código no futuro.

2 Qualidade do Código Fonte

2.1 SonarQube

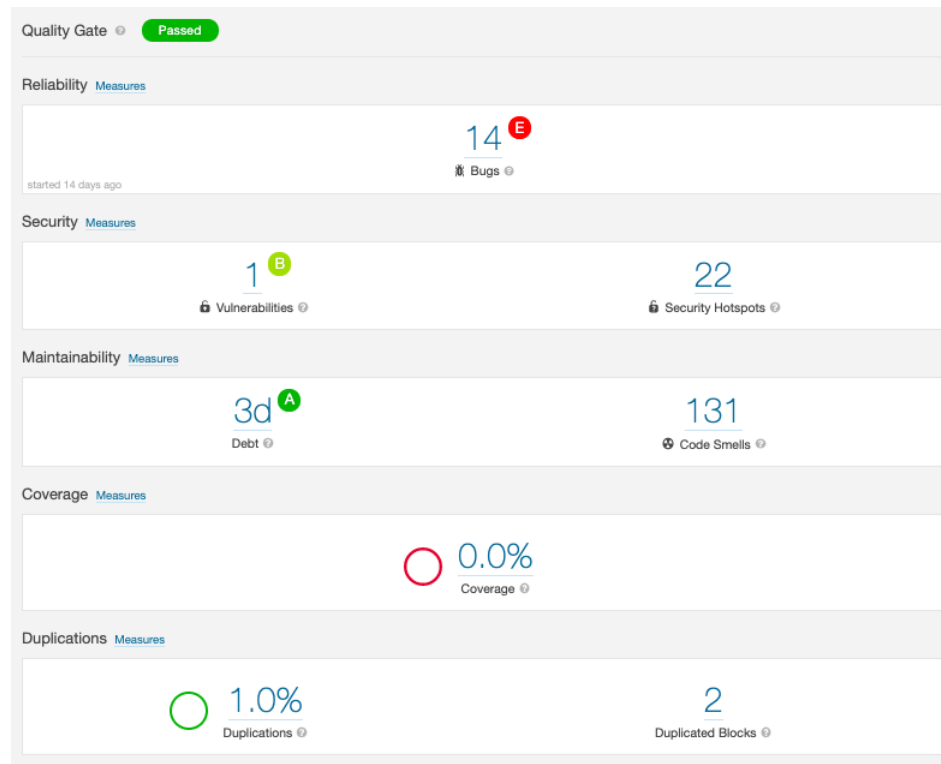


Figura 1. Menu geral de avaliação do SonarQube

Como se pode ver pela figura 1 este projeto possui alguns bugs, pelo menos 1 vulnerabilidade uma quantidade considerável de code smells e 2 blocos duplicados.

3 Refactoring da Aplicação

De seguida apresenta-se um relatório detalhado dos tipos de erros e da sua gravidade bem como das respetivas soluções implementadas com recurso ao Eclipse e ao relatório de erros detalhado do Sonarqube (incluindo as descrições dos erros e codeSmells encontrados):

3.1 Bugs

versão com bugs, sem bugs, com smells sem smells (por tipos de smells) -> discriminar o impacto dos smells

Blocker Bugs:

- Não usar blocos try/catch ao escrever em ficheiros.
Ficheiro: UMCarroJa.java

Podemos visualizar nas seguintes imagens o código analisado e a solução respetiva.

```
public void save(String fName) throws IOException {
    FileOutputStream a = new FileOutputStream(fName);
    ObjectOutputStream r = new ObjectOutputStream(a);
    r.writeObject(this);
    r.flush();
    r.close();
}
```

Figura 2. Código com bug

```
public static UMCarroJa read(String fName) throws IOException, ClassNotFoundException {
    FileInputStream r = new FileInputStream(fName);
    ObjectInputStream a = null;
    a = new ObjectInputStream(r);
    UMCarroJa u = null;
    try{
        u = (UMCarroJa) a.readObject();
    } catch(Exception e) {
        LOGGER.info("Can't read the specified file!!\n");
    } finally {
        a.close();
    }
    return u;
}
```

