

**Maus cheiros de código em aplicativos Android:
Um estudo sobre a percepção dos desenvolvedores**

Suelen Goularte Carvalho

DISSERTAÇÃO APRESENTADA
AO
INSTITUTO DE MATEMÁTICA E ESTATÍSTICA
DA
UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
PARA
OBTENÇÃO DO TÍTULO
DE
MESTRE EM CIÊNCIAS

Programa: Ciência da Computação

Orientador: Prof. Dr. Marco Aurélio Gerosa

Coorientador: Prof. Dr. Maurício Aniche

São Paulo, 13 Dezembro de 2017

Maus cheiros de código em aplicativos Android: Um estudo sobre a percepção dos desenvolvedores

Esta é a versão original da dissertação elaborada pelo
candidato (Suelen Goularte Carvalho), tal como
submetida à Comissão Julgadora.

Agradecimientos

Under construction.

Resumo

SOBRENOME, A. B. C. **Título do trabalho em inglês**. 2010. 120 f. Tese (Doutorado) - Instituto de Matemática e Estatística, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010.

Existem diversas práticas, ferramentas e padrões que auxiliam desenvolvedores a produzir código com qualidade. Dentre elas podemos citar catálogos de maus cheiros, que indicam possíveis problemas no código. Esses catálogos possibilitam a implementação de ferramentas de detecção automática de trechos de código problemáticos ou mesmo a inspeção manual. Apesar de já existirem diversos cheiros de código catalogados, pesquisas sugerem que tecnologias diferentes apresentaram cheiros de código específicos, e uma tecnologia que tem chamado a atenção de muitos pesquisadores é o Android. Neste artigo, nós investigamos a existência de cheiros de código em projetos Android. Como ponto de partida, por meio de um questionário online com 45 desenvolvedores, catalogamos 23 más práticas Android. Por meio de um experimento online, validamos a percepção de 20 desenvolvedores sobre quatro dessas más práticas, onde duas se confirmaram estatisticamente. Esperamos que nosso catálogo e metodologia de pesquisa, bem como sugestões de como mitigar as ameaças à validade possam colaborar com outros pesquisadores.

Keywords: keyword1, keyword2, keyword3.

Abstract

SOBRENOME, A. B. C. **Título do trabalho em inglês**. 2010. 120 f. Tese (Doutorado) - Instituto de Matemática e Estatística, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010.

Existem diversas práticas, ferramentas e padrões que auxiliam desenvolvedores a produzir código com qualidade. Dentre elas podemos citar catálogos de maus cheiros, que indicam possíveis problemas no código. Esses catálogos possibilitam a implementação de ferramentas de detecção automática de trechos de código problemáticos ou mesmo a inspeção manual. Apesar de já existirem diversos cheiros de código catalogados, pesquisas sugerem que tecnologias diferentes apresentaram cheiros de código específicos, e uma tecnologia que tem chamado a atenção de muitos pesquisadores é o Android. Neste artigo, nós investigamos a existência de cheiros de código em projetos Android. Como ponto de partida, por meio de um questionário online com 45 desenvolvedores, catalogamos 23 más práticas Android. Por meio de um experimento online, validamos a percepção de 20 desenvolvedores sobre quatro dessas más práticas, onde duas se confirmaram estatisticamente. Esperamos que nosso catálogo e metodologia de pesquisa, bem como sugestões de como mitigar as ameaças à validade possam colaborar com outros pesquisadores.

Keywords: keyword1, keyword2, keyword3.

Sumário

Lista de Abreviaturas	viii
Lista de Figuras	x
Lista de Tabelas	xi
1 Introdução	1
2 Fundamentação Conceitual	4
2.1 Qualidade de Código	4
2.1.1 Boas Práticas	4
2.1.2 Padrões e Padrões de Projeto	4
2.1.3 Anti-Padrões	5
2.1.4 Maus Cheiros	5
2.2 Android	6
3 Metodologia	15
3.1 QP1: Boas e Más Práticas Android	15
3.2 QP2: Percepção dos Desenvolvedores	19
4 Resultados	22
4.0.1 Más Práticas de Alta Recorrência	22
4.0.2 Más Práticas de Média Recorrência	25
4.0.3 Más Práticas de Baixa Recorrência	30
4.0.4 Categorias de Baixíssima Recorrência	31
4.0.5 Percepção dos Desenvolvedores	31
5 Discussão	34
6 Ameaças à Validade	35
7 Trabalhos Relacionados	36
8 Conclusão	38

A Questionário sobre Boas e Más Práticas	39
Referências Bibliográficas	42

Acrônimos

Software Development Kit Kit para Desenvolvimento de Software

IDE *Integrated Development Environment*

APK *Android Package*

ART *Android RunTime*

Lista de Abreviaturas

Lista de Figuras

2.1	Arquitetura do sistema operacional Android.	7
2.2	Árvore hierárquica de Views e ViewGroups do Android.	12
3.1	Experiência com desenvolvimento de software e android dos desenvolvedores.	18
4.1	Gráficos violino das más práticas LCUI, LPA, RM e NRD.	32

Lista de Tabelas

3.1	Total de respostas obtidas por cada questão sobre boas e más práticas no <i>front-end</i> Android.	17
4.1	Práticas de alta e média recorrência.	23

Capítulo 1

Introdução

Escrever código com qualidade tem se tornado cada vez mais importante com o aumento da complexidade de tecnologias e anseio dos usuários por novas funcionalidade e atualizações [29, 55]. Existem diferentes práticas, padrões e ferramentas que auxiliam os desenvolvedores a escrever código com qualidade, incluindo *design patterns* [24] e cheiros de código [22]. A falta de qualidade resulta em defeitos de software que custam a empresas quantias significativas, especialmente quando conduzem a falhas de software [39, 14]. Evolução e manutenção de software também já se provaram como os maiores gastos com aplicações [54].

Uma das formas de aumentar a qualidade de software é identificar trechos de códigos ruins e refatorá-los, ou seja, alterar o código sem alterar o comportamento [22]. Desta forma, temos que cheiros de código são aliados importantes na busca por qualidade de código pois, representam sintomas que podem indicar problemas mais profundos no software, não necessariamente, sendo o problema em si [23]. Seu mapeamento possibilita a definição de heurísticas que, por sua vez, possibilitam a implementação de ferramentas que os identificam de modo automático no código. PMD [3], Checkstyle e FindBugs são exemplos de ferramentas que identificam automaticamente alguns tipos de cheiros de código em projetos Java.

Enquanto que cheiros de código em projetos Java já foram extensivamente estudados [31, 22, 38], ainda há muito a se pesquisar sobre cheiros de código em projetos Android. No entanto, determinar o que é ou não um cheiro de código é subjetivo e pode variar de acordo com a tecnologia, desenvolvedor, metodologia de desenvolvimento dentre outros aspectos [4]. Em particular, Aniche et al. [12, 11] mostraram que a arquitetura do software é um fator importante e que deve ser levada em conta ao analisar a qualidade de um sistema. Outros estudos identificaram cheiros de código específicos Android relacionados ao consumo inteligente de recursos do dispositivo, como bateria e memória, usabilidade, dentre outros [27, 42]. Verloop [55] analisou se classes derivadas do SDK Android são mais ou menos propensas a cheiros de código tradicionais do que classes puramente Java. Linares et al. [35] usaram o método DECOR para realizar a detecção de 18 *anti-patterns* orientado a objetos em aplicativos móveis.

Umme et al. [36] recentemente levantaram que, das principais conferências de manutenção

de software (ICSE, FSE, OOPSLA/SPLASH, ASE, ICSM/ICSME, MRS e ESEM), dentre 2008 a 2015, apenas 10% dos artigos consideraram em suas pesquisas, projetos Android. Nenhuma outra plataforma móvel foi considerada.

Nossa pesquisa complementa as anteriores no sentido de que também buscamos por cheiros de código Android. E se difere delas pois buscamos cheiros de código relacionados à qualidade, em termos de manutenibilidade e legibilidade, específico dessa plataforma. Por exemplo *ACTIVITIES*, *FRAGMENTS* e *ADAPTERS* são classes usadas na construção de telas e *LISTENERS* são responsáveis pelas interações com os usuários. Buscamos entender então quais são as *boas e más* práticas no desenvolvimento da interface visual Android.

Para limitar nosso objeto de estudo, optamos por focar em cheiros de código relacionados ao *front-end* Android pois encontramos pesquisas com abordagem similar, porém relacionadas ao *front-end* de tecnologias web, como CSS [25], Javascript [21] e o arcabouço Spring MVC [13].

E enquanto que cheiros de código em projetos Java já foram extensivamente estudados [31, 22, 38], o *front-end* Android ainda carece de estudo e possui peculiaridades não encontradas em código Java tradicional [36]. Alguns exemplos dessas peculiaridades são o ciclo de vida de *ACTIVITIES* e *FRAGMENTS* e a criação da interface visual que é feita através de arquivos XML chamados de *LAYOUT RESOURCES*.

Por meio de um questionário online com perguntas sobre boas e más práticas relacionadas ao *front-end* Android respondido por 45 desenvolvedores, derivamos 23 más práticas. Validamos a percepção dos desenvolvedores sobre essas más práticas através de um experimento com outros 20 desenvolvedores. Os resultados mostram que de fato existem boas e más práticas específicas ao *front-end* Android. Ainda que tenhamos validado com sucesso a percepção dos desenvolvedores sobre apenas duas, esperamos que este catálogo de más práticas possa contribuir com ideias iniciais para outras pesquisas sobre qualidade de código em projetos Android.

As contribuições deste trabalho são:

1. Catálogo com 23 más práticas e sugestões de soluções no desenvolvimento do *front-end* Android, derivadas a partir dos resultados obtidos com a aplicação de um questionário online respondido por 45 desenvolvedores.
2. A percepção de desenvolvedores sobre as quatro más práticas de alta recorrência através de um experimento online com 20 desenvolvedores. Obtivemos um resultado positivo e estatisticamente válido sobre duas delas.
3. Apêndice online [15] com roteiros dos questionários e outras informações da pesquisa para que outros pesquisadores possam replicar nosso estudo.

As seções seguintes deste artigo estão organizadas da seguinte forma: a Seção 3 aborda a metodologia de pesquisa. A Seção 4 apresenta o catálogo de más práticas a percepção de

desenvolvedores sobre as quatro mais recorrentes. A Seção 6 aborda as ameaças à validade do estudo. A Seção 7 discute os trabalhos relacionados e o estado da arte sobre Android e cheiros de código. E por fim, a Seção 8 conclui.

Capítulo 2

Fundamentação Conceitual

2.1 Qualidade de Código

É comum no dia-a-dia de desenvolvimento de software ouvirmos o termos *boas práticas* como uma generalização para se referir a *padrões de projetos*, *anti-padrões* e *maus cheiros de código*. Apesar dessa comum generalização, cada um destes termos possuem significados levemente distintos que os diferenciam entre si.

Dessa forma, esta sessão tem como objetivo fundamentar e definir esses termos, para efeitos deste trabalho, objetivando tornar mais claro o entendimento da pesquisa.

2.1.1 Boas Práticas

Segundo o dicionário Aurélio [1], *prática* significa “maneira habitual de proceder”. Dessa forma, podemos dizer que *boas práticas* é “um conjunto de maneiras habituais de proceder consideradas boas, e portanto recomendadas, sobre uma determinada área”.

Uma *melhor prática* é segundo [2], “um método ou técnica geralmente aceito como superior a qualquer outra alternativa porque produz resultados superiores” ou “uma forma de se fazer algo que foi aceita como padrão”.

A leve diferença entre um termo e outro tem sido discutida em diversos trabalhos [2, 3] mas não altera seu significado. Para efeitos deste texto, usaremos o termo **boas práticas** para representar o **conjunto de práticas consideradas boas, e portanto recomendadas, por desenvolvedores no desenvolvimento de aplicativos Android**.

2.1.2 Padrões e Padrões de Projeto

Padrões não são invenção de algo novo, é uma forma de organizar o conhecimento de experiências [1]. O arquiteto Christopher Alexander definiu XXX padrões sobre arquitetura civil em seu Livro Pattern Language publicado em 1977. Christopher define padrão

como sendo uma regra de três partes que expressa a relação entre um certo **contexto**, um **problema** e uma **solução** [50].

Martin Fowler apresenta uma definição mais simples que diz que: um padrão é uma ideia que foi útil em algum contexto prático e provavelmente será útil em outros [9]. Podemos dizer então que um padrão é a documentação formal de práticas boas práticas.

Inspirados por Christopher, Kent Beck e Ward Cunningham começaram a fazer alguns experimentos do uso de padrões na área de desenvolvimento de software e apresentaram estes resultados na OOPSLA em 1987.

Em 1994, Design Pattern - GoF, o primeiro livro sobre padrões de software foi lançado. Documentando X padrões. No livro, um padrão de projeto é definido como “”

2.1.3 Anti-Padrões

Um anti-padrão é uma resposta comum a um problema recorrente que geralmente é ineficaz e corre o risco de ser altamente contraproducente. O termo foi cunhado por Andrew Koenig em um artigo publicado em 1995, inspirado pelo livro GoF.

O termo se popularizou 3 anos após, em 1998 com o livro Antipatterns. Uma importante informação que este livro agrega é como diferenciar um anti-padrão de um mal hábito, má prática ou ideia ruim. Para isso o livro cita que um anti-padrão deve apresentar dois elementos: 1) um processo, estrutura ou padrão de ação comumente usado que, apesar de inicialmente parecer ser uma resposta adequada e efetiva a um problema, tem mais consequências ruins do que as boas, 2) existe outra solução que é documentada, repetitiva e provada ser eficaz.

2.1.4 Maus Cheiros

O termo mau cheiro foi cunhado por Martin Fowler em 1999 no seu livro Refactoring. No livro mau cheiro é definido como “”.

Para entender melhor o que seria um mau cheiro e sua relação com padrões, antipadrões e práticas, pense no seguinte cenário: você na rua observa um homem correndo com uma bolsa feminina e uma mulher correndo atrás dele. Este cenário facilmente pode se encaixar num contexto de um homem que rouba a bolsa de uma mulher, e por padrão, ao vermos uma situação como esta, provavelmente devemos chamar a polícia. Mas este mesmo cenário pode representar um casal com pressa de pegar um ônibus ou taxi por exemplo, e neste contexto, não precisamos fazer nada.

