

**Code Smells no Domínio de Aplicações Android a ser
apresentado à CPG para a dissertação**

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

Área de Concentração: Computação Móvel

Orientador: Prof. Dr. Marco Aurélio Gerosa

São Paulo, Julho de 2016

Code Smells no Domínio de Aplicações Android a ser apresentado à CPG para dissertação

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

Comissão Julgadora:

- Prof. Dr. Marco Aurélio Gerosa – IME-USP
- Prof. Dr. Nome 222 222 – IME-USP
- Prof. Dr. Nome 333 333 – IME-USP

Dedico esta dissertação de mestrado aos meus

...

...

....

Agradecimentos

A fazer.

Resumo

Versão 1:

O crescimento acelerado da plataforma Android tem feito desenvolvedores buscarem mais informações sobre como desenvolver e manter seus projetos Android com mais qualidade. De fato boas práticas tradicionais para desenvolvimento de projetos orientados a objetos colaboram bastante para atingir este objetivo, porém existem alguns cenários específicos desta plataforma que não são plenamente atendidos pelas boas práticas tradicionais. Desta forma, muitas vezes, desenvolvedores criam suas próprias soluções para atender a estes cenários e eventualmente o resultado compromete a qualidade do código em diversos aspectos.

Este estudo trata de uma pesquisa exploratória com o objetivo principal de documentar um catálogo de maus cheiros em códigos Android de forma que outros desenvolvedores possam identificar com mais facilidade quando a qualidade de seu código pode estar sendo comprometida. Estes maus cheiros poderão servir de apoio no desenvolvimento de aplicativos Android e eventualmente na criação de ferramentas de verificação automática de qualidade de código Android.

Ao seguir as indicações dos maus cheiros aqui documentados, os projetos Android tendem a ter mais qualidade, permitindo que evoluções de código não se tornem difíceis de serem realizadas com o passar do tempo.

Versão 2:

Nos últimos 10 anos o uso de dispositivos móveis tem aumentado consideravelmente. Dentre as principais plataformas o Android vem ganhando cada vez mais espaço no mercado sendo hoje já a maior plataforma móvel. Desta forma o desenvolvimento de aplicativos para Android vem crescendo de forma similar. Vale ressaltar que Android atualmente não é um sistema operacional limitado a smartphones, atualmente tem se popularizado bastante o uso desta plataforma em relógios, carros e televisores inteligentes.

Juntamente com este crescimento acelerado a criação e manutenção de projetos Android vem crescendo e começou a perceber que há poucas informações de como desenvolver com qualidade para esta plataforma. De fato, boas práticas de desenvolvimento de software podem ser aplicadas, mas existem algumas especificidades da plataforma que as boas práticas previamente existentes não conseguem responder.

Este estudo trata de uma pesquisa exploratória com o objetivo principal de documentar um catálogo de maus cheiros em códigos Android de forma que outros desenvolvedores possam identificar com mais facilidade quando que seu código pode estar no caminho de decair a qualidade.

Palavras-chave: Aplicações Móveis, Plataforma Android, Maus Cheiros de Código, Qualidade de Código.

Abstract

A fazer.

Keywords: Mobile Applications, Android Platform, Bad Code Smells, Code Quality.

Sumário

Lista de Abreviaturas	vii
Lista de Símbolos	viii
Lista de Figuras	ix
1 Introdução	1
1.1 Motivação	2
1.2 Objetivos	2
1.3 Abordagem de Solução	2
1.4 Originalidade e Relevância	2
1.5 Organização do Trabalho	2
2 Fundamentação Teórica	3
2.1 Aplicativos Móveis	3
2.2 Maus Cheiros de Código	6
2.3 Model View Controller	6
2.4 Padrões	6
2.4.1 Formato de Padrões	7
2.4.2 Formato Alexandrino	7
2.4.3 Formato Adotado	7

<i>SUMÁRIO</i>	vi
3 Pesquisa	8
3.1 Hipóteses	8
3.2 Processo de Pesquisa	8
3.2.1 Coleta de Dados	8
3.2.2 Análise dos Dados	9
3.3 Escrita dos Code Smells	9
4 Catálogo de Code Smells	10
4.1 Especialize sua Tela	10
4.2 Code Smell 2	10
4.3 Code Smell 3	10
4.4 Code Smell 4	11
4.5 Code Smell 5	11
5 Conclusão	12
5.1 Principais contribuições	12
5.2 Trabalhos futuros	12
Referências Bibliográficas	13
Índice Remissivo	15