Figura 3. Código corrigido

- Não usar blocos try/catch ao ler de ficheiros.
Ficheiro: UMCarroJa.java

Podemos visualizar nas seguintes imagens o código analisado e a solução respetiva.

```

public static UMCarroJa read(String fName) throws IOException, ClassNotFoundException {
    FileInputStream r = new FileInputStream(fName);
    ObjectInputStream a = new ObjectInputStream(r);
    UMCarroJa u = (UMCarroJa) a.readObject();
    a.close();
    return u;
}

```

Figura 4. Código com bug

```

public void save(String fName) throws IOException {
    FileOutputStream a = new FileOutputStream(fName);
    ObjectOutputStream r = null;
    r = new ObjectOutputStream(a);
    try{
        r.writeObject(this);
        r.flush();
    }catch(Exception e) {
        LOGGER.info("Can't write to file!!\n");
    } finally {
        r.close();
    }
}

```

Figura 5. Código corrigido

Note-se que é usado no fim dos blocos *try/catch* o bloco *finally* para fechar o descritor de escrita/leitura. Isto serve para, caso alguma coisa corra mal na escrita em/leitura de um ficheiro, o descritor ser fechado.

Critical Bugs:

- Guardar e reutilizar variáveis random.
Ficheiro: Traffic.java

Para resolver o problema basta verificar que o random estava a ser gerado sempre que a função *getTrafficDelay()* era invocada. Para resolver basta gerar o random uma unica vez quando a classe for criada e usar o mesmo sempre que a função em causa for invocada.

```

class Traffic {
    Random b = new Random();
    public double getTrafficDelay(double delay) {
        int a = LocalDateTime.now().getHour();
        Random b = new Random();
        if(a == 18 || a == 8)
            return (b.nextDouble() % 0.6) + (delay % 0.2);
        if(a > 1 && a < 6)
            return (b.nextDouble() % 0.1) + (delay % 0.2);
        return (b.nextDouble() % 0.3) + (delay % 0.2);
    }
}

```

Figura 6. Recolocação do método de geração de um número Random

Major Bugs:

- Não obrigar a usar o método redefinido usando override.
Ficheiro: Car.java

Para resolver este problema da forma mais simples foi preciso renomear o método equals para o método isEqual, visto que usar um *@Override* sobre este método obrigaria a implementação um método de super tipo e da função *hashCode()*.

```
public boolean isEqual(CarType a) {
    return a == this || a == any;
}
```

Figura 7. Definição da função isEqual

Minor Bugs:

- Obrigar o override do equals e não o do método *hashCode()*.
Ficheiros: Car.java, Cars.java, Cliente.java, Owner.java, Parser.java, Rental.java, Rentals.java, User.java, Users.java.

Para corrigir este problema, basta definir um *hashCode()* que chame o método *super.hashCode()* como se pode ver na figura seguinte.

```
@Override
public int hashCode() {
    return super.hashCode();
}
```

Figura 8. Solução do problema de @Override do método hashCode

3.2 Vulnerabilitys

- Utilizar *printStackTrace()* pode revelar informação sensível sobre o nosso código.
Ficheiro: Parser.java

Para evitar que tal vulnerabilidade ocorra, o *printStackTrace()* foi substituído por um *LOGGER.info()* que imprime uma mensagem de erro pré-determinada que não revela nada sobre a implementação do código que a originou.

```

    } catch (IOException e) {
        e.printStackTrace();
        String msg = "IOException";
        LOGGER.info(msg);
    }

```

Figura 9. Solução do problema de Override do método hashCode

3.3 CodeSmells

Critical CodeSmells:

- Possuir um método complexo com cerca de 290 linhas, é muito difícil manter e até mesmo perceber um código tão extenso.
Ficheiro: Controller.java

Para resolver o problema cada case do switch foi dividido em 1 função de complexidade inferior de média 15 linhas. podemos ver nas duas figuras em baixo, um dos cases e a função para o qual foi passado o código correspondente.

```

case Login:
    error = caseLogin();
    break;

public String caseLogin() {
    String error = "";
    try {
        NewLogin r = menu.newLogin(error);
        user = model.login(r.getUser(), r.getPassword());
        menu.selectOption((user instanceof Client)? Menu.MenuInd.Client : Menu.MenuInd.Owner);
        error = "";
    }
    catch (InvalidUserException e){ error = "Invalid Username"; }
    catch (WrongPasswordException e){ error = "Invalid Password"; }
    return error;
}

```

Figura 10. Solução do problema de complexidade extrema do método run()

- Repetir várias vezes a atribuição da mesma string pode tornar o código confuso e ineficiente.