Podemos pensar que o cenário que descrevemos representa um mau cheiro de forma que, ele não é um problema, mas pode apontar para problemas mais profundos ou não, mas que certamente vale uma análise para chegar a essas conclusões. Veja que, se for identificado que é um roubo, podemos então aplicar um padrão: “chamar a polícia”. Logo, um mau cheiro pode representar um **contexto** de um padrão (ou anti-padrão), sendo assim, pode ser que

a aplicação do padrão o resolva. Entretanto, pode ser que não exista ainda nenhum padrão para resolver o mau cheiro, então uma solução terá de ser criada.

2.2 Android

Arquitetura da Plataforma

Android é um sistema operacional de código aberto, baseado no kernel do Linux criado para um amplo conjunto de dispositivos. Para prover acesso aos recursos específicos dos dispositivos como câmera ou *bluetooth*, o Android possui uma camada de abstração de *hardware* (HAL do inglês *Hardware Abstraction Layer*) exposto aos desenvolvedores através de um arcabouço de interfaces de programação de aplicativos (APIs do inglês *Applications Programming Interface*) Java. Estes e outros elementos explicados a seguir podem ser visualizados na figura 2.1 [44].

Cada aplicativo é executado em um novo processo de sistema que contém sua própria instância do ambiente de execução Android. A partir da versão 5 (API nível 21), o ambiente de execução padrão é o Android Runtime (ART), antes desta versão era a Dalvik. ART foi escrita para executar múltiplas instâncias de máquina virtual em dispositivos com pouca memória. Suas funcionalidades incluem: duas forma de compilação, a frente do tempo (AOT do inglês *Ahead-of-time*) e apenas no momento (JIT do inglês *Just-in-time*), o coletor de lixo, ferramentas de depuração e um relatório de diagnósticos de erros e exceções.

Muitos dos componentes e serviços básicos do Android, como ART e HAL, foram criados a partir de código nativo que depende de bibliotecas nativas escritas em C e C++. A plataforma Android provê arcabouços de APIs Java para expôr as funcionalidade de algumas destas bibliotecas nativas para os aplicativos. Por exemplo, OpenGL ES pode ser acessado através do arcabouço Android Java OpenGL API, de forma a adicionar suporte ao desenho e manipulação de gráficos 2D e 3D no aplicativo.

Todo as funcionalidades da plataforma Android estão disponíveis para os aplicativos através de APIs Java. Estas APIs compõem os elementos básicos para a construção de aplicativos Android. Dentre eles, os mais relevantes para esta dissertação são:

- Um rico e extensível **Sistema de Visualização** para a contrução de interfaces com o usuário, também chamadas de arquivos de *layout*, do aplicativo. Incluindo listas, grades ou tabelas, caixas de textos, botões, dentre outros.
- Um **Gerenciador de Recursos**, provendo acesso aos recursos “não-java” como textos, elementos gráficos, arquivos de *layout*.
- Um **Gerenciador de Activity** que gerencia o ciclo de vida dos aplicativos e provê uma navegação comum.

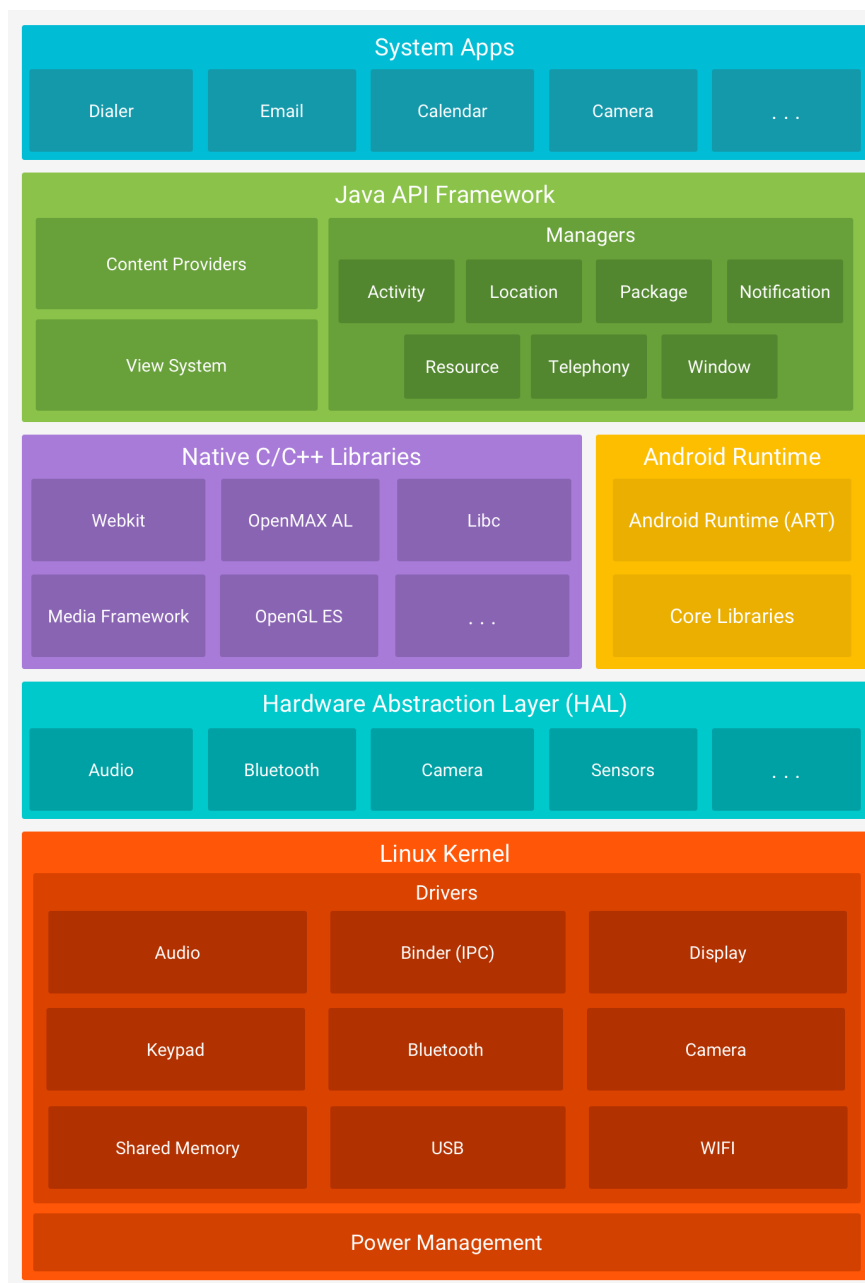


Figura 2.1: *Arquitetura do sistema operacional Android.*

O Android já vem com um conjunto de aplicativos básicos como por exemplo, para envio e recebimento de SMS, calendário, navegador, contatos e outros. Estes aplicativos vindos com a plataforma não possuem nenhum diferencial com relação aos aplicativos de terceiros. Todo aplicativo tem acesso ao mesmo arcabouço de APIs do Android, seja ele aplicativo da plataforma ou de terceiro. Desta forma, um aplicativo de terceiro pode se tornar o aplicativo padrão para navegar na internet, receber e enviar SMS e assim por diante.

Aplicativos da plataforma provem capacidades básicas que aplicativos de terceiros podem reutilizar. Por exemplo, se um aplicativo de terceiro quer possibilitar o envio de SMS, o mesmo pode redirecionar esta funcionalidade de forma a abrir o aplicativo de SMS já existente, ao invés de implementar por si só.

Fundamentos do Desenvolvimento Android

Aplicativos Android são escritos na linguagem de programação Java. O Kit para Desenvolvimento de Software (*Software Development Kit*) Android compila o código, junto com qualquer arquivo de recurso ou dados, em um arquivo Android Package (APK). Um APK, arquivo com extensão `.apk`, é usado por dispositivos para a instalação de um aplicativo [49].

Componentes Android são os elementos base para a construção de aplicativos Android. Cada componente é um diferente ponto através do qual o sistema pode acionar o aplicativo. Nem todos os componente são pontos de entrada para o usuário e alguns são dependentes entre si, mas cada qual existe de forma autônoma e desempenha um papel específico.

Existem quatro tipos diferentes de componentes Android. Cada tipo serve um propósito distinto e tem diferentes ciclos de vida, que definem como o componente é criado e destruído. Os quatro componentes são:

- **Activities**

Uma *activity* representa uma tela com uma interface de usuário. Por exemplo, um aplicativo de email pode ter uma *activity* para mostrar a lista de emails, outra para redigir um email, outra para ler emails e assim por diante. Embora *activities* trabalhem juntas de forma a criar uma experiência de usuário (UX do inglês *User Experience*) coesa no aplicativo de emails, cada uma é independente da outra. Desta forma, um aplicativo diferente poderia iniciar qualquer uma destas *activities* (se o aplicativo de emails permitir). Por exemplo, a *activity* de redigir email no aplicativo de emails, poderia solicitar o aplicativo câmera, de forma a permitir o compartilhamento de alguma foto. Uma *activity* é implementada como uma subclasse de `Activity`.

- **Services**

Um *service* é um componente que é executado em plano de fundo para processar operações de longa duração ou processar operações remotas. Um *service* não provê uma interface com o usuário. Por exemplo, um *service* pode tocar uma música em plano de fundo enquanto o usuário está usando um aplicativo diferente, ou ele pode buscar dados em um servidor remoto através da internet sem bloquear as interações do usuário com a *activity*. Outros componente, como uma *activity*, podem iniciar um *service* e deixá-lo executar em plano de fundo. É possível interagir com um *service* durante sua execução. Um *service* é implementado como uma subclasse de `Service`.

- **Content Providers**

Um *content provider* gerencia um conjunto compartilhado de dados do aplicativo. Estes dados podem estar armazenados em arquivos de sistema, banco de dados SQLite, servidor remoto ou qualquer outro local de armazenamento que o aplicativo possa acessar. Através de *content providers*, outros aplicativos podem consultar ou modificar

(se o *content provider* permitir) os dados. Por exemplo, a plataforma Android disponibiliza um *content provider* que gerencia as informações dos contatos dos usuários. Desta forma, qualquer aplicativo, com as devidas permissões, pode consultar parte do *content provider* (como `ContactsContract.Data`) para ler e escrever informações sobre um contato específico. Um *content provider* é implementado como uma subclasse de `ContentProvider`.

• Broadcast Receivers

Um *broadcast receiver* é um componente que responde a mensagens enviadas pelo sistema. Muitas destas mensagens são originadas da plataforma Android, por exemplo, o desligamento da tela, baixo nível de bateria e assim por diante. Aplicativos de terceiros também podem enviar mensagens, por exemplo, informando que alguma operação foi concluída. No entanto, *broadcast receivers* não possuem interface de usuário. Para informar o usuário que algo ocorreu, *broadcast receivers* podem criar notificações. Um *broadcast receiver* é implementado como uma subclasse de `BroadcastReceiver`.

Antes de a plataforma Android poder iniciar qualquer um dos componente supramencionados, a plataforma precisa saber que eles existem. Isso é feito através da leitura do arquivo `AndroidManifest.xml` do aplicativo (arquivo de manifesto). Este arquivo deve estar no diretório raiz do projeto do aplicativo e deve conter a declaração de todos os seus componentes.

O arquivo de manifesto é um arquivo XML e pode conter muitas outras informações além das declarações dos componentes do aplicativo, por exemplo:

- Identificar qualquer permissão de usuário requerida pelo aplicativo, como acesso a internet, acesso a informações de contatos do usuário e assim por diante.
- Declarar o nível mínimo do Android requerido para o aplicativo, baseado em quais APIs são usadas pelo aplicativo.
- Declarar quais funcionalidades de sistema ou *hardware* são usadas ou requeridas pelo aplicativo, por exemplo câmera, *bluetooth* e assim por diante.
- Declarar outras APIs que são necessárias para uso do aplicativo (além do arcabouço de APIs do Android), como a biblioteca do Google Maps.

Os elementos usados no arquivo de manifesto são definidos pelo vocabulário XML do Android. Por exemplo, uma *activity* pode ser declarada conforme o [listing 2.1](#).

```
1 <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
2 <manifest ... >
3     <application android:icon="@drawable/app_icon.png" ... >
4         <activity android:name="com.example.project.ExampleActivity"
```

```
5             android:label="@string/example_label" ... >
6         </activity>
7     ...
8 </application>
9 </manifest>
```

Código-Fonte 2.1: *Arquivo AndroidManifest.xml*

No elemento `<application>` o atributo `android:icon` aponta para o ícone, que é um recurso, que identifica o aplicativo. No elemento `<activity>`, o atributo `android:name` especifica o nome completamente qualificado da *Activity*, que é uma classe que estende de *Activity*, e por fim, o atributo `android:label` especifica um texto para ser usado como título da *Activity*.

Para declarar cada um dos quatro tipos de componentes, deve-se usar os elementos a seguir:

- `<activity>` elemento para *activities*.
- `<service>` elemento para *services*.
- `<receiver>` elemento para *broadcast receivers*.
- `<provider>` elemento para *content providers*.

Recursos do Aplicativo

Um aplicativo Android é composto por outros arquivos além de código Java, ele requer **recursos** como imagens, arquivos de áudio, e qualquer recurso relativo a apresentação visual do aplicativo [49]. Também é possível definir animações, menus, estilos, cores e arquivos de *layout* das *activities*. Recursos costumam ser arquivos XML que usam o vocabulário definido pelo Android.

Um dos aspectos mais importantes de prover recursos separados do código-fonte é a habilidade de prover recursos alternativos para diferentes configurações de dispositivos como por exemplo idioma ou tamanho de tela. Este aspecto se torna mais importante conforme mais dispositivos são lançados com configurações diferentes. Segundo levantamento, em 2015 foram encontrados mais de 24 mil dispositivos diferentes com Android [1].

De forma a prover compatibilidade com diferentes configurações, deve-se organizar os recursos dentro do diretório `res` do projeto, usando sub-diretórios que agrupam os recursos por tipo e configuração. Para qualquer tipo de recurso, pode-se especificar uma opção padrão e outras alternativas.

- **Recursos padrões** são aqueles que devem ser usados independente de qualquer configuração ou quando não há um recurso alternativo que atenda a configuração atual. Por exemplo, arquivos de *layout* padrão ficam em `res/layout`.

- **Recursos alternativos** são todos aqueles que foram desenhados para atender a uma configuração específica. Para especificar que um grupo de recursos é para ser usado em determinada configuração, basta adicionar um qualificador ao nome do diretório. Por exemplo, arquivos de *layout* para quando o dispositivo está em posição de paisagem ficam em `res/layout-land`.