Lista de Abreviaturas

MVC *Model View Controller*

Lista de Símbolos

Σ Sistema de transição de estados

Lista de Figuras

2.1	Divisão global de plataformas móveis em vendas para usuários finais do 1º quadrimestre de 2009 ao 1º quadrimestre de 2016 [Per16].	4
2.2	Número de aplicações disponíveis na Apple App Store de Julho de 2008 a Junho de 2016 [App16b].	5
2.3	Número de aplicações disponíveis na Google Play Store de Dezembro de 2009 a Fevereiro de 2016 [App16a].	5

Capítulo 1

Introdução

Smartphones existem desde 1993 porém nesta época o foco era voltado para empresas e suas necessidades. Em 2007 houve o lançamento do iPhone fabricado pela Apple, o primeiro smartphone voltado ao público em geral. Ao final do mesmo ano o Google revelou seu sistema operacional para dispositivos móveis, o Android [SS13].

Nos anos que se seguiram diversas grandes empresas como Apple, Google, Blackberry e Microsoft entraram no mercado de smartphones e sistemas operacionais móveis. Desde então a adoção do uso de smartphones e mais recentemente outros dispositivos móveis conhecidos como dispositivos móveis vestíveis (do inglês *wearables*) tais como relógios inteligentes, pulseiras, dentre outros, tem crescido espantosamente.

Dentro do mercado de smartphone o Android tem ganhado força, o que resulta em mais pessoas usando dispositivos rodando aplicações android. Desta forma, a demanda por aplicativos tem aumentado de forma acentuada. Logo, a quantidade de aplicativos desenvolvidos tem aumentado em proporções similares. Isso significa que mais e mais projetos de aplicativos Android vem sendo construídos.

Este crescimento de projetos de aplicativos na plataforma móvel Android despertou a necessidade e interesse em explorar em mais profundidade quais são as particularidades de desenvolvimento nesta plataforma. Este trabalho vem contribuir com uma coleção de *code smells* validados, particulares a plataforma Android.

1.1 Motivação

A fazer.

1.2 Objetivos

A fazer.

1.3 Abordagem de Solução

A fazer.

1.4 Originalidade e Relevância

A fazer.

1.5 Organização do Trabalho

A fazer.

Capítulo 2

Fundamentação Teórica

Para a compreensão deste trabalho é importante ter claro a definição de 4 itens, são eles: *Code Smells*, *Model View Controller*, padrões e desenvolvimento Android.

2.1 Aplicativos Móveis

Aplicações móveis são *softwares* aplicativos que são executados em dispositivos como *smartphones*, *tablets*, *smartwatches* e mais recentemente outros dispositivos como carros inteligentes e *smart TVs* [Ver13] [And16] [And14]. Este último apesar de não ser um dispositivo móvel, nos últimos anos passou a suportar receber aplicações que inicialmente foram desenvolvidas para dispositivos móveis. Aplicativos são instalados nos dispositivos através de lojas de aplicativos onde os usuários podem escolher quais aplicativos desejam instalar.

Estes dispositivos rodam sistemas operacionais feitos especificamente para eles [Per16]. Sistemas operacionais para dispositivos móveis são frequentemente chamados de OS móvel ou *smartphone OS* ou mesmo plataformas móveis. Nesta dissertação usaremos o termo **Plataforma Móvel** daqui em diante para nos referir a ele.

Conforme podemos observar na Figura 2.1, até início de 2010 as plataformas móveis dominantes eram, da mais dominante para a menos, Symbian, RIM e iOS. No final de 2010 em diante a plataforma móvel Android ultrapassou sua maior concorrente Symbian em dis-

positivos vendidos a usuários finais e dali em diante até os dias atuais vem aumentando este número [Mob16], estando hoje com 84% da fatia de mercado contra 14% de sua maior concorrente, o iOS.