Para ultrapassar essa dificuldade essa string passou a ser criada e guardada numa constante quando um objeto da classe é inicializado e essa constante é depois atribuída quando necessário.

Ficheiros: Controller.java, Rental.java, Weather.java e Menu.java

- Usar switch sem caso *default*:. Bastou substituir o ultimo case "...": por *default*: para cumprir o mesmo objetivo do código anterior. No caso do ficheiro Menu.java o default foi adicionado após todos os cases existentes para garantir que o programa corria da forma correta.

Ficheiros: Controller.java, Car.java, Parser.java e Menu.java

- Ter constantes numa enumeração escritas em letras minúsculas. Basta escrevê-las em maiúsculas para que passem a seguir a convenção. Para além disso todas as ocorrências destas palavras sofrerão a mesma modificação. Ficheiros: Car.java e Menu.java
- Atualizar uma variável static através de um método não estático.
Ficheiro: Rentals.java

Para contornar este problema, transformou-se a variável *static private int id* em *private int id*.

Major CodeSmells:

- A existência de blocos try/catch vazios não afeta o desempenho da aplicação mas pode ser um erro de falta de código, neste caso, assumimos que foi deixado propositadamente vazio, logo para não alterar o código restante preencheu-se o bloco com a atribuição de uma String vazia à variável error.
Ficheiros: Controller.java e Main.java

```
catch (UnknownCompareTypeException ignored) {error = "";};
```

Figura 11. Preenchimento do bloco vazio com uma linha de código que não afeta a aplicação

- A existência de blocos try/catch dentro de um case não é uma boa prática, deve-se criar um método e usar o try catch dentro desta, sendo depois o método chamado dentro do case.
Ficheiros: Parser.java

Para corrigir isto basta criar o método com o bloco try/catch lá dentro.

- A utilização de uma classe que reporta uma exceção e não estende a class *Exception* viola a convenção, para corrigir o erro mudou-se a expressão *extends Throwable* para *extends Exception*.
Ficheiros: InvalidNewRentalException.java e InvalidNumberOfArgumentsException.java

O código corrigido é apresentado na seguinte figura.

```
public class InvalidNewRentalException extends Exception {
    private static final long serialVersionUID = 4378462538950802892L;
}
```

Figura 12. Troca de Throwable por Exception

- A utilização de uma classe que reporta uma exceção e não estende a class *Exception* viola a convenção, para corrigir o erro mudou-se a expressão *extends Throwable* para *extends Exception*.
Ficheiros: InvalidNewRentalException.java e InvalidNumberOfArgumentsException.java

O código corrigido é apresentado na seguinte imagem.

```
public class InvalidNewRentalException extends Exception {
    private static final long serialVersionUID = 4378462538950802892L;
}
```

Figura 13. Troca de Throwable por Exception

- Ao reportar algo o utilizador deve ser capaz de aceder aos logs facilmente, estes logs têm de ter um formato uniforme, devem ser guardados e dados sensíveis devem ser guardados de forma segura. A utilização de `System.out.println()` pode comprometer um destes aspetos. Portanto tivemos de importar a biblioteca `-textitjava.util.logging.Logger` e criar um *Logger* para guardar o output disponibilizado ao utilizador.
Ficheiros: Main.java e Menu.java

O código com o Logger é apresentado na seguinte imagem.


```

import java.util.logging.Logger;

public class Main {
    private final static Logger LOGGER = Logger.getLogger(Main.class.getName());
    public static void main(String[] args) {
        UMCarroJa model = new UMCarroJa();

        try {
            model = UMCarroJa.read(".tmp");
            LOGGER.info("adasdsada1");
        }
        catch (IOException | ClassNotFoundException e) {
            LOGGER.info("adasdsada2");
            new Parser("db/logsP00_carregamentoInicial.bak", model);
        }
        try { Thread.sleep(10000);} catch (Exception e) {}
        new Controller(model).run();
        try {
            model.save(".tmp");
        }
        catch (IOException ignored) {}
    }
}

```

Figura 14. Uso de Logger para seguir requerimentos dos outputs

- A utilização de muito parâmetros pode significar que esta classe está a fazer muitas coisas.