O Android irá aplicar automaticamente o recurso apropriado através da identificação da configuração corrente do dispositivo com os recursos disponíveis no aplicativo. Por exemplo, o recurso do tipo *strings* pode conter textos usados nas interfaces do aplicativo. É possível traduzir estes textos em diferentes idiomas e salvá-los em arquivos separados. Desta forma, baseado no qualificador de idioma usado no nome do diretório deste tipo de recurso (por exemplo `res/values-fr` para o idioma francês) e a configuração de idioma do dispositivo, o Android aplica o conjunto de *strings* mais apropriado.

A seguir são listados os tipos de recursos que podem ser utilizados no Android [47]. Para cada tipo de recurso existe um conjunto de qualificadores que podem ser usados para prover recursos alternativos:

- **Recursos de animações** Definem animações pré-determinadas. Ficam nos diretórios `res/anim` ou `res/animator`.
- **Recursos de lista de cores de estado** Definem recursos de cores que alteram baseado no estado da *View*. Ficam no diretório `res/color`.
- **Recursos de desenhos** Definem recursos gráficos como *bitmap* ou XML. Ficam no diretório `res/drawable`.
- **Recursos de layouts** Definem a parte visual da interface com o usuário. Ficam no diretório `res/layout`.
- **Recursos de menus** Definem os conteúdos dos menus da aplicação. Ficam no diretório `res/menu`.
- **Recursos de textos** Definem textos, conjunto de textos e plurais. Ficam no diretório `res/values`.
- **Recursos de estilos** Definem os estilos e e formatos para os elementos da interface com usuário. Ficam no diretório `res/values`.
- **Outros recursos** Ainda existem outros recursos como inteiros, *booleanos*, dimensões, dentre outros. Ficam no diretório `res/values`.

Interfaces de Usuários

Arquivos de layout são recursos localizados na pasta `res/layout` que possuem a extensão `.xml`.

Todos os elementos de UI (Interface de Usuário, do inglês UI, *User Interface*) de um aplicativo Android são construídos usando objetos do tipo `View` ou `ViewGroup`. Uma `View` é um objeto que desenha algo na tela do qual o usuário pode interagir. Um `ViewGroup` é um objeto que agrupa outras `Views` e `ViewGroups` de forma a desenhá-las o layout da interface [48].

A UI para cada componente do aplicativo é definida usando uma hierarquia de objetos `View` e `ViewGroup`, como mostrado na figura 2.2. Cada `ViewGroup` é um container invisível que organiza `Views` filhas, enquanto as `Views` filhas são caixas de texto, botões e outros componentes visuais que compõem a UI. Esta árvore hierárquica pode ser tão simples ou complexa quanto se precisar, mas quanto mais simples melhor o desempenho.

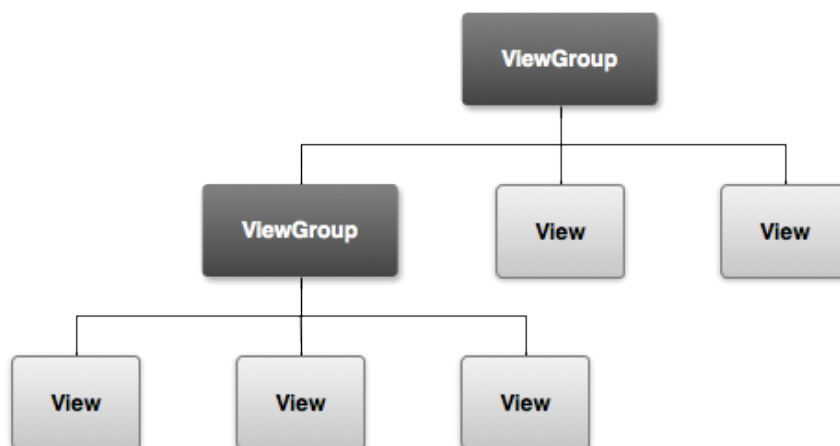


Figura 2.2: *Árvore hierárquica de Views e ViewGroups do Android.*

É possível criar um layout programaticamente, instanciando `Views` e `ViewGroups` no código e construir a árvore hierárquica manualmente, no entanto, a forma mais simples e efetiva de definir um layout é através de um XML de layout. O XML de layout oferece uma estrutura legível aos olhos humanos, similar ao HTML, podendo ser utilizados elementos aninhados.

O vocabulário XML para declarar elementos de UI segue a estrutura de nome de classes e métodos, onde os nomes dos elementos correspondem aos nomes das classes e os atributos correspondem aos nomes dos métodos. De fato, a correspondência frequentemente é tão direta que é possível adivinhar qual atributo XML corresponde a qual método de classe, ou adivinhar qual a classe correspondente para determinado elemento. No entanto, algumas classes possuem pequenas diferenças como por exemplo, o elemento `<EditText>` tem o atributo `text` que corresponde ao método `EditText.setText()`.

Um layout vertical simples com uma caixa de texto e um botão se parece com o código no listing 2.2.

```
1 <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
2 <LinearLayout ...
3     android:layout_width="fill_parent"
4     android:layout_height="fill_parent"
5     android:orientation="vertical">
6
7     <TextView android:id="@+id/text"
8         android:layout_width="wrap_content"
9         android:layout_height="wrap_content"
10        android:text="I am a TextView" />
11
12    <Button android:id="@+id/button"
13        android:layout_width="wrap_content"
14        android:layout_height="wrap_content"
15        android:text="I am a Button" />
16
17 </LinearLayout>
```

Código-Fonte 2.2: *Arquivo exemplo de layout.*

Quando um recurso de layout é carregado pelo aplicativo, o Android inicializa um objeto para cada elemento do layout, desta forma é possível recuperá-lo programaticamente para definir comportamentos, modificar o layout ou mesmo recuperar o estado.

O Android provê uma série de elementos de UI comuns pré-prontos como: caixa de texto, botão, lista suspensa, dentre muitos outros. Desta forma, o desenvolvedor não precisa implementar do zero estes elementos básicos através de Views e ViewGroups para escrever uma interface de usuário.

Cada subclasse de ViewGroup provê uma forma única de exibir o conteúdo dentro dele. Por exemplo, o LinearLayout organiza seu conteúdo de forma linear horizontalmente, um ao lado do outro, ou verticalmente, um abaixo do outro. O RelativeLayout permite especificar a posição de uma View relativa ao posicionamento de alguma outra [46].

Quando o conteúdo é dinâmico ou não pré-determinado, como por exemplo uma lista de dados, pode-se usar um elemento que estende de AdapterView para popular o layout em momento de execução. Subclasses de AdapterView usam uma implementação de Adapter para carregar dados em seu layout. Adapters agem como um intermediador entre o conteúdo a ser exibido e o layout, ele recupera o conteúdo e converte cada item, de uma lista por exemplo, dentro de uma ou mais Views.

Os elementos comumente usados para situações de conteúdo dinâmico ou não pré-determinado são: ListView e GridView. Para fazer o carregamento dos dados nestes elementos, o Android provê alguns Adapters como por exemplo o ArrayAdapter que a partir de um array de dados popula os dados na ListView ou GridView.

Eventos de Interface

On Android, there's more than one way to intercept the events from a user's interaction with your application. When considering events within your user interface, the approach is to capture the events from the specific View object that the user interacts with. The View class provides the means to do so.

Within the various View classes that you'll use to compose your layout, you may notice several public callback methods that look useful for UI events. These methods are called by the Android framework when the respective action occurs on that object. For instance, when a View (such as a Button) is touched, the `onTouchEvent()` method is called on that object. However, in order to intercept this, you must extend the class and override the method. However, extending every View object in order to handle such an event would not be practical. This is why the View class also contains a collection of nested interfaces with callbacks that you can much more easily define. These interfaces, called event listeners, are your ticket to capturing the user interaction with your UI.

While you will more commonly use the event listeners to listen for user interaction, there may come a time when you do want to extend a View class, in order to build a custom component. Perhaps you want to extend the Button class to make something more fancy. In this case, you'll be able to define the default event behaviors for your class using the class event handlers.

Capítulo 3

Metodologia

O *objetivo* deste estudo é investigar a existência de boas e más práticas no desenvolvimento do *front-end* Android. Neste trabalho, respondemos às seguintes questões de pesquisa:

QP1. O que desenvolvedores consideram boas e más práticas no desenvolvimento Android?

QP2. Códigos afetados por estas más práticas são percebidos pelos desenvolvedores como problemáticos?

Para alcançar nosso objetivo, conduzimos um estudo qualitativo e exploratório no qual coletamos dados através de um questionário e derivamos más práticas Android e, na sequência, conduzimos um estudo online, para capturar a percepção de desenvolvedores Android em relação às classes afetadas por essas más práticas.

Esta Seção está organizada da seguinte forma: na Seção 3.1 abordamos o processo de descoberta das boas e más práticas Android e na Seção 3.2 abordamos o processo de validação da percepção dos desenvolvedores sobre as más práticas definidas.

3.1 QP1: Boas e Más Práticas Android

Para responder a **QP1**, buscamos entender o que desenvolvedores consideram boas e más práticas no desenvolvimento do *front-end* Android. Para tal, optamos por um estudo qualitativo.

Segundo Strauss e Corbin [17], há muitos motivos válidos para se fazer pesquisa qualitativa, dentre eles a natureza do problema de pesquisa e para obter mais informações sobre áreas cujo ainda se sabe pouco, como é o caso de cheiros de código Android. Muitas vezes, a pesquisa qualitativa, constitui-se na primeira etapa de uma investigação mais ampla na qual se busca o entendimento de um assunto específico por meio de descrições, comparações e interpretações dos dados [41, 40]. Algumas características básicas da pesquisa qualitativa, como a) o foco na interpretação que os participantes possuem quanto à situação investigada

e *b*) o fato de enfatizar a subjetividade e a flexibilidade, orientando-se para o processo e não para o resultado, justificam seu uso neste artigo [40, 34].

Para definirmos quais elementos representam o *front-end* Android, fizemos uma extensa revisão da documentação oficial e chegamos nos seguintes itens: ACTIVITIES, FRAGMENTS, LISTENERS, ADAPTERS e os recursos do aplicativo, que são arquivos XML ou imagens utilizados na interface visual, como por exemplo DRAWABLES, LAYOUTS, STYLES e COLORS. Como existem muitos tipos de recursos do aplicativo [53], selecionamos quatro: LAYOUT, STYLES, STRING e DRAWABLE. Optamos por esses recursos pois estão presentes no template padrão do Android Studio [45], IDE oficial para desenvolvimento de projetos da plataforma Android [2].

O questionário (*S1*) é composto por 25 questões divididas em três seções. A primeira seção é composta por 6 perguntas demográficas, a segunda seção é composta por 16 perguntas sobre boas e más práticas relacionadas ao *front-end* Android e a terceira seção é composta por 3 perguntas, 2 para obter últimos pensamentos sobre boas e más práticas e 1 solicitando email caso o participante tivesse interesse em etapas futuras da pesquisa. O questionário é escrito em inglês, porém informava o participante que respostas em inglês ou português eram aceitas. Antes da divulgação, realizamos um piloto com 3 desenvolvedores Android onde os *feedbacks* nos fizeram configurar as perguntas da segunda e terceira seção como opcionais. As respostas dos participantes piloto foram desconsideradas para efeitos de viés. O questionário completo pode ser encontrado em nosso apêndice online.

A primeira seção é composta por questões cujo objetivo foi traçar o perfil demográfico do participante (idade, estado de residência, experiência em desenvolvimento de software e em desenvolvimento Android). A segunda seção é composta por 16 questões opcionais e dissertativas sobre boas e más práticas relacionadas ao *front-end* Android. Para cada elemento do *front-end* Android foram feitas duas perguntas abertas, onde a participante deveria discutir sobre boas e más práticas percebidas por ele naquele elemento. Por exemplo, para o elemento ACTIVITY foram feitas as seguintes perguntas:

Q1 Você tem alguma boa prática para lidar com Activities? (Resposta aberta)

Q2 Você considera alguma coisa uma má prática ao lidar com Activities? (Resposta aberta)

A terceira seção é composta por 3 perguntas opcionais e abertas, 2 para captar qualquer última ideia sobre boas e más práticas não captadas nas questões anteriores e 1 solicitando o email do participante caso o mesmo tivesse interesse em participar de etapas futuras da pesquisa.