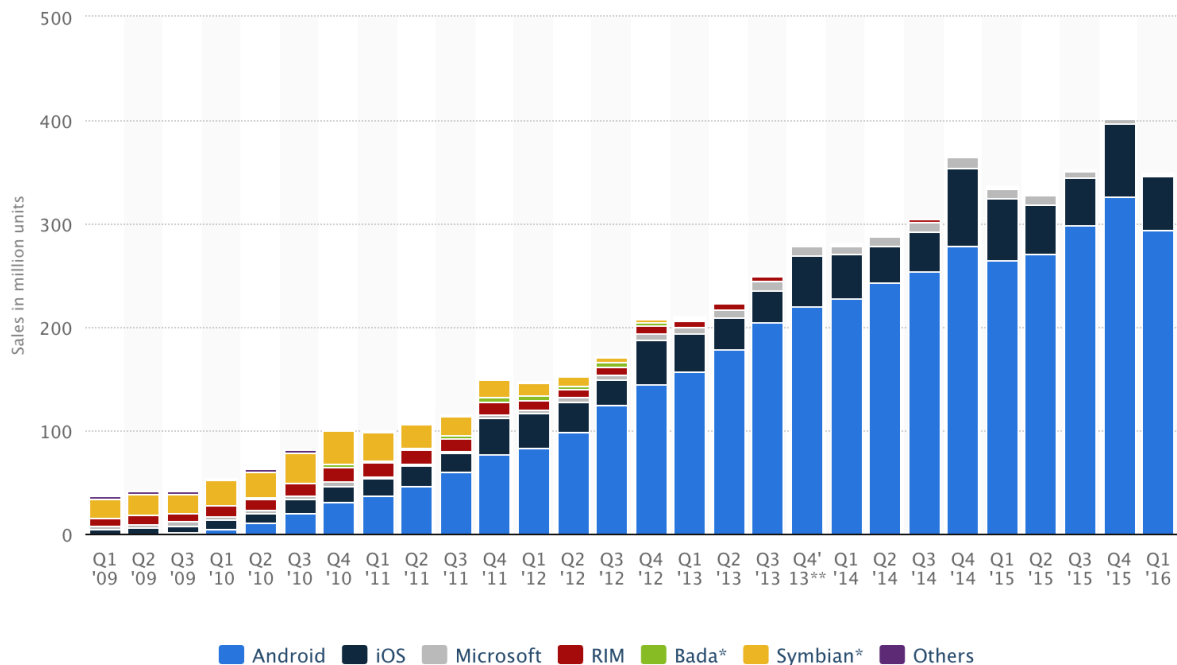


Figura 2.1: Divisão global de plataformas móveis em vendas para usuários finais do 1º trimestre de 2009 ao 1º trimestre de 2016 [Per16].

Desta forma, as principais plataformas móveis no momento são Android e iOS respectivamente e as projeções até 2020 mostram que o Android continuará na liderança [Gro16].

Existem diversas lojas de aplicativos, dentre elas, existem as oficiais, ou seja, as disponibilizadas pelas fabricantes de cada plataforma. Para Android temos a Google Play Store e para iOS temos a Apple App Store. Na Figura 2.3 e Figura 2.2 podemos observar o aumento da quantidade de aplicativos da Google Play Store e da Apple App Store respectivamente.

A quantidade de aplicativos disponível nas lojas e a quantidade de instalações realizadas por usuários são fortes métricas para avaliar o sucesso de uma loja de aplicativos. Segundo o *Wall Street Journal*, no começo de 2015, a Google Play Store tinha mais de 70% de downloads de aplicativos que sua principal concorrente, a Apple App Store [WSJ15]. É interessante ressaltar que existe uma terceira métrica de lojas de aplicativos que diz com relação a receita gerada, e conforme o mesmo texto do *Wall Street Journal* a Apple App Store gera