Ficheiros: Car.java e RegisterCar.java

Achamos por bem para já não alterar este codeSmell, pois a função recebe 9 argumentos quando só devia receber no máximo 7. O excesso de parâmetros não prejudica o desempenho de forma alguma.

- A presença de métodos que não são utilizados (dead code) deve ser removida.

Ficheiros: Point.java e StringBetter.java

Na figura em baixo podemos ver um exemplo dos métodos removidos. Na classe StringBetter.java removeu-se o método setStr().

```

private Double getX() {
    return this.x;
}

private Double getY() {
    return y;
}

```

Figura 15. Métodos removidos da classe Point.java

- A presença de uma variável com o mesmo nome da classe em que se insere pode confundir, as boas práticas indicam que devem ser nomes distintos. Portanto a variável *menu* foi renomeada para *mymenu*.
Ficheiro: Menu.java

Minor CodeSmells:

- Nomes de pacotes com letras maiúsculas.
Ficheiros: todos os packages exceto o main.java.

Para resolver este problema basta substituir as letras maiúsculas nos nomes dos packages por minúsculas, o eclipse trata de renomear o nome do package nas declarações feitas dentro dos ficheiros do próprio package.

Em seguida temos um exemplo da correção de uma dessas ocorrências.

```
package Controller;|
package controller;
```

Figura 16. Solução do problema de renomeação de packages

- Utilização de métodos ineficientemente.
Ficheiros: Controller.java e Menu.java.

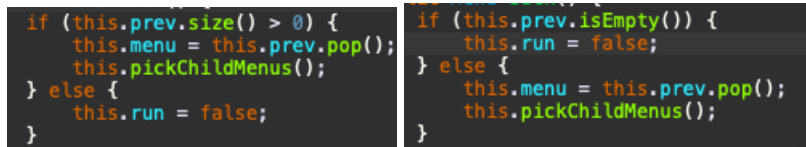
Neste caso num if é utilizado o método `size()` do `ArrayList` e seguidamente verifica-se se o array está vazio. A solução para esta ineficiencia passa por invocar o método `isEmpty()` do `ArrayList`.

Em seguida temos um exemplo da correção de uma dessas ocorrências.

```
if (lR.size() == 0){
```

Figura 17. Solução do problema de ineficiência no uso de funções de Coleções na classe Controller

Como na classe *Menu.java* foi preciso trocar a execução do if com o else, para uma melhor percepção do que foi feito, a mudança será mostrada no figura seguinte.



```

if (this.prev.size() > 0) {
    this.menu = this.prev.pop();
    this.pickChildMenus();
} else {
    this.run = false;
}

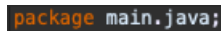
if (this.prev.isEmpty()) {
    this.run = false;
} else {
    this.menu = this.prev.pop();
    this.pickChildMenus();
}

```

Figura 18. Solução do problema de ineficiência no uso de funções de Coleções na classe Menu

- Classe sem package.
Ficheiro: main.java.

Neste caso basta declarar o package a que a classe pertence, como se pode ver na figura seguinte.



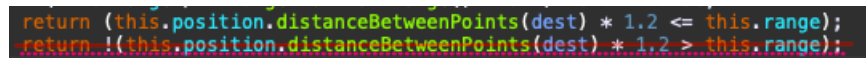
```
package main.java;
```

Figura 19. Declaração do package a que a classe main.java pertence

- Utilização de métodos ineficientemente.
Ficheiro: Car.java.

Para colmatar a ineficiencia do código basta mudar a negação de uma operação de $>$, extremamente custosa, para uma operação de \geq que tem o mesmo efeito.

A resolução encontra-se na figura seguinte.



```

return (this.position.distanceBetweenPoints(dest) * 1.2 <= this.range);
return !(this.position.distanceBetweenPoints(dest) * 1.2 > this.range);

```

Figura 20. Solução do problema de ineficiência do return

- Declaração de um clone() sem implementar Clonable.
Ficheiros: Car.java, Cars.java, Cliente.java, Owner.java e Point.java.

Para resolver o problema basta mudar o nome dest para myclone no método, como se pode ver na seguinte figura.

```
public Car myclone() {
    return new Car(this);
}
```

Figura 21. Implementação do método clone() da classe Car

- Método devolve ArrayList em vez de List, dando informação sobre a implementação do método.
Ficheiros: Cars.java e Owner.java.