Antes da divulgação, realizamos um piloto com 3 desenvolvedores Android e o feedback nos mostrou que nem sempre o desenvolvedor teria algo a comentar sobre todos os componentes Android que estávamos questionando, com este feedback removemos a obrigatoriedade das perguntas da segunda seção do questionário, onde todas tornaram-se opcionais. As

Id	Questões	Respostas		Participantes
		Total	%	
Q1	Você tem alguma boa prática para lidar com Activities?	36	80%	P1, P2, P4–P12, P14–P17, P19, P22, P23, P25–P32, P34–P37, P39–P43, P45
Q2	Você considera alguma coisa uma má prática ao lidar com Activities?	35	78%	P2, P4–P11, P14–P17, P19, P22, P23, P25–P32, P34–P37, P39–P45
Q3	Você tem alguma boa prática para lidar com Fragments?	33	73%	P4–P11, P14–P17, P19, P22, P23, P25–P28, P30–P32, P34–P37, P39–P45
Q4	Você considera alguma coisa uma má prática ao lidar com Fragments?	31	69%	P2, P4–P11, P14, P15, P17, P19, P22, P23, P25–P28, P31, P32, P34–P37, P39–P43, P45
Q5	Você tem alguma boa prática para lidar com Adapters?	30	67%	P2, P4–P11, P14, P15, P17–P19, P22, P23, P26, P28, P29, P31, P32, P34–P37, P39–P43, P45
Q6	Você considera alguma coisa uma má prática ao lidar com Adapters?	27	60%	P2, P4–P8, P10, P11, P14, P18, P19, P22, P23, P26, P28, P31, P34–P37, P39–P45
Q7	Você tem alguma boa prática para lidar com Listeners?	24	53%	P2, P4–P6, P8, P9, P11, P14, P22, P23, P26, P28, P29, P31, P32, P34, P36, P37, P39–P43, P45
Q8	Você considera alguma coisa uma má prática ao lidar com Listeners?	23	51%	P2, P4, P5, P8, P9, P11, P14, P19, P22, P23, P26, P28, P31, P32, P34, P36, P37, P39–P44
Q9	Você tem alguma boa prática para lidar com Layout Resources?	28	62%	P4–P9, P11, P14, P19, P22, P23, P26–P29, P31, P32, P34–P37, P39–P45
Q10	Você considera alguma coisa uma má prática ao lidar com Layout Resources?	23	51%	P4, P5, P7–P9, P11, P22, P23, P26, P28, P31, P32, P34–P37, P39–P45
Q11	Você tem alguma boa prática para lidar com Styles Resources?	23	51%	P4–P9, P11, P18, P22, P23, P26, P28, P31, P32, P34–P37, P39–P43
Q12	Você considera alguma coisa uma má prática ao lidar com Styles Resources?	22	49%	P4–P8, P11, P18, P22, P23, P26, P28, P31, P32, P34–P37, P39–P43
Q13	Você tem alguma boa prática para lidar com String Resources?	28	62%	P4–P6, P8–P11, P14, P18, P22, P23, P26–P29, P31, P32, P34–P37, P39–P45
Q14	Você considera alguma coisa uma má prática ao lidar com String Resources?	23	51%	P4–P6, P8, P9, P11, P14, P18, P22, P23, P26, P28, P31, P32, P34–P37, P40–P43, P45
Q15	Você tem alguma boa prática para lidar com Drawable Resources?	24	53%	P4–P6, P8–P11, P14, P18, P22, P23, P26, P28, P31, P32, P34–P37, P39–P43
Q16	Você considera alguma coisa uma má prática ao lidar com Drawable Resources?	21	47%	P4–P6, P8, P11, P14, P18, P22, P23, P26, P28, P31, P32, P34, P36, P37, P40–P44
Q17	Existem outras *BOAS* práticas sobre a Camada de Apresentação Android que nós não perguntamos ou que você não disse ainda?	22	49%	P2, P4, P8, P10, P11, P14, P18, P22, P23, P26, P28, P31, P32, P34, P36, P37, P39–P43, P45
Q18	Existem outras *MÁS* práticas sobre a Camada de Apresentação Android que nós não perguntamos ou que você não disse ainda?	20	44%	P2, P4, P8, P10, P11, P18, P22, P23, P28, P31, P32, P34, P36, P37, P40–P45

* Os participantes P3, P13, P20, P21, P24, P33 e P38 não responderam nenhuma das questões da segunda e terceira seção.

Tabela 3.1: Total de respostas obtidas por cada questão sobre boas e más práticas no front-end Android.

respostas dos participantes piloto foram desconsideradas para efeitos de viés.

O questionário foi divulgado em redes sociais como Facebook, Twitter e LinkedIn, em grupos de discussão sobre Android como *Android Dev Brasil*, *Android Brasil Projetos* e o grupo do *Slack Android Dev Br*, maior grupo de desenvolvedores Android do Brasil com 2622 participantes até o momento da escrita deste artigo. O questionário esteve aberto por aproximadamente 3 meses e meio, de 9 de Outubro de 2016 até 18 de Janeiro de 2017. Ao final, o questionário foi respondido por 45 desenvolvedores.

Para análise dos dados seguimos a abordagem de *Ground Theory* (GT), um método de pesquisa exploratória originada nas ciências sociais [17, 26], mas cada vez mais popular em pesquisas de engenharia de software [9]. A GT é uma abordagem indutiva, pelo qual dados provindos, por exemplo de, entrevistas ou questionários, são analisadas para derivar uma teoria. O objetivo é descobrir novas perspectivas mais do que confirmar alguma já existente. Realizamos um processo de codificação aberta sobre os dados, resultando num conjunto com 23 más práticas Android. Essas más práticas foram agrupadas de acordo com sua recorrência nas respostas, ou seja, a quantidade de respostas em que cada má prática é percebida. Explicamos o processo de análise com mais detalhes na Seção 3.1.

Todas as 18 questões sobre boas e más práticas (16 na segunda seção e 2 da terceira) são apresentadas na Tabela 3.1.

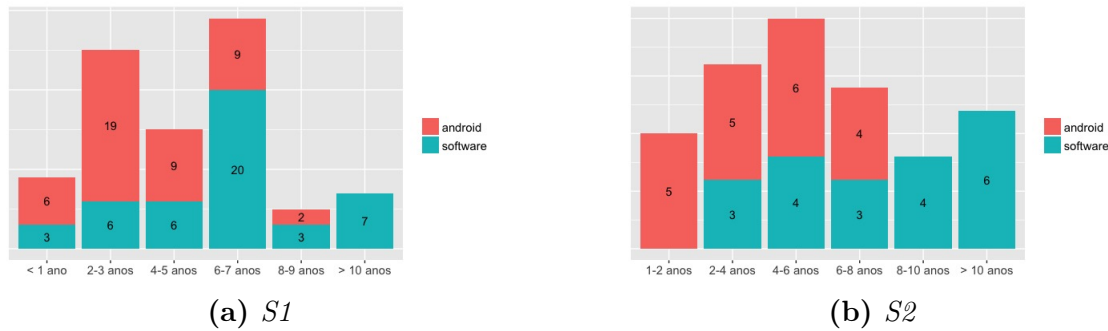


Figura 3.1: *Experiência com desenvolvimento de software e android dos desenvolvedores.*

Participantes

Recebemos um total de 45 respostas. 80% dos participantes responderam pelo menos 3 perguntas sobre boas e más práticas no *front-end* Android, sendo que 7 responderam de 3 a 6, 6 responderam de 8 a 10 e 23 responderam 13 ou mais, sendo que desses, 14 responderam todas. Apenas 20% responderam uma (2 participantes) ou nenhuma (7 participantes) questão. A pergunta solicitando o email foi respondida por 53% dos participantes, o que pode indicar um interesse legítimo da comunidade de desenvolvedores Android pelo tema, reforçando a relevância do estudo. A pergunta mais respondida foi a Q1 e a menos respondida foi a Q18, é possível ver detalhes desta análise na Tabela 3.1.

Com a análise das questões demográficas, notamos que atingimos com sucesso *desenvolvedores Android com variados níveis de experiência e de diversas regiões* pois: 1) 100% dos participantes indicaram possuir alguma experiência com desenvolvimento Android, 2) 14% indicaram possuir 1 ano ou menos de experiência com Android e 86% indicaram 2 anos ou mais (15,5% 2 anos, 13,3% 4 anos, 6,5% 5 anos, 15,5% 6 anos, 4,4% 7 anos e 4,4% 8 anos), 4) 36 respostas foram do Brasil, 7 de países europeus e 1 dos Estados Unidos (Califórnia). Vale lembrar que a plataforma Android completa 10 anos em 2017, ou seja, 5 anos de experiência nessa plataforma representa 50% do tempo de vida dela desde seu anúncio em 2007. Os dados sobre a experiência dos participantes são apresentados na Figura 3.1a.

Análise dos Dados

O processo de análise partiu da listagem das 45 respostas do questionário e se deu em 4 passos: *verticalização, limpeza dos dados, codificação e divisão*.

O processo que denominamos de *verticalização* consistiu em considerar cada resposta de boa ou má prática como um registro individual a ser analisado. Ou seja, cada participante respondeu 18 perguntas sobre boas e más práticas no *front-end* Android (2 perguntas para cada elemento e mais duas perguntas genéricas). Com o processo de *verticalização*, cada uma dessas respostas se tornou um registro, ou seja, cada participante resultava em 18 respostas a serem analisadas, totalizando 810 respostas (18 perguntas multiplicado por 45 participantes) sobre boas e más práticas.

O passo seguinte foi realizar a *limpeza dos dados*. Esse passo consistiu em remover res-

postas obviamente não úteis como respostas em branco, que foi composto por frases como "Não", "Não que eu saiba", "Eu não me lembro" e similares, as consideradas vagas como "Eu não tenho certeza se são boas praticas mas uso o que vejo por ai", as consideradas genéricas como "Como todo código java..." e as que não eram relacionadas a boas práticas de código. Das 810 boas e más práticas, 352 foram consideradas e 458 desconsideradas. Das 352, 44,6% foram apontadas como más práticas e 55,4% como boas práticas.

Em seguida, realizamos a *codificação* sobre as boas e más práticas [17, 43]. Codificação é o processo pelo qual são extraídos categorias de um conjunto de afirmações através da abstração de ideias centrais e relações entre as afirmações [17]. Durante esse processo, cada resposta recebeu uma ou mais categorias. Toda resposta desconsiderada nesse passo, foi indicado um motivo que pode ser conferido nos arquivos em nosso apêndice online.

Por último realizamos o passo de *divisão*. Esse passo consistiu em dividir as respostas que receberam mais de uma categoria em duas ou mais respostas, de acordo com o número de categorias identificadas, de modo a resultar em uma categoria por resposta. Por exemplo, a resposta "Não fazer Activities serem callbacks de execuções assíncronas. Herdar sempre das classes fornecidas pelas bibliotecas de suporte, nunca diretamente da plataforma" indica na primeira oração uma categoria e na segunda oração, outra categoria. Ao dividi-la, mantivemos apenas o trecho da resposta relativo à categoria, como se fossem duas respostas distintas e válidas. Em algumas divisões realizadas, a resposta completa era necessária para entender ambas as categorizações, nesses casos, mantivemos a resposta original, mesmo que duplicada, e categorizamos cada uma de modo diferente.

Ao final da análise constavam 389 respostas individualmente categorizadas sobre boas e más práticas. A partir dessas respostas derivamos 23 más práticas no *front-end* Android agrupadas por recorrência: alta (acima de 20 respostas), média (de 8 a 20 respostas) e baixa (de 3 a 7 respostas).

3.2 QP2: Percepção dos Desenvolvedores

Para responder a **QP2**, buscamos entender a percepção dos desenvolvedores sobre as más práticas derivadas. Como primeiro passo, focamos nas más práticas que apresentaram alta recorrência. As opiniões foram coletadas através de um estudo online (*S2*) respondido por 20 desenvolvedores Android. Nossas análises demonstram que de fato, códigos afetados pelas más práticas são percebidos pelos desenvolvedores como códigos problemáticos.

O experimento foi composto por duas seções principais. A primeira objetivou coletar informações básicas sobre os antecedentes dos participantes e, em particular, sobre sua experiência. Na segunda seção, os participantes foram solicitados a examinar seis códigos-fonte Android e, para cada uma deles, responder 5 perguntas onde perguntamos se considerava o código como problemático, e se sim, pedíamos para avaliar a severidade do problema a partir de uma escala Likert de 1 a 5. Abaixo listamos essas 5 perguntas.

- Q1.** Na sua opinião, este código apresenta algum problema de design e/ou implementação? (Sim/Não)
- Q2.** Se SIM, por favor explique quais são, na sua opinião, os problemas que afetam este código. (Resposta aberta)
- Q3.** Se SIM, por favor avalie a severidade do problema de design e/ou implementação selecionando dentre as opções a seguir um ponto. (Escala *Likert* de 5 pontos indo de 1 – muito baixo – a 5 – muito alto)
- Q4.** Na sua opinião, este código precisa ser refatorado? (Sim/Não)
- Q5.** Se SIM, como você faria esta refatoração? (Resposta aberta)

Os seis códigos apresentadas foram selecionadas randomicamente para cada participante de um conjunto de 58 códigos, contendo 24 códigos afetadas por uma das quatro más práticas Android de alta recorrência (seis para cada má prática), 10 códigos afetadas por cheiros de códigos tradicionais e 24 códigos limpos. Para possibilitar que os códigos fossem apresentados dessa forma, desenvolvemos um software específico. Para reduzir viés, selecionamos apenas códigos relacionados ao *front-end* Android definido no contexto deste artigo, ou seja: ACTIVITIES, FRAGMENTS, ADAPTERS, LISTENERS, STYLES, STRINGS, DRAWABLES e LAYOUTS. Cada participante avaliou dois códigos selecionados randomicamente de cada um desses três grupos, totalizando 6 códigos avaliados por participante. Os 58 códigos foram aleatoriamente coletados de projetos Android de código aberto no GitHub.

Para também reduzir viés de aprendizado, cada participante recebeu os seis códigos selecionados aleatoriamente em uma ordem aleatória. Além disso, os participantes não estavam cientes de quais classes pertenciam a qual grupo (más práticas Android, cheiros de código tradicionais e limpo). Apenas foi dito que estávamos estudando qualidade de código em aplicações Android. Nenhum limite de tempo foi imposto para que eles concluíssem a tarefa.

No teste piloto realizado com 2 desenvolvedores não foram identificados ponto a otimizar, essas respostas foram desconsideradas para reduzir viés. O questionário do experimento esteve disponível por 8 dias, de 27 de Abril a 4 de Maio de 2017. Sua divulgação foi feita em duas etapas, na primeira, foi enviada ao grupo do Slack Android Dev Br, uma chamada a desenvolvedores com mais de 3 anos e experiência em Android, desta forma, desenvolvedores que tinham interesse de responder o questionário e, atendiam ao requisito de experiência, entravam em contato e enviávamos um email convite. Na segunda etapa, abrimos o questionário para participação de qualquer desenvolvedor Android. A divulgação nesta etapa, foi a mesma utilizada na divulgação em *S1*.

Participantes

Todos os participantes exceto 1, são atualmente desenvolvedores Android profissionais, ou seja, atuam profissionalmente com a plataforma Android. 70% responderam com seu

email para receber resultados da pesquisa, tal como em *S1*, pode ser um indicativo de interesse legítimo da comunidade sobre esta temática. Questionamos da experiência com desenvolvimento de software, bem como com desenvolvimento Android, notamos que 55% relataram ter mais de 5 aplicativos publicados e 47% tinham mais de 4 anos de experiência com Android. A experiência dos desenvolvedores pode ser visualizada na Figura 3.1b.

Análise dos Dados

Nossa análise constistiu em investigar a percepção dos desenvolvedores sobre códigos limpos, códigos afetados pelas más práticas e códigos afetados por maus cheiros tradicionais, exemplo, Classe Deus/Longa ou Método Longo. Dividimos a análise da percepção em dois grupos: más práticas que afetam apenas códigos Java, no caso apenas a LCUI, e más práticas que afetam apenas recursos da aplicação, no caso LPA, NRD e RM.