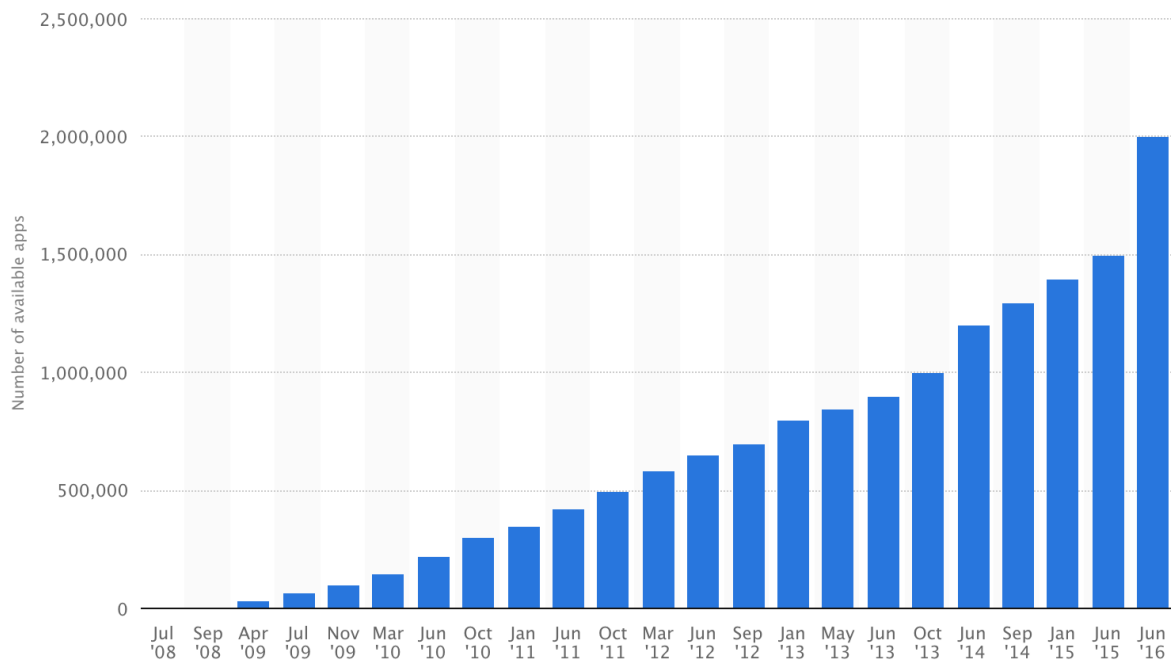


Figura 2.2: Número de aplicações disponíveis na Apple App Store de Julho de 2008 a Junho de 2016 [App16b].

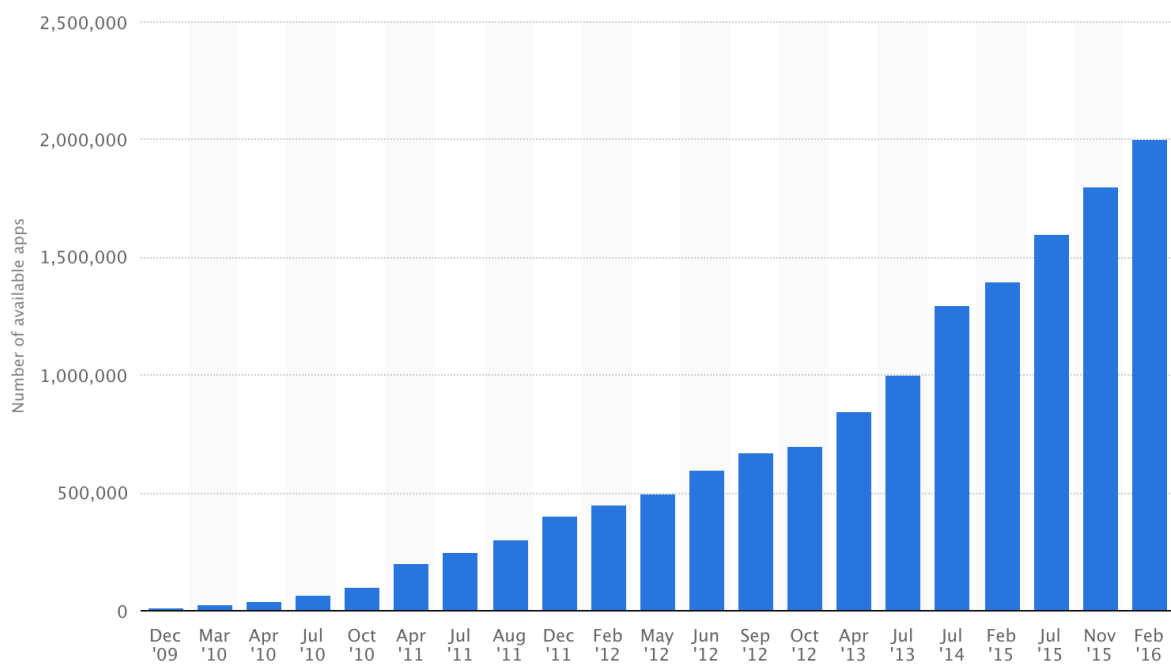


Figura 2.3: Número de aplicações disponíveis na Google Play Store de Dezembro de 2009 a Fevereiro de 2016 [App16a].