Para resolver o problema basta por o método a devolver uma interface genérica.

Note-se que as funções que invocam estes métodos devem ser corrigidas declarando o tipo recebido com *(ArrayList<Rental>)*.

```
public ArrayList<Car> listOfCarType(Car.CarType b) {
    public List<Car> listOfCarType(Car.CarType b) {
```

Figura 22. Exemplo da mudança do tipo de interface retornada por um método

- Utilização desnecessária de parentesis num filter.
Ficheiros: Cars.java e UmCarroJa.java.

```
.filter((e)-> e.getType().isEqual(b)) .filter(e-> e.getType().isEqual(b))
```

Figura 23. filter sem parentesis

- Declaração de variáveis pela ordem errada, dificultando a leitura do código, estão declaradas da seguinte ordem: static final, final, private. Na figura podemos ver a ordem reescrita da forma correta.
Ficheiro: Rentals.java.

```
class Rentals implements Serializable {
    static private int id;|
    private static final long serialVersionUID = 1526373866446179937L;
    private final List<Rental> rentalBase;
```

Figura 24. Ordenação correta das declarações de variáveis

- Declaração de um método em com a primeira letra maiúscula, o nome Original deste era *RESET()*.
Ficheiro: StringBetter.java.

```
private StringBetter reset(){
    return new StringBetter(this.str + "\033[0m");
}
```

Figura 25. Declaração correta do método, usando letra minúscula no início

- Declaração de um método fazendo uso de um underscore no seu nome, seguindo a expressão regular da nomeação de métodos estes não devem ter underscore. De seguida apresenta-se um exemplo de um dos métodos corrigidos.
Ficheiro: StringBetter.java.

```
public StringBetter hideCursor(){
    return new StringBetter(this.str + "\033[725l");
}
```

Figura 26. Declaração correta do método retirando o underscore e substituindo letra seguinte por maiúscula

- Declaração de variáveis começadas por letra maiúscula.
Ficheiro: NewLogin.java.

Apesar de não ser mostrado, no método NewLogin(), o nome e a password também foram modificado para fazer match com a renomeação demonstrada na figura.

```
private final String user;
private final String password;
```

Figura 27. Declaração correta das variáveis user e password

3.4 Security Hotspot

- A utilização da class *Random* não é segura por permitir que um atacante consiga prever o próximo random gerado e conseguir fazer-se passar por quem não deve.

para corrigir este problema bastou substituir a utilização de *Random* por *SecureRandom*. Ficheiros: *Traffic.java* e *Weather.java*

Adicionalmente foram tratados três problemas referidos pelo IDE Eclipse.

O primeiro problema diz respeito ao uso de uma variável *error* na classe *Controller.java*. Esta era usada para guardar uma mensagem explicativa do erro ocorrido durante a execução do programa, mas este nunca era mostrado ao utilizador caso ocorresse. Para isso bastou imprimir caso ocorra, com recurso ao *System.out.println()*, o erro obtido após um ciclo.

No segundo problema existe uma variável "private int id" no ficheiro *Rentals.java* que nunca é utilizada para nada, apenas é incrementada quando é adicionado um novo objeto rental mas não tem um propósito no código. Para resolver esta dependência bastou remover esta variável.

Por fim, na classe *Menu.java* em todos os métodos em que se criava um *Scanner* este nunca era fechado. Para resolver isto basta fechar o mesmo em todos esses métodos com a adição do código: "scanner.close();" no fim do mesmo.

3.5 Technical Debts

Ao fazer a análise dos technical debts foram analisadas versões guardadas no github que tenham sido modificadas de tal forma a que podesse ter-se dado uma redução do tempo de execução estimado do programa. Os resultados obtidos pelo JStanley são mostrados na figura abaixo.