Para o grupo de más práticas que afetam código Java, analisamos a percepção dos desenvolvedores a partir de três comparações: classes afetadas pela má prática vs. classes limpas, classes afetadas pela má prática vs. classes afetadas por maus cheiros tradicionais e por fim, classes afetadas por maus cheiros tradicionais vs. classes limpas. Para o grupo de más práticas que afetam apenas recursos da aplicação, analisamos a percepção dos desenvolvedores a partir da comparação entre códigos afetados pela má prática vs. códigos limpos.

Para comparar as distribuições da severidade indicada pelos participantes, utilizamos o teste de Mann-Whitney não pareado [56] para analisar a significância estatística das diferenças entre a severidade atribuída pelos participantes aos problemas que observam em códigos Android cheirosos e códigos limpos. Os resultados são considerados estatisticamente significativos em $\alpha \leq 0,05$. Também estimamos a magnitude das diferenças medidas usando o Delta de Cliff (ou d), uma medida de tamanho do efeito não paramétrico [28] para dados ordinais. Seguimos diretrizes bem estabelecidas para interpretar os valores do tamanho do efeito: insignificante para $|d| < 0,14$, baixo para $0,14 \leq |d| < 0,33$, médio para $0,33 \leq |d| < 0,474$, e alto para $|d| \geq 0,474$ [49]. Finalmente, relatamos achados qualitativos derivados das respostas abertas dos participantes.

Capítulo 4

Resultados

Durante o processo de codificação emergiram 23 boas e más práticas. Classificamos essas práticas de acordo com sua recorrência e obtivemos 4 de alta recorrência, 14 de média e 5 de baixa. Por limitações de espaço, neste artigo só apresentamos as de alta e média recorrência porém o catálogo completo pode ser consultado em nosso apêndice online.

A Tabela 4.1 apresenta o total de ocorrências de cada prática ($S1$). A última linha da tabela, **#Categorias**, apresenta quantas categorias emergiram de cada questão, como cada questão está diretamente ligada a um elemento do *front-end* Android, podemos interpretá-la da seguinte forma: *quais são os pontos de atenção a serem analisados em determinado elemento Android?* A última coluna da tabela, **#Q**, apresenta em quantas questões cada categoria surgiu, podemos interpretá-la da seguinte forma: *com base na categoria, quais elementos devem ser investigados?*.

Esta seção está organizada em três subseções onde, nas duas primeiras, definimos as práticas de alta e média recorrência, *totalizando 19 más práticas*. Na última subseção apresentamos os resultados obtidos no estudo sobre a percepção de desenvolvedores com relação às más práticas de alta recorrência.

4.0.1 Más Práticas de Alta Recorrência

LÓGICA EM CLASSES DE UI (LCUI)

Indica como má prática haver regras de negócio nos elementos como ACTIVITIES, FRAGMENTS, LISTENERS e ADAPTERS e indicam como boas práticas que esses mesmos elementos contenham apenas códigos relacionados a interface com o usuário. Para isso sugerem o uso de padrões como: *Model-View-Presenter* (MVP) [6, 7], *Model-View-ViewModel* (MVVM) [8] e *Clean Architecture* [37]. Exemplos de frases que indicaram más práticas são: P16 sobre ACTIVITIES diz “Fazer lógica de negócio” (tradução livre)¹, P19 diz “Colocar regra de negócio no adapter” e P11 diz “Manter lógica de negócio em Fragments”. Exemplos de frases que indicaram boas prática são: P16 diz “Elas [ACTIVITIES] representam uma única tela e apenas

¹Todo texto em inglês foi traduzido livremente ao longo do artigo.

Recorrência/Prática	#T	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13	Q14	Q15	Q16	Q17	Q18	#R
ALTA RECORRÊNCIA (4)																				
LÓGICA EM CLASSES DE UI	60	14	15	8	8	6	8	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	7
NOME DE RECURSO DESPADRONIZADO	24	1	-	-	-	-	-	-	-	3	2	3	2	8	2	3	-	-	-	8
RECURSO MÁGICO	23	-	-	-	-	-	-	-	-	4	2	1	1	9	6	-	-	-	-	6
LAYOUT PROFUNDAMENTE ANINHADO	21	-	-	-	-	1	-	-	-	9	9	-	-	-	-	-	-	1	1	5
MÉDIA RECORRÊNCIA (14)																				
CLASSES DE UI ACOPLADAS	18	-	2	4	6	-	3	1	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6
COMPORTAMENTO SUSPEITO	18	2	2	-	-	1	2	7	3	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	4
MAU USO DO CICLO DE VIDA	15	4	3	3	5	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5
LAYOUT LONGO OU REPETIDO	15	-	-	-	-	-	-	-	-	12	2	-	-	-	-	-	-	1	-	3
NÃO USO DE PADRÃO VIEW HOLDER	13	-	-	-	-	11	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2
NÃO USO DE ARQUITETURAS CONHECIDAS	13	4	-	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6	1	4
TAMANHO ÚNICO DE IMAGEM	12	-	-	-	-	-	-	-	1	1	-	-	-	-	-	4	6	-	-	7
USO EXCESSIVO DE FRAGMENT	11	-	-	8	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4
NÃO USO DE IMAGENS VETORIAIS	10	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	10	-	-	-	1
NÃO USO DE FRAGMENT	9	3	2	4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2
CLASSES DE UI FAZENDO IO	9	1	4	1	2	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4
LONGO RECURSO DE ESTILO	8	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	3	-	-	-	-	-	-	2
RECURSO DE STRING BAGUNÇADO	8	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4	4	-	-	-	-	2
ATRIBUTOS DE ESTILO REPETIDOS	8	-	-	-	-	-	-	-	-	1	2	2	2	-	-	-	-	1	-	5
BAIXA RECORRÊNCIA (6)																				
ACTIVITY INEXISTENTE	7	2	4	-	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	3
IMAGEM DISPENSÁVEL	6	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	3	2	-	-	3
EXCESSIVO REÚSO DE STRING	6	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2	4	-	-	-	-	4
ADAPTER COMPLEXO	6	-	-	-	-	3	2	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2
HERANÇA**	5	2	-	2	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	3
LISTENER ESCONDIDO	5	-	-	-	-	-	2	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	3
#Totais		35	36	34	26	23	19	10	11	31	19	11	9	23	16	20	8	10	2	
#Categorias		10	8	9	6	6	7	3	6	7	7	4	5	4	4	4	2	5	2	
Coluna #T: recorrência geral da prática. Coluna #R: total de respostas distintas por prática. Linha #Totais: total de respostas obtidas em cada questão. Linha #Categorias: total de categorias distintas de cada questão.																				

Tabela 4.1: Práticas de alta e média recorrência.

interagem com a UI, qualquer lógica deve ser delegada para outra classe”, P23 diz “Apenas código relacionado à Interface de Usuário nas Activities”, P40 diz “Adapters devem apenas se preocupar sobre como mostrar os dados, sem trabalhá-los”, P2 diz “As activities que eu crio normalmente tem um propósito único e estado básico [...] eu uso MVP a maior parte do tempo, então minhas activities normalmente representam uma view no MVP”. Os elementos afetados por essa categoria são: ACTIVITIES, FRAGMENTS, LISTENERS e ADAPTERS.

NOME DE RECURSO DESPADRONIZADO (NRD)

Indica como má prática o não uso de um padrão de nomenclatura a ser usado nos recursos da aplicação. De modo similar, respostas indicam como boas práticas o uso de um padrão de nomenclatura a ser usados nos recursos. Exemplos de frases que indicaram más práticas são: P8 sobre STYLE RESOURCES diz “[...] o nome das strings sem um contexto”, P37 também sobre STYLE RESOURCES diz “Nada além de ter uma boa convenção de nomes”, ainda P37, porém sobre LAYOUT RESOURCES diz “Mantenha uma convenção de nomes da sua escolha [...]”. Exemplos de frases que indicaram boas prática são: P27 diz sobre STRING RESOURCES “Iniciar o nome de uma string com o nome da tela onde vai ser usada”, P43 sobre LAYOUT RESOURCES diz “Ter uma boa convenção de nomeação”, P11 diz sobre STYLE RESOURCES “[...] colocar um bom nome [...]”. Os elementos que entraram nessa categoria foram: ACTIVITIES, LAYOUT RESOURCES, STRING RESOURCES, STYLE RESOURCES e DRAWABLE

RESOURCES.

Dentre as respostas, algumas indicaram padrões de preferência. P11 indica usar prefixos nos LAYOUT RESOURCES: `activity_`, `fragment_`, `ui_` (para UI customizadas). P12 sugeriu usar sufixos em ACTIVITIES: `_Activity`. Os padrões indicados para STRING RESOURCES foram: P27 indicou “Iniciar o nome da string com o nome da tela onde vai ser usada”, P6 sugeriu a convenção `[screen]_[type]_[text]` e citou como exemplo `welcome_message_title`. P34 indicou que deve-se usar como prefixo o recurso usando a string, por exemplo `dialog.STRING_NAME` ou `hint.STRING_NAME`. De modo similar porém sem sugerir um exemplo, P4 sugeriu basear o nome da string no nome do recurso que a esta usando. Não foram sugeridos nenhum padrão para STYLES RESOURCES e DRAWABLE RESOURCES.

RECURSO MÁGICO (RM)

Indica como má prática o uso direto de valores como, por exemplo, strings, números e cores, sem a criação um recurso. De modo similar, respostas indicam como boas práticas o uso de um padrão de nomenclatura a ser usados nos recursos. O nome dessa categoria foi inspirado no cheiro de código *Magic Number* [38] que trata sobre números usados diretamente no código. Exemplos de frases que indicaram más práticas são: P23 diz “*Strings diretamente no código*”, P31 e P35 falam respectivamente sobre não extrair as strings e sobre não extrair os valores dos arquivos de layout. Exemplos de frases que indicaram boas prática são: P7 diz “*Sempre pegar valores de string ou dp de seus respectivos resources para facilitar*”, P36 diz para “*sempre adicionar as strings em resources para traduzir em diversos idiomas [...]*”. Os elementos que entraram nessa categoria foram: LAYOUT RESOURCES, STRING RESOURCES e STYLE RESOURCES.

LAYOUT PROFUNDAMENTE ANINHADO (LPA)

Indica como má prática o uso de profundos aninhamentos na construção de layouts. De modo similar, respostas indicam como boas práticas evitar ao máximo o aninhamento de *views*. Exemplos de frases que indicaram más práticas são: P26 diz “*Hierarquia de views longas*”, P4 aborda a mesma ideia ao dizer “*Estruturas profundamente aninhadas*”, P39 diz “*Hierarquias desnecessárias*” e P45 diz “*Criar muitos ViewGroups dentro de ViewGroups*”. Exemplos de frases que indicaram boas prática são: P4 diz “*tento usar o mínimo de layout aninhado*”, P19 diz “*Utilizar o mínimo de camadas possível*”, P8 diz “[...] não fazer uma hierarquia profunda de ViewGroups [...]”. Apenas o elemento LAYOUT RESOURCES recebeu esta categoria. O site oficial do Android conta com informações e ferramentas automatizadas para lidar com esse sintoma [50].

4.0.2 Más Práticas de Média Recorrência

CLASSES DE UI ACOPLADAS (CUIA)

Indica como má prática o acoplamento entre ACTIVITIES, FRAGMENTS, ADAPTERS e LISTENERS, ou seja, a existência de referências diretas entre elas. De modo similar, respostas indicam como boas práticas que estas classes não se conheçam diretamente. Com base nas respostas, identificamos 3 situações onde essa má prática é percebida.

O primeira situação é quando o FRAGMENT está acoplado à ACTIVITIES, outros FRAGMENTS ou componentes. Sobre o acoplamento de FRAGMENTS com ACTIVITIES, P19 diz *“Acoplar o fragment a activity ao invés de utilizar interfaces é uma prática ruim”*. P10, P31 e P45 indicam como má prática *“acoplar o FRAGMENT com a ACTIVITY”*. Sobre o acoplamento de FRAGMENTS com outros FRAGMENTS, P37 diz que *“Fragments nunca devem tentar falar uns com os outros diretamente”* e P45 diz *“[é uma má prática] integrar com outro Fragment diretamente”*. Sobre o FRAGMENTS serem acoplados a outros componentes, P6 diz *“Seja um componente de UI reutilizável. Então evite dependência de outros componentes da aplicação”*. Como boa prática, para a comunicação entre essas classes, são indicados: o uso de *interfaces*, o método ONATTACH existente em FRAGMENTS (este método é disparado pelo Android ao associar um FRAGMENT a uma ACTIVITY) ou a biblioteca *EventBus* [5]. P36 diz *“Criar uma interface para a comunicação entre Activity e Fragment, ou utilizar o EventBus.”* e P44 diz *“Use e abuse do método onAttach para se comunicar com Activity”*.

A segunda situação é quando o LISTENER está acoplado a ACTIVITIES. P40 diz que é uma má prática *“[o LISTENER] conter uma referência forte à Activities”*, P4 exprime a mesma ideia com uma frase um pouco diferente.

A terceira situação é quando o ADAPTER está acoplado à ACTIVITIES ou FRAGMENTS. P10 indicou como má prática em *Adapters* o *“alto acoplamento com a Activity”* e P45 exprime a mesma ideia ao dizer *“Acessar Activities ou Fragments diretamente”*.

COMPORTAMENTO SUSPEITO (CS)

Indicam boas e más práticas ao implementar comportamento para responder a eventos do usuário, como por exemplo, um toque na tela. Um evento do usuário é representado através de LISTENERS, que são interfaces Java onde cada uma representa um tipo de evento, por exemplo, a interface *OnClickListener* representa o evento de clique. Através das respostas dos participantes identificamos como boas práticas o uso de classes concretas e ferramentas de injeção de eventos e como más práticas o uso de classes anônimas e classes internas.

Classes anônimas são consideradas como má prática por todos os participantes que comentaram sobre ela, sendo que a maioria sugeriu o uso de classes concretas. Por exemplo, P9 diz *“Usar muitos anônimos pode ser complicado. Às vezes nomear coisas torna mais fácil para depuração”*, P4 diz *“Mantenha-os [listeners] em classes separadas (esqueça sobre*

classes anônimas)”, P32 diz “*Prefiro declarar os listeners com "implements" e sobrescrever os métodos (onClick, por exemplo) do que fazer um set listener no próprio objeto*” e P8 diz “*Muitas implementações de listener com classes anônimas*”.

