

CLEAN CODE

CODE SMELLS EN JAVA

Daniel Blanco Calviño

J1: LISTAS DE IMPORTS MUY LARGAS

- Si usas dos o más clases de un paquete, **importa todo el paquete:**

*import package.**

- No queremos ensuciar nuestros módulos con 100 líneas de imports.

J2: HERENCIA DE CONSTANTES

```
public class EasyGame extends Game {  
    private int currentLevel;  
    public Double calculateProgress() {  
        return currentLevel / (double) NUMBER_OF_LEVELS;  
    }  
}  
  
public abstract class Game implements GameConstants {  
    public Double calculateProgress();  
}  
  
public interface GameConstants {  
    public static final int NUMBER_OF_LEVELS;  
}
```

J2: HERENCIA DE CONSTANTES

- Usar GameConstants.NUMBER_OF_LEVELS o importar estáticamente las clases con las constantes.

*import static GameConstants.**

- **NO** usar herencia para crear estos mecanismos.

J3: ENUMS VS CONSTANTES

- Usar enums cuando sea posible.

```
public class Game {  
    private int currentLevel;  
    DifficultyLevel difficultyLevel;  
  
    public int levelsLeft() {  
        return difficultyLevel.numberOfLevels()  
            - currentLevel;  
    }  
}
```

```
public enum DifficultyLevel {  
    EASY {  
        public int numberOfLevels() {  
            return 20;  
        }  
    },  
    MEDIUM {  
        public int numberOfLevels() {  
            return 30;  
        }  
    },  
    HARD {  
        public int numberOfLevels() {  
            return 50;  
        }  
    }  
  
    public abstract int numberOfLevels();  
}
```