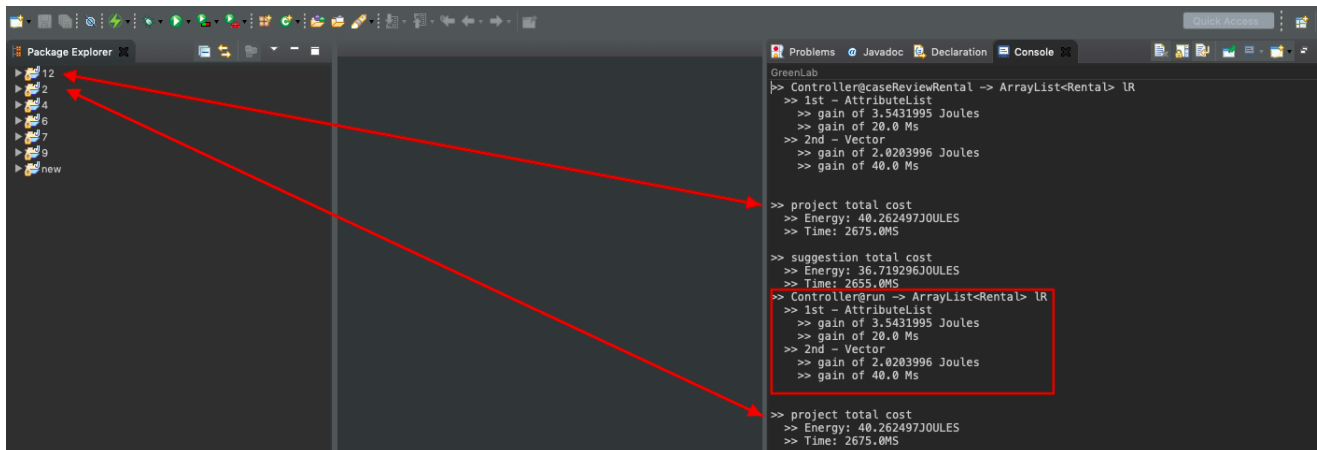


Figura 28. Resultados JStanley pré-correção de redSmells

Como se pode ver pela figura não se obteve diferença entre as duas versões assinaladas, sendo a 2 a versão com todos os code Smells e bugs originais e a 12 a versão atualmente corrigida (as setas ajudam a visualizar melhor quais os tempos correspondentes). No entanto, convém atentar que o JStanley detetou formas de melhorar o tempo de resposta da aplicação e/ou de melhorar o custo deste, sendo estas assinaladas por um retângulo.

A correção escolhida foi a aplicação de um `Attributelist` em vez do `ArrayList`. A leitura após a implementação destas sugestões apresenta-se de seguida assinalada por um retângulo vermelho.

```

>> gain of 3.5431995 Joules
>> gain of 20.0 Ms
>> 2nd - Vector
>> gain of 2.0203996 Joules
>> gain of 40.0 Ms

>> project total cost
>> Energy: 40.262497JOULES
>> Time: 2675.0MS

>> suggestion total cost
>> Energy: 36.719296JOULES
>> Time: 2655.0MS
>> Controller@caseReviewRental -> ArrayList<Rental> lR
>> 1st - Attributelist
>> gain of 3.5431995 Joules
>> gain of 20.0 Ms
>> 2nd - Vector
>> gain of 2.0203996 Joules
>> gain of 40.0 Ms

>> project total cost
>> Energy: 40.262497JOULES
>> Time: 2675.0MS

>> suggestion total cost
>> Energy: 36.719296JOULES
>> Time: 2655.0MS

>> project total cost
>> Energy: 40.262497JOULES
>> Time: 2675.0MS

>> suggestion total cost
>> Energy: 36.719296JOULES
>> Time: 2655.0MS

>> project total cost
>> Energy: 36.7193JOULES
>> Time: 2655.0MS

>> suggestion total cost
>> Energy: 36.7193JOULES
>> Time: 2655.0MS
  
```

Figura 29. Resultados JStanley pós-correção de redSmells

4 Teste da Aplicação

4.1 Testes Unitários

Os testes unitários foram realizados sobre a classe *Client.java*. Na figura abaixo pode-se ver a classe criada para os testes.