O uso de classes internas também foi considerado como má prática. Exemplos de frases que indicam más práticas são: P42 diz “*Declarar como classe interna da Activity ou Fragment ou outro componente que contém um ciclo de vida. Isso pode fazer com que os aplicativos causem vazamentos de memória.*”.

A implementação do LISTENER através do polimorfismo, por exemplo uma ACTIVITY se torna o LISTENER através do uso de implements do Java, foi considerado uma má prática por alguns participantes, que sugeriram o uso de classes concretas ou de ferramentas de injeção de eventos e dependência como *Butter Knife* [32] e *Dagger2*. Por exemplo: P44 diz “*Eu não gosto quando os desenvolvedores fazem a activity implementar o listener porque eles [os métodos] serão expostos e qualquer um pode chamá-lo de fora da classe. Eu prefiro instanciar ou então usar ButterKnife para injetar cliques.*”. P6 diz “*Tome cuidado se a activity/fragment é um listener uma vez que eles são destruídos quando as configurações mudam. Isso causa vazamentos de memória.*”, P10 diz “*Use carregamento automático de view como ButterKnife e injeção de dependência como Dagger2*”. Para outros, esta forma de implementação é uma boa prática, por exemplo P32 diz “*Prefiro declarar os listeners com "implements" e sobrescrever os métodos (onClick, por exemplo) do que fazer um set listener no próprio objeto.*”. Os elementos que entraram nesta categoria foram: ACTIVITY, FRAGMENT ou ADAPTER.

MAU USO DO CICLO DE VIDA (MUCV)

Indica como má prática o uso incorreto do ciclo de vida ACTIVITIES e FRAGMENTS. De modo similar, respostas indicam como boas práticas respeitar o ciclo de vida desses elementos e não confundir o ciclo de vida de ambos. Exemplos de frases que indicaram más práticas são: P23 diz “*código que depende de estado e não se adapta ao ciclo de vida das Activities.*”, P28 diz “*Erros ao interpretar o ciclo de vida*”, P8 diz “*considerar o ciclo de vida de fragments como os de activities*”. Exemplos de frases que indicaram boas prática são: P43 diz “*Conhecer seu [da activity] ciclo de vida*”, P28, P31 e P15 falam “*tomar cuidado e respeitar o ciclo de vida de FRAGMENTS e ACTIVITIES*”. Os elementos que entraram nessa categoria foram: ACTIVITIES e FRAGMENTS.

LAYOUT LONGO OU REPETIDO (LLR)

Indica como má prática código de *layout* repetido ou muito grandes. De modo similar, respostas indicam como boas práticas extrair *layout* repetidos para reutilizá-los através da tag INCLUDE ou extrair apenas com o objetivo de manter arquivos pequenos. Exemplos de frases que indicaram más práticas são: P41 diz “*copiar e colar layouts parecidos sem usar includes*”, P23 diz “*[...] colocar muitos recursos no mesmo arquivo de layout.*”, P8 diz

“considerar o ciclo de vida de fragments como os de activities”. Exemplos de frases que indicaram boas prática são: P32 diz “Sempre quando posso, estou utilizando includes para algum pedaço de layout semelhante”, P36 diz “Criar layouts que possam ser reutilizados em diversas partes” e P42 diz “Separe um grande layout usando include ou merge”.

LONGOS RECURSOS DE LAYOUT (LRL)

Indica como má prática arquivos LAYOUT RESOURCES grandes e complexos. Respostas indicam como boas práticas a quebra desses arquivos em vários outros e o uso da tag de layout include para uni-los. Exemplos de frases que indicaram más práticas são: P41 diz “Copiar e colar trechos similares de tela, sem usar includes”, P23 diz “[...] utilizar muitos recursos no mesmo arquivo de layout”. Exemplos de frases que indicaram boas prática são: P34 diz “eu apenas tento reusá-los através do uso de includes”, P40 diz “modularize-os”, P9 diz use includes para simplificar multiplas configurações [de tela].

NÃO USO DE PADRÃO VIEW HOLDER (NUVH)

Indica como má prática o não uso do padrão *View Holder* [52] para melhorar o desempenho de listagens. De modo similar, respostas indicam como boas práticas evitar o uso do padrão *View Holder*. Exemplo de frase que indicou má prática é P8 ao dizer “[...] evitar o padrão *ViewHolder*”. Exemplos de frases que indicaram boas prática são: P36 diz “Reutilizar a view utilizando *ViewHolder*.”, de modo similar P39 diz “Usar o padrão *ViewHolder*”. P45 sugere o uso do *RECYCLERVIEW*, um elemento Android para a construção de listas que já implementa o padrão *ViewHolder* [52]. Apenas o elemento *ADAPTER* entrou nessa categoria.

NÃO USO DE ARQUITETURAS CONHECIDAS (NUAC)

Indica como má prática o não uso de algum padrão para desacoplar código de apresentação com código de lógica. De modo similar, respostas indicam como boas práticas o uso de algum padrão conhecido e sugerem MVP, MVC, MVVM e *Clen Architecture*. Exemplos de frases que indicaram más práticas são: P45 diz “Sobre não usar um design pattern”. Exemplos de frases que indicaram boas prática são: P28 diz “Usar algum modelo de arquitetura para garantir apresentação desacoplada do framework (MVP, MVVM, Clean Architecture, etc)”, P45 diz “Sobre MVP. Eu acho que é o melhor padrão de projeto para usar com Android”. Os elementos que entraram nessa categoria foram: *ACTIVITIES* e *textscFragments*.

TAMANHO ÚNICO DE IMAGEM (TUI)

Indica como má prática ter apenas uma imagem para atender a todas as resoluções. De modo similar, respostas indicam como boas práticas ter a mesma imagem em diversos tamanhos para atender a resoluções diferentes. Exemplos de frases que indicaram más práticas

são: P31 diz *“ter apenas uma imagem para multiplas densidades”*, P4 diz *“Baixar uma imagem muito grande quando não é necessário. Há melhores formas de usar memória”*, P44 diz *“Não criar [versões da] imagem para todos as resoluções”*. Exemplos de frases que indicaram boas prática são: P34 diz *“Nada especial, apenas mantê-las em seus respectivos diretórios e ter variados tamanhos delas”*, P36 diz *“Criar as pastas para diversas resoluções e colocar as imagens corretas”*. O único elemento que entrou nessa categoria é o que representa imagens, DRAWABLE RESOURCE.

USO EXCESSIVO DE FRAGMENT (UEF)

Indica como má prática o uso de FRAGMENTS quando se pode usar ACTIVITIES e o uso excessivo de FRAGMENTS. De modo similar, respostas indicam como boas práticas evitar o uso de FRAGMENTS sempre que possível. Exemplos de frases que indicaram más práticas são: P2 diz *“Usar muitos Fragments é uma má prática”*. Exemplos de frases que indicaram boas prática são: P16 diz *“Eu tento evitá-los”*. Os elementos que entraram nessa categoria foram: FRAGMENTS.

NÃO USO DE IMAGENS VETORIAIS (NUIV)

(10 participantes) que indicam como boa prática o uso de DRAWABLE RESOURCES vetoriais. é recomendado sempre que possível usar imagens vetorias sobre outros tipos. Exemplos de frases que indicaram boas prática são: P28 diz *“Utilizar o máximo de Vector Drawables que for possível”*, P40 diz *“evite muitas imagens, use imagens vetoriais sempre que possível”*. O único elemento que entrou nessa categoria é o que representa imagens, DRAWABLE RESOURCE.

NÃO USO DE FRAGMENT (NUF)

Indica como má prática o não uso de FRAGMENTS. De modo similar, respostas indicam como boas práticas o uso de FRAGMENTS sempre que possível. Exemplos de frases que indicaram más práticas são: P22 diz *“Não usar Fragments”*. Exemplos de frases que indicaram boas prática são: P19 diz *“[...] Utilizar fragments sempre que possível.”*, P45 diz *“Use Fragments para cada tela. Uma Activity para cada app/apk.”*. Os elementos que entraram nessa categoria foram: FRAGMENTS e ACTIVITIES.

CLASSES DE UI FAZENDO IO (CUIFIO)

Indica como má prática realizar operações de IO, como consulta a banco de dados ou acesso a internet, a partir das classes ACTIVITIES, FRAGMENTS e ADAPTERS. Respostas indicam como boas práticas que esses elementos lidem apenas com a interface com o usuário e sugeren para isso, o padrão MVP [7, 6]. Exemplos de frases que indicaram más práticas são: P26 sobre ACTIVITIES e FRAGMENTS diz *“fazer requests e consultas a banco de dados”*

e sobre ADAPTER diz *“Fazer operações longas e requests de internet”*. P37 sobre ACTIVITIES diz *“Elas nunca devem fazer acesso a dados [...]”*. Exemplos de frases que indicaram boas prática são: P26 diz *“Fazer activities e fragments apenas lidar com ações da view, faça isso usando o [padrão] MVP”*. Os elementos que entraram nessa categoria foram: ACTIVITIES, FRAGMENTS e ADAPTERS.

LONGO RECURSO DE ESTILO (LRE)

Indica como má prática o uso de apenas um arquivo para todos os STYLE RESOURCES. De modo similar, respostas indicam como boas práticas separar os estilos em mais de um arquivo. Exemplos de frases que indicaram más práticas são: P28 diz *“Deixar tudo no mesmo arquivo styles.xml”*, P8 diz *“Arquivos de estilos grandes”*. Exemplos de frases que indicaram boas prática são: P28 diz *“Se possível, separar mais além do arquivo styles.xml padrão, já que é possível declarar múltiplos arquivos XML de estilo para a mesma configuração”*. P40 diz *“Divida-os. Temas e estilos é uma escolha racional”*. O único elemento que entrou nessa categoria foi o STYLE RESOURCE.

RECURSO DE STRING BAGUNÇADO (RSB)

Indica como má prática arquivos STRING RESOURCES desorganizados ou o uso de apenas um arquivo para todos os STRING RESOURCES. De modo similar, respostas indicam como boas práticas separar as *strings* em mais de um arquivo. Exemplos de frases que indicaram más práticas são: P28 diz *“Usar o mesmo arquivo strings.xml para tudo”*, P42 diz *“Não orgaizar as strings quando o strings.xml começa a ficar grande”*. Exemplos de frases que indicaram boas prática são: P28 diz *“Separar strings por tela em arquivos XML separados. Extremamente útil para identificar quais strings pertencentes a quais telas em projetos grandes”*. P32 diz *“Sempre busco separar em blocos, cada bloco representa uma activity e nunca aproveito uma String pra outra tela”*. O único elemento que entrou nessa categoria foi o STRING RESOURCE.

ATRIBUTOS DE ESTILO REPETIDOS (AER)

Indica como má prática a repetição de atributos de estilo nos LAYOUT RESOURCE. De modo similar, respostas indicam como boas práticas sempre que identificar atributos repetidos, extraí-los para um estilo. Exemplos de frases que indicaram más práticas são: P32 diz *“Utilizar muitas propriedades em um único componente. Se tiver que usar muitas, prefiro colocar no arquivo de styles.”*. Exemplos de frases que indicaram boas prática são: P34 diz *“Sempre que eu noto que tenho mais de um recurso usando o mesmo estilo, eu tento movê-lo para o meu style resource.”*. Os elementos nessa categoria foram: LAYOUT RESOURCES e STYLE RESOURCES.

4.0.3 Más Práticas de Baixa Recorrência

ACTIVITY INEXISTENTE (AI)

Indica como má prática classes manterem referência a uma ACTIVITY, pois como ela possui ciclo de vida, quando a classe tentar acessá-la, a ACTIVITY pode não existir mais, resultando em possíveis erros na aplicação. De modo similar, respostas indicam como boas práticas, elementos com ciclo de vida independente, não manter referência à ACTIVITIES. Exemplos de frases que indicaram más práticas são: P28 diz *“Fazer Activities serem callbacks de processos assíncronos gerando memory leaks. Erros ao interpretar o ciclo de vida”*, P31 diz *“[...] ter referência estática para Activities, resultando em vazamento de memória”*. Exemplos de frases que indicaram boas prática são: P31 diz *“Não manter referências estáticas para Activities (ou classes anônimas criadas dentro delas)”*, P4 diz *“Deus mata um cachorro toda vez que alguém passa o contexto da Activity para um componente que tem um ciclo de vida independente dela. Vaza memória e deixa todos tristes.”*. Os elementos que entraram nessa categoria foram: ACTIVITIES e LISTENERS.

IMAGEM DISPENSÁVEL (ID)

Indica como má prática o uso de imagens quando poderia ser usado um DRAWABLE RESOURCE em XML. De modo similar, respostas indicam como boas práticas o uso de DRAWABLE RESOURCES, criado com XML, sempre que possível. Exemplos de frases que indicaram más práticas são: P23 diz *“Uso de modotos não otimizados, uso de drawables onde recursos padrão do Android seriam preferíveis”*, P37 diz *usar jpg ou png para formas simples é ruim, apenas as desenhe [através de DRAWABLE RESOURCES]*. Exemplo de frase que indicou boa prática é P36 que diz *“[...] Quando possível, criar resources através de xml.”*. Apenas o elemento DRAWABLE RESOIRCE entrou nessa categoria.

EXCESSIVO REÚSO DE STRING (ERS)

Indica como má prática reutilizar o mesmo STRING RESOURCE em muitos lugares no aplicativo, apenas porque o texto coincida, pois caso seja necessário alterar em um lugar, todos os outros serão afetados. De modo similar, respostas indicam como boas práticas considerar a semântica ou contexto ao nomear um STRING RESOURCE, para mesmo que o valor seja o mesmo, os recursos sejam diferentes. Exemplos de frases que indicaram más práticas são: P32 diz *“Utilizar uma String pra mais de uma activity, pois se em algum momento, surja a necessidade de trocar em uma, vai afetar outra.”*, P6 diz *“Reutilizar a string em várias telas”* e P40 diz *“Reutilizar a string apenas porque o texto coincide, tenha cuidado com a semântica”*. Exemplos de frases que indicaram boas prática são: P32 diz *“Sempre busco separar em blocos, cada bloco representa uma activity e nunca aproveito uma String pra outra tela.”* e P9 diz *“Não tenha medo de repetir strings [...]”*. Apenas o elemento STRING RESOURCE entrou nessa categoria.