Nesta classe, criaram-se as seguintes variáveis globais:

- 2 pontos;
- 1 cliente;
- 1 owner;

Adicionalmente criaram-se variáveis do objeto Car e Rental para verificar a correção de alguns métodos da classe visada.

```
class ClientTest {
    Point p = new Point( x: 1.0, y: 1.0);
    Client u1 = new Client(p, email: "u1@gmail.com", passwd: "passU1", name: "u1 nome", address: "morada do u1", nif: 999111111);
    Owner o = new Owner( email: "emailDono@gmail.com", name: "Dono1", address: "moradaDono1", nif: 912123123, passwd: "dono123");
    Point dest = new Point( x: 2.0, y: 2.0);

    @Test
    void getPos() {
        Point p1 = u1.getPos();
        boolean boolean0 = p1.equals(p);
        assertTrue(boolean0);
    }

    @Test
    void addPendingRental() throws Exception{
        Car c = new Car( numberPlate: "AA-11-11",o, Car.CarType.fromString("Electrico"), avgSpeed: 80.4, basePrice: 3, gasMileage: 3, range: 30,p, brand: "InventadaxD");
        Rental r = new Rental(c,u1,dest);
        u1.addPendingRental(r);
        boolean boolean1 = r.equals(u1.getPendingRates().get(0));
        assertTrue(boolean1);
    }

    @Test
    void rate() throws Exception{
        Car c = new Car( numberPlate: "AA-11-11",o, Car.CarType.fromString("Electrico"), avgSpeed: 80.4, basePrice: 3, gasMileage: 3, range: 30,p, brand: "InventadaxD");
        Rental r = new Rental(c,u1,dest);
        u1.rate(r, ratingCar: 1, ratingOwner: 1);
        boolean boolean2 = u1.getPendingRates().isEmpty();
        assertTrue(boolean2);
    }

    @Test
    void setPos() {
        Point x = new Point( x: 10.0, y: 10.0);
        u1.setPos(x);
        Point x1 = u1.getPos();
        boolean boolean3 = x.equals(x1);
        assertTrue(boolean3);
    }
}
```

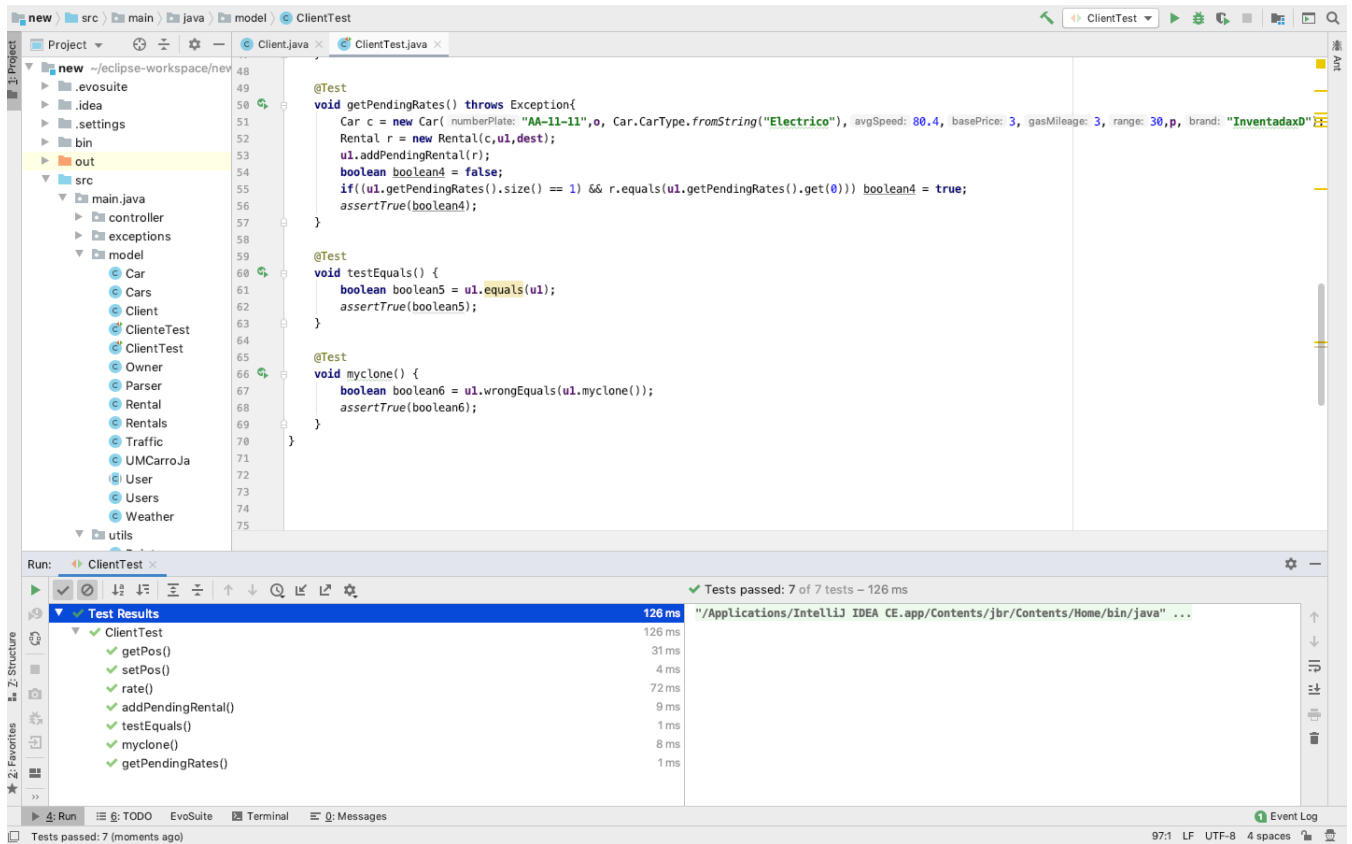
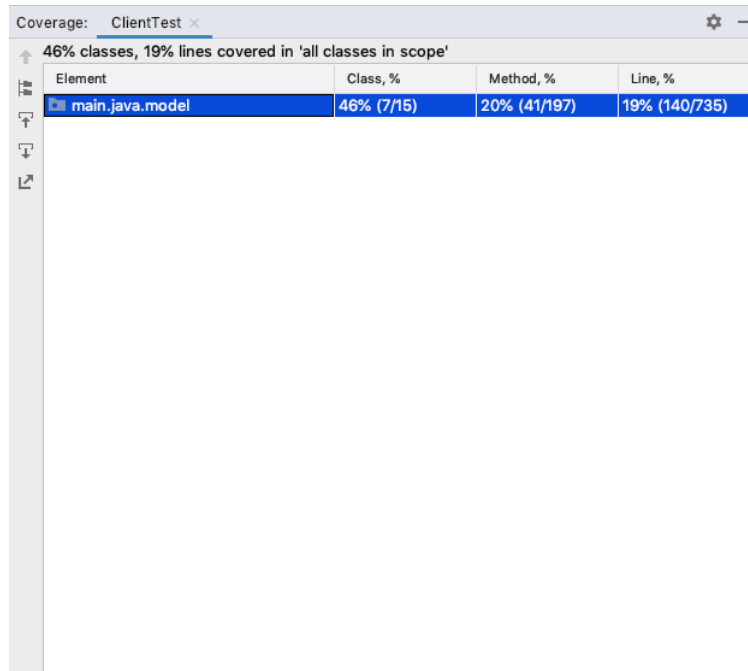