ADAPTER COMPLEXO (AC)

Indica como má prática ADAPTERS que contém muitos condicionais. Respostas indicam como boas práticas que um ADAPTER deve adaptar apenas um tipo de classe e trabalhar com um ou mais views, de modo a evitar lógicas para esconder ou mostrar view específicas. Exemplos de frases que indicaram más práticas são: P23 diz *“Reutilizar um mesmo adapter para várias situações diferentes, com "ifs" ou "switches". Código de lógica importante ou cálculos em Adapters.”*. Exemplos de frases que indicaram boas prática são: P2 diz *“Um Adapter deve adaptar um único tipo de item ou delegar a Adapters especializados”*. O único elemento que entrou nessa categoria foi o ADAPTER.

LISTENER ESCONDIDO (LE)

Indica como má prática o uso de métodos de eventos do usuário no XML de layout, como por exemplo o método ONCLICK. Respostas indicam como boas práticas o uso da biblioteca *ButterKnife* [32]. Exemplos de frases que indicaram más práticas são: P34 diz *“Nunca crie um listener dentro do XML. Isso esconde o listener de outros desenvolvedores e pode causar problemas até que ele seja encontrado”*, P39 e P41 expressam a mesma opinião, P41 ainda complementa dizendo que *“XML de layout deve lidar apenas com a view e não com ações”*. Exemplos de frases que indicaram boas prática são: P39 diz apenas *“Uso ButterKnife”*, P34 também expressa sua preferência por essa biblioteca. Apenas LISTENERS entraram nessa categoria.

4.0.4 Categorias de Baixíssima Recorrência

Obtivemos 29 categorias consideradas de baixíssima recorrência: MVC, Clean Architecture, Don't Use Fragment, Nested Fragment, Mix String Resources With Business Logic, Use 9 Patch Files, Dealing With App Stack Manually, Styles Knows Too Much, Package Structure, MVVM, Activity Handle More Than One Layout, Bad Relative, Deprecated Attributes, Fat onCreate, HTML Into String File, Inherit From Support Library Always, Listener Has A Valid Context, Safe Adapter, Single Activity, Static Things On Adapter, Style Into String File, Use Constraint Layout, Dead Resources, DRY, SOLID, Reuse, Singleton, Opened Activity e Unnecessary ViewGroup

4.0.5 Percepção dos Desenvolvedores

A Figura 4.1 apresenta gráficos de violino sobre a percepção dos desenvolvedores com relação as quatro más práticas de alta recorrência (LCUI, LPA, RM e NRD) e um gráfico de violino com as 3 más práticas que afetam apenas recursos do aplicativo. No eixo y, 0 (zero) indica códigos não percebidos pelos desenvolvedores como problemáticos (ou seja, responder *não* à pergunta: este código apresenta algum problema de design e/ou implementação?),

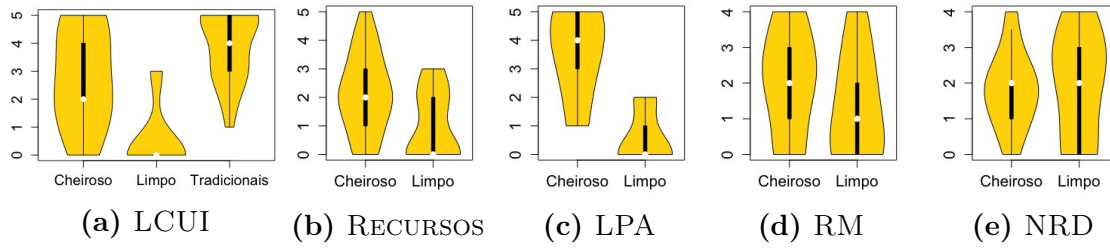


Figura 4.1: *Gráficos violino das más práticas LCUI, LPA, RM e NRD.*

enquanto que valores de 1 a 5 indicam o nível de severidade para o problema percebido pelo desenvolvedor.

Más práticas que afetam classes Java

Na Figura 4.1a apresentamos três gráficos violinos, respectivamente: percepção dos desenvolvedores sobre códigos afetados pela má prática LCUI, a percepção sobre códigos limpos e por último, a percepção sobre códigos afetados por maus cheiros tradicionais como por exemplo Classe Longa.

A mediana de classes limpas tem severidade igual a 0 ($Q3=0$). Isso indica que, como esperado, desenvolvedores não percebem essas classes como problemáticas. Em comparação, as classes afetadas por LCUI tem mediana igual a 2 ($Q3=4$) logo, são percebidas como classes problemáticas. A diferença entre classes afetadas por LCUI e classes limpas é estatisticamente significativa ($p\text{-value} < 0.004$) com alto tamanho de efeito ($d = 0,72$). Com relação aos maus cheiros tradicionais, a mediana de severidade é igual a 4 ($Q3=5$). Isso significa que classes afetadas por esses maus cheiros são percebidas pelos desenvolvedores como muito problemáticas, até mais que classes afetadas pela má prática LCUI. Ainda que essa diferença de percepção esteja clara no gráfico violino, esta diferença não é estatisticamente significativa ($p\text{-value} = 0.077$). Acreditamos que isso ocorra devido ao número limitado de dados (20 participantes).

Más práticas que afetam recursos

As Figuras 4.1b até 4.1e reúnem 4 diferentes pares de gráficos violinos. O primeiro compara recursos afetados por quaisquer das 3 más práticas, LPA, RM e NRD, com recursos limpos. O segundo, terceiro e quarto, tratam de cada má prática individualmente, ou seja, recursos afetados por aquela má prática em comparação com recursos limpos.

A Figura 4.1b mostra a percepção dos desenvolvedores com relação a recursos afetados pelas más práticas LPA, RND e RM, com mediana de severidade igual a 2 ($Q3=3$), em comparação com recursos limpos (mediana=0). Isso indica que, como esperado, desenvolvedores percebem recursos afetados pelas más práticas como problemáticos. Essa diferença também é estatisticamente significativa ($p\text{-value} < 0.008$) com médio tamanho de efeito ($d = 0.43$).

Ao avaliarmos os gráficos violinos das más práticas individualmente, podemos notar que duas, LPA (Figura 4.1c) e RM (Figura 4.1d), se mostram percebidas como problemáticas,

sendo a primeira mais percebida do que a segunda. Códigos afetados pela má prática LPA tem mediana de severidade igual a 4 ($Q3=5$) logo, desenvolvedores percebem códigos afetados por ela como problemáticos. Em comparação, códigos limpos apresentam mediana igual a 0 ($Q3=1$). A diferença entre códigos afetados por LPA e códigos limpos também é estatisticamente significativa ($p\text{-value} < 0.02$) com alto tamanho de efeito ($d = 0,89$). Em contrapartida, ainda que o gráfico de violino da má prática RM apresente também uma diferença visual entre códigos limpos e afetados pela má prática, essa diferença não é estatisticamente significativa ($p\text{-value} = 0,34$).

A má prática NRD (Figura 4.1e) foi a menos percebida por desenvolvedores, com medianas iguais para códigos afetados por ela e códigos limpos (mediana = 2). Entretanto, os desenvolvedores que indicaram códigos afetados por ela como problemáticos, indicaram como o problema descrições muito próximas a definição dada para essa má prática. Por exemplo, S2P15 disse “*Os nomes das strings são formados por um prefixo e um número, o que prejudica a legibilidade, é impossível saber o que este número indica*” (pontuou severidade como 3), S2P16 disse “*Atributos não seguem convenção de nomes. Nomes não são descritivos*” (pontuou severidade como 2), S2P11 disse “*Não segue uma boa prática de nomenclatura de recursos.*” (pontuou severidade como 2) e S2P19 disse “*Os nomes das strings não estão seguindo um padrão (algumas em camelCase, outras lowercase, outras snakecase) [...]*” (pontuou severidade como 2).

De forma geral, os desenvolvedores conseguiram identificar corretamente a má prática em questão, colocando em suas respostas descrições muito próximas as definições dadas a elas. Por exemplo S2P11 ao confrontar um código afetado por LCUI disse “*[...] Não há nenhuma arquitetura implementada, o que causa a classe fazendo muito mais do que é de sua alçada. O método onItemClick está muito complexo, contendo 7 condições [...]*”, S2P5 ao confrontar um código afetado por RM disse “*Valores de cores, tamanhos, animações e distancias, nao estao extraídos fazendo que muitos deles estejam repetidos dificultando uma posterior manutencao ou reusabilidade*”, S2P7 ao confrontar um código afetado por LPA disse “*Os sucessivos aninhamentos de view groups provavelmente irá causar uma performance ruim*”.

Capítulo 5

Discussão

Under construction.

Capítulo 6

Ameaças à Validade

Uma limitação deste artigo é que os dados foram coletados apenas a partir de questionários online e o processo de codificação foi realizado apenas por um dos autores. Alternativas a esses cenários seriam realizar a coleta de dados de outras formas como entrevistas ou consulta a especialistas, e que o processo de codificação fosse feito por mais de um autor de forma a reduzir possíveis enviesamentos.

Outra possível ameaça é com relação a seleção de códigos limpos. Selecionar códigos limpos é difícil. Sentimos uma dificuldade maior ao selecionar códigos de recursos do Android pois quando achamos que isolamos um problema, um participante mencionava sobre outro o qual não havíamos removido. Um alternativa seria investigar a existência de ferramentas que façam esta seleção, validar os códigos selecionados com um especialista ou mesmo estender o teste piloto.

Nossa pesquisa tenta replicar o método utilizado por Aniche [13] ao investigar cheiros de código no framework Spring MVC. Entretanto, nos deparamos com situações diferentes, das quais, após a execução nos questionamos se aquele método seria o mais adequado para todos os contextos neste artigo. Por exemplo, nosso resultado com a má prática RM nos levou a conjecturar se desenvolvedores consideram problemas em códigos Java mais severos que problemas em recursos do aplicativo. O que nos levou a pensar sobre isso foi que, apesar do resultado, obtivemos muitas respostas que se aproximavam da definição da má prática RM. Desta forma, levantamos que de todos os recursos avaliados, 74% receberam severidade igual ou inferior a 3, contra apenas 30% com os mesmo níveis de severidade em código Java. Desta forma, uma alternativa é repensar a forma de avaliar a percepção dos desenvolvedores sobre más práticas que afetem recursos do aplicativo.

Capítulo 7

Trabalhos Relacionados

Muitas pesquisas têm sido realizadas sobre a plataforma Android, muitas delas focam em vulnerabilidades [16, 18, 19, 33, 57, 60, 61], autenticação [20, 58, 59] e testes [30, 10]. Diferentemente dessas pesquisas, nossa pesquisa tem foco na percepção dos desenvolvedores sobre boas e más práticas de desenvolvimento na plataforma Android.

A percepção desempenha um importante papel na definição de code smells relacionados a uma tecnologia, visto que code smells possuem uma natureza subjetiva. Code smells desempenham um importante papel na busca por qualidade de código, visto que, após mapeados, podemos chegar a heurísticas para identificá-los e com essas heurísticas, implementar ferramentas que automatizem o processo de identificar códigos problemáticos.

Verloop [55] conduziu um estudo no qual avaliou por meio de 4 ferramentas de detecção automatizada de cheiros de código (JDeodorant, Checkstyle, PMD e UCDetector) a presença de 5 cheiros de código (Long Method, Large Class, Long Parameter List, Feature Envy e Dead Code) em 4 projetos Android. Nossa pesquisa se relaciona com a de Verloop no sentido de que também estamos buscando por cheiros de código, entretanto, em vez de buscarmos por cheiros de código já definidos, realizamos uma abordagem inversa na qual, primeiro buscamos entender a percepção de desenvolvedores sobre boas e más práticas em Android, e a partir dessa percepção, relacionamos com algum cheiro de código pré-existente ou derivamos algum novo.

Gottschalk et al [27] conduziram um estudo sobre formas de detectar e refatorar cheiros de código relacionados ao uso eficiente de energia. Os autores compilaram um catálogo com 8 cheiros de código e trabalharam sob um trecho de código Android para exemplificar um deles, o "binding resource too early", quando algum recurso é alocado muito antes de precisar ser utilizado. Essa pesquisa é relacionada à nossa por ambas considerarem a tecnologia Android e se diferenciam pois focamos na busca por cheiros de código relacionados a qualidade de código, no sentido de legibilidade e manutenabilidade.

Aplicativos Android são escritos na linguagem de programação Java [49]. Então a primeira questão é: por que buscar por *smells* Android sendo que já existem tantos *smells* Java? Pesquisas têm demonstrado que tecnologias diferentes podem apresentar *code smells* espe-

cíficos, como por exemplo Aniche et al. identificaram 6 *code smells* específicos ao framework Spring MVC, um framework Java para desenvolvimento web. Outras pesquisas concluem que projetos Android possuem características diferentes de projetos java [29, 36, 42], por exemplo, o *front-end* é representado por arquivos XML e o ponto de entrada da aplicação é dado por *event-handler* [51] como o método ONCREATE. Encontramos também diversas pesquisas sobre *code smells* sobre tecnologias usadas no desenvolvimento de *front-end* web como CSS [25] e JavaScript [21]. Essas pesquisas nos inspiraram a buscar entender se existem *code smells* no *front-end* Android.

Capítulo 8

Conclusão

Neste artigo investigamos a existência de boas e más práticas em elementos usados para implementação de *front-end* de projetos Android: ACTIVITIES, FRAGMENTS, LISTENERS, ADAPTERS, LAYOUT, STYLES, STRING e DRAWABLE. Fizemos isso através de um estudo exploratório qualitativo onde coletamos dados por meio de um questionário online respondido por 45 desenvolvedores Android. A partir deste questionário mapeamos 23 más práticas e sugestões de solução, quando mencionado por algum participante. Após, validamos a percepção de desenvolvedores Android sobre as quatro mais recorrentes dessas más práticas: LÓGICA EM CLASSES DE UI, NOME DE RECURSO DESPADRONIZADO, RECURSO MÁGICO E LAYOUT PROFUNDAMENTE ANINHADO. Fizemos isso através de um experimento online respondido por 20 desenvolvedores Android, onde os participantes eram convidados a avaliar 6 códigos com relação a qualidade.

QP1. O que desenvolvedores consideram boas e más práticas no desenvolvimento Android?

Questionamos 45 desenvolvedores sobre o que eles consideravam boas e más práticas em elementos específicos do Android. Com base nesses dados, consolidamos um catálogo com 23 más práticas onde, para cada uma delas apresentamos uma descrição textual e exemplos de frases usadas nas respostas que nos levaram a sua definição.

QP2. Códigos afetados por estas más práticas são percebidos pelos desenvolvedores como problemáticos?

Validamos a percepção de desenvolvedores sobre as quatro más prática mais recorrentes. Concluimos que desenvolvedores de fato as percebem como más práticas. Duas das más práticas, LÓGICA EM CLASSES DE UI e LAYOUT PROFUNDAMENTE ANINHADO foram possíveis confirmar com dados estatísticos. Outras duas, NOME DE RECURSO DESPADRONIZADO e RECURSO MÁGICO, embora os dados estatísticos não tenham confirmado, notamos por meio das respostas abertas que existe esta percepção.

Apêndice A

Questionário sobre Boas e Más Práticas

Android Good & Bad Practices

Help Android Developers around the world in just 15 minutes letting us know what you think about good & bad practices in Android native apps. Please, answer in portuguese or english.

Hi, my name is Suelen, I am a Master student researching code quality on native Android App's Presentation Layer. Your answers will be kept strictly confidential and will only be used in aggregate. I hope the results can help you in the future. If you have any questions, just contact us at suelengcarvalho@gmail.com.

Questions about Demographic & Background. Tell us a little bit about you and your experience with software development. All questions through this session were mandatory.

1. What is your age? (One choice between 18 or younger, 19 to 24, 25 to 34, 35 to 44, 45 to 54, 55 or older and I prefer not to answer)
2. Where do you currently live?
3. Years of experience with software development? (One choice between 1 year or less, one option for each year between 2 and 9 and 10 years or more)
4. What programming languages/platform you consider yourself proficient? (Multiples choices between Swift, Javascript, C#, Android, PHP, C++, Ruby, C, Python, Java, Scala, Objective C, Other)
5. Years of experience with developing native Android applications? (One choice between 1 year or less, one option for each year between 2 and 9 and 10 years or more)
6. What is your last degree? (One choice between Bacharel Student, Bacharel, Master, PhD and Other)

Questions about Good & Bad Practices in Android Presentation Layer. We want you to tell us about your experience. For each element in Android Presentation Layer, we want you to describe good & bad practices (all of them!) you have faced and why you think they are good or bad. With good & bad practices we mean anything you do or avoid that makes your code better than before. If you perceive the same practice in more than one element, please copy and paste or refer to it. All questions thought this session were not mandatory.

1. **Activities** An activity represents a single screen.

- Do you have any good practices to deal with Activities?
- Do you have anything you consider a bad practice when dealing with Activities?

2. **Fragments** A Fragment represents a behavior or a portion of user interface in an Activity. You can combine multiple fragments in a single activity to build a multi-pane UI and reuse a fragment in multiple activities.

- Do you have any good practices to deal with Fragments?
- Do you have anything you consider a bad practice when dealing with Fragments?

3. **Adapters** An adapter adapts a content that usually comes from model to a view like put a bunch of students that come from database into a list view.

- Do you have any good practices to deal with Adapters?
- Do you have anything you consider a bad practice when dealing with Adapters?

4. **Listeners** An event listener is an interface in the View class that contains a single callback method. These methods will be called by the Android framework when the View to which the listener has been registered is triggered by user interaction with the item in the UI.

- Do you have any good practices to deal with Listeners?
- Do you have anything you consider a bad practice when dealing with Listeners?

5. **Layouts Resources** A layout defines the visual structure for a user interface.

- Do you have any good practices to deal with Layout Resources?
- Do you have anything you consider a bad practice when dealing with Layout Resources?

6. **Styles Resources** A style resource defines the format and look for a UI.

- Do you have any good practices to deal with Styles Resources?

- Do you have anything you consider a bad practice when dealing with Styles Resources?

7. **String Resources** A string resource provides text strings for your application with optional text styling and formatting. It is very common used for internationalizations.

- Do you have any good practices to deal with String Resources?
- Do you have anything you consider a bad practice when dealing with String Resources?

8. **Drawable Resources** A drawable resource is a general concept for a graphic that can be drawn to the screen.

- Do you have any good practices to deal with Drawable Resources?
- Do you have anything you consider a bad practice when dealing with Drawable Resources?

Last thoughts Only 3 more final questions.

1. Are there any other *GOOD* practices in Android Presentation Layer we did not asked you or you did not said yet?
2. Are there any other *BAD* practices in Android Presentation Layer we did not asked you or you did not said yet?
3. Leave your e-mail if you wish to receive more information about the research or participate in others steps.

Referências Bibliográficas

- [1] Android fragmentation visualized. <http://opensignal.com/reports/2015/08/android-fragmentation>, August 2015. Acessado em 12/09/2016. 10
- [2] Android studio. <https://developer.android.com/studio/index.html>, 2016. Acessado em 30/08/2016. 16
- [3] Pmd (2016). <https://pmd.github.io>, 2016. Acessado em 29/08/2016. 1
- [4] Wikipedia code smell. https://en.wikipedia.org/wiki/Code_smell, 2016. Acessado em 14/11/2016. 1
- [5] Green robot - event bus). <http://greenrobot.org/eventbus>, 2017. Acessado em 11/04/2017. 25
- [6] Gui architectures). <https://www.martinfowler.com/eaDev/uiArchs.html>, 2017. Acessado em 11/04/2017. 22, 28
- [7] Wikipédia - model-view-presenter. <https://pt.wikipedia.org/wiki/Model-view-presenter>, 2017. Acessado em 11/04/2017. 22, 28
- [8] Wikipédia - model-view-viewmodel. <https://en.wikipedia.org/wiki/Model-view-viewmodel>, 2017. Acessado em 11/04/2017. 22
- [9] Steve Adolph, Wendy Hall, and Philippe Kruchten. Using grounded theory to study the experience of software development. empirical software engineering. 2011. 17
- [10] Domenico Amalfitano, Anna Fasolino, Porfirio Tramontana, Salvatore Carmine, and Atif Memon. Using gui ripping for automated testing of android applications. 2012. 36
- [11] Maurício Aniche, Christoph Treude, Andy Zaidman, Arie van Deursen, and Marco Aurélio Gerosa. Satt: Tailoring code metric thresholds for different software architectures. In *Source Code Analysis and Manipulation (SCAM), 2016 IEEE 16th International Working Conference on*, pages 41–50. IEEE, 2016. 1
- [12] Maurício Aniche, Bavota G., Treude C., Van Deursen A., and Gerosa M. A validated set of smells in model-view-controller architectures. 2016. 1
- [13] Maurício Aniche and Marco Gerosa. Architectural roles in code metric assessment and code smell detection. 2016. 2, 35
- [14] Lionel C Briand, William M Thomas, and Christopher J Hetmanski. Modeling and managing risk early in software development. In *Software Engineering, 1993. Proceedings., 15th International Conference on*, pages 55–65. IEEE, 1993. 1

- [15] Suelen G. Carvalho. Apêndice online. <http://suelengc.com/android-code-smells-article/>, 2017. Acessado em 06/05/2017. 2
- [16] Erika Chin, Adrienne Felt, Kate Greenwood, and David Wagner. Analyzing inter-application communication in android. 2011. 36
- [17] Juliet Corbin and Anselm Strauss. *Basics of Qualitative Research: Techniques and Procedures for Developing Grounded Theory*. SAGE Publications Ltd, 3 edition, 2007. 15, 17, 19
- [18] Enck, William, and Patrick Drew McDaniel Machigar Ongtang. Understanding android security. 2009. 36
- [19] Enck, William, and Patrick McDaniel Machigar Ongtang. Mitigating android software misuse before it happens. 2008. 36
- [20] Zheran Fang and Yingjiu Li Weili Han. Permission based android security: Issues and countermeasures. 2014. 36
- [21] A. Milani Fard and A. Mesbah. Jsnoze: Detecting javascript code smells. 2013. 2, 37
- [22] Martin Fowler. *Refactoring. Improving the Design of Existing Code*. Addison-Wesley, 1999. 1, 2
- [23] Martin Fowler. Code smell. <http://martinfowler.com/bliki/CodeSmell.html>, February 2006. 1
- [24] E. Gamma, R. Helm, R. Johnson, and J. Vlissides. *Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software*. Professional Computing Series. Addison Wesley, Boston, 1995. 1
- [25] Golnaz Gharachorlu. *Code Smells in Cascading Style Sheets: An Empirical Study and a Predictive Model*. PhD thesis, The University of British Columbia, 2014. 2, 37
- [26] Barney G. Glaser and Anselm L. Strauss. *The Discovery of Grounded Theory: Strategies for Qualitative Research*. Aldine, 1 edition, 1999. 17
- [27] Marion Gottschalk, Mirco Josefiok, Jan Jelschen, and Andreas Winter. Removing energy code smells with reengineering services. 123. Maus cheiros relacionados ao consumo de energia. 1, 36
- [28] Robert J Grissom and John J Kim. Effect sizes for research: Univariate and multivariate applications. page 272. Routledge, Mar 2005. 21
- [29] Geoffrey Hecht. An approach to detect android antipatterns. 2015. 1, 37
- [30] Cuixiong Hu and Iulian Neamtii. Automating gui testing for android applications. 2011. 36
- [31] Arthur J. Riel. *Object-Oriented Design Heuristics*. Addison-Wesley Publishing Company, 1996. 1, 2
- [32] Wharthon Jake. Butter knife. <http://jakewharton.github.io/butterknife/>, 2017. Acessado em 11/04/2017. 26, 31

- [33] K Kavitha, P Salini, and V Ilamathy. Exploring the malicious android applications and reducing risk using static analysis. 2016. 36
- [34] Nigel King. In qualitative methods in organizational research - a practical guide. 1994. 16
- [35] Mario Linares-Vásquez, Sam Klock, Collin Mcmillan, Aminata Sabanè, Denys Poshyvanyk, and Yann-Gaël Guéhéneuc. Domain matters: Bringing further evidence of the relationships among anti-patterns, application domains, and quality-related metrics in java mobile apps. 2017. 1
- [36] Umme Mannan, Danny Dig, Iftekhhar Ahmed, Carlos Jensen, Rana Abdullah, and M Al-murshed. Understanding code smells in android applications. 2017. 1, 2, 37
- [37] Robert Martin. 8thlight blog - the clean architecture. <https://8thlight.com/blog/uncle-bob/2012/08/13/the-clean-architecture.html>, 2017. Acessado em 11/04/2017. 22
- [38] Robert C. Martin. *Clean Code: A Handbook of Agile Software Craftsmanship*. Prentice Hall PTR, Upper Saddle River, NJ, USA, 1 edition, 2008. 1, 2, 24
- [39] Nachiappan Nagappan and Thomas Ball. Static analysis tools as early indicators of pre-release defect density. In *Proceedings of the 27th International Conference on Software Engineering*, ICSE '05, pages 580–586, New York, NY, USA, 2005. ACM. 1
- [40] Luciana Carla Lins Prates. *Aplicando Síntese Temática em Engenharia de Software*. PhD thesis, Universidade Federal da Bahia e Universidade Estadual de Feira de Santana, 2015. 15, 16
- [41] Rafael Prikladnicki. *MuNDDoS - Um Modelo de Referência Para Desenvolvimento Distribuído de Software*. PhD thesis, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul - PUCRS, 2013. 15
- [42] Jan Reimann and Martin Brylski. A tool-supported quality smell catalogue for android developers. 2013. 1, 37
- [43] Johnny Saldaña. *The Coding Manual for Qualitative Researchers*. SAGE Publications Ltd, 2 edition, 2012. 19
- [44] Android Developer Site. Platform architecture. <https://developer.android.com/guide/platform/index.html>. Acessado em 04/09/2016. 6
- [45] Android Developer Site. Building your first app. <https://developer.android.com/training/basics/firstapp/creating-project.html>, 2016. Acessado em 31/03/2017. 16
- [46] Android Developer Site. Layouts. <https://developer.android.com/guide/topics/ui/declaring-layout.html>, 2016. Acessado em 23/10/2016. 13
- [47] Android Developer Site. Resource type. <https://developer.android.com/guide/topics/resources/available-resources.html>, 2016. Acessado em 12/09/2016. 11
- [48] Android Developer Site. Ui overview. <https://developer.android.com/guide/topics/ui/overview.html>, 2016. Acessado em 23/10/2016. 12
- [49] Android Developer Site. Android fundamentals. <https://developer.android.com/guide/components/fundamentals.html>, 2017. Acessado em 04/09/2016. 8, 10, 36

- [50] Android Developer Site. Optimizing view hierarchies). <https://developer.android.com/topic/performance/rendering/optimizing-view-hierarchies.html>), 2017. Acessado em 09/04/2017. 24
- [51] Android Developers Site. Activities. <https://developer.android.com/guide/components/activities.html>, 2016. Acessado em 29/08/2016. 37
- [52] Android Developers Site. Android recyclerview. <https://developer.android.com/training/material/lists-cards.html>, 2017. Acessado em 12/04/2017. 27
- [53] Developer Android Site. Resources overview. <https://developer.android.com/guide/topics/resources/overview.html>, 2016. Acessado em 08/09/2016. 16
- [54] Nikolaos Tsantalis. *Evaluation and Improvement of Software Architecture: Identification of Design Problems in Object-Oriented Systems and Resolution through Refactorings*. PhD thesis, University of Macedonia, August 2010. 1
- [55] Daniël Verloop. *Code Smells in the Mobile Applications Domain*. PhD thesis, TU Delft, Delft University of Technology, 2013. 1, 36
- [56] Conover J W. *Practical Nonparametric Statistics*. Wiley, 3 edition, Dec 1999. 21
- [57] Wenjia Wu, Jianan Wu, Yanhao Wang, and Ming Yang Zhen Ling. Efficient fingerprinting-based android device identification with zero-permission identifiers. 2016. 36
- [58] A. Yamashita and L. Moonen. Do code smells reflect important maintainability aspects? In *2012 28th IEEE International Conference on Software Maintenance (ICSM)*, pages 306–315, Sept 2012. 36
- [59] S. Yu. Big privacy: Challenges and opportunities of privacy study in the age of big data. 2016. 36
- [60] Yuan Zhang, Min Yang, Zhemin Yang, Guofei GU, and Binyu Zang Peng Ning. Exploring permission induced risk in android-applications for malicious detection. 2004. 36
- [61] Yuan Zhang, Min Yang, Zhemin Yang, and Binyu Zang. Permission use analysis for vetting undesirable behaviors in android apps. 2014. 36