Figura 30. Classe ClientTest.java e resultado da sua aplicação

Note-se que para testar a correção do método `myclone()` foi criado um método extra na classe `Cliente` para verificar se os clientes partilhavam o mesmo apontador, esse método foi chamado `wrongEquals()`.

Na figura seguinte podemos ver o código coberto por este ficheiro de testes.



Coverage: ClientTest ×

46% classes, 19% lines covered in 'all classes in scope'

Element	Class, %	Method, %	Line, %
main.java.model	46% (7/15)	20% (41/197)	19% (140/735)

Figura 31. Cobertura da classe ClientTest.java sobre o package main.java.model

Nota1: Note-se que o facto do teste cobrir 46% das classes do package main.java.model e 20% dos métodos deve-se á necessidade, por parte da classe visada, de incluir objetos e recorrer a métodos de outras classes do mesmo package para ser completamente testada.

Nota2: Note-se que o teste de cobertura só abrange o package main.java.model. No entanto, a classe testada utiliza uma classe de nome *Point.java* de outro package.

4.2 Evosuite

Para compilar o Evosuite precisei de instalar um plugin chamado Choose Runtime no IntelliJ. Este foi usado para escolher a versão do JDK 1.8.0_231 como a versão a usar para correr o Evosuite.

Após o Evosuite gerar os ficheiros de teste, outro problema surgiu. Os ficheiros de teste não conheciam o junit apesar de este estar instalado. A primeira mudança para resolver este problema foi modificar a pasta onde os testes se encontravam para que fosse reconhecida como uma pasta de test resoncs root.

5 Análise de Desempenho da Aplicação

Referências