70% mais receita do que a loja da Google.

2.2 Maus Cheiros de Código

Mau cheiro de código é uma indicação superficial que usualmente corresponde a um problema mais profundo em um software. Por si só um *code smell*, seu termo em inglês, não é algo ruim, ocorre que frequentemente ele indica um problema mas não necessariamente é o problema em si [Fow06]. O termo em inglês *code smell* foi cunhado pela primeira vez por Kent Beck enquanto ajudava Martin Fowler com o seu livro Refactoring [Fow99] [Fow06].

Code Smells são padrões de código que estão associados com um design ruim e más práticas de programação. Diferentemente de erros de código eles não resultam em comportamentos errôneos. *Code Smells* apontam para áreas na aplicação que podem se beneficiar de refatorações. [Ver13]. Refatoração é definido por “uma técnica para reestruturação de um código existente, alterando sua estrutura interna sem alterar seu comportamento externo” [Fow99].

Escolher não resolver *code smells* pela refatoração não resultará na aplicação falhar mas irá aumentar a dificuldade de mantê-la. Logo, a refatoração ajuda a melhorar a manutenabilidade de uma aplicação [Ver13]. Uma vez que os custos com manutenção são a maior parte dos custos envolvidos no ciclo de desenvolvimento de software [Tsa10], aumentar a manutenibilidade através de refatoração irá reduzir os custos de um software no longo prazo.

2.3 Model View Controller

A fazer.

2.4 Padrões

A fazer.

2.4.1 Formato de Padrões

A fazer.

2.4.2 Formato Alexandrino

A fazer.

2.4.3 Formato Adotado

A fazer.

Capítulo 3

Pesquisa

Este trabalho trata-se de uma pesquisa descritiva e exploratória. Descritiva porque este tipo de pesquisa visa observar, analisar, registrar e correlacionar os fatos ou fenômenos sem manipulá-los [Tog01] e exploratória porque são abstraídas práticas recorrentes objetivando descever sua natureza [Mal04] na forma de *code smells* se utilizando do formato de padrões.

TODO: Confirmar se faz sentido ser exploratória ou se faz mais sentido ser experimental.

3.1 Hipóteses

A fazer.

3.2 Processo de Pesquisa

A fazer.

3.2.1 Coleta de Dados

A fazer.

3.2.2 Análise dos Dados

A fazer.

3.3 Escrita dos Code Smells

A fazer.

Capítulo 4

Catálogo de Code Smells

A fazer.

4.1 Especialize sua Tela

Estou supondo que este possa ser um code smell. A ideia é identificar que uma activity está com muitas responsabilidades/ações de usuário (vendo a quantidade de listeners em uma mesma activity) e a solução seria quebrar em vários fragments, de forma a aumentar a coesão e componentizar para reaproveitar em dispositivos de tamanhos de telas diferentes.

4.2 Code Smell 2

A fazer.

4.3 Code Smell 3

A fazer.

4.4 Code Smell 4

A fazer.

4.5 Code Smell 5

A fazer.

Capítulo 5

Conclusão

A fazer.

5.1 Principais contribuições

A fazer.

5.2 Trabalhos futuros

A fazer.

Referências Bibliográficas

- [And14] Google android software spreading to cars, watches, tv. <http://phys.org/news/2014-06-google-android-software-cars-tv.html>, June 2014. Last accessed at 26/07/2016. 3
- [And16] Ford terá apple carplay e android auto em todos os modelos nos eua. <http://g1.globo.com/carros/noticia/2016/07/ford-tera-apple-carplay-e-android-auto-em-todos-os-modelos-nos-eua.html>, 2016. Last accessed at 26/07/2016. 3
- [App16a] Number of available applications in the google play store from december 2009 to february 2016. <http://www.statista.com/statistics/266210/number-of-available-applications-in-the-google-play-store/>, 2016. Last accessed at 24/07/2016. ix, 5
- [App16b] Number of available apps in the apple app store from july 2008 to june 2016. <http://www.statista.com/statistics/263795/number-of-available-apps-in-the-apple-app-store/>, 2016. Last accessed at 24/07/2016. ix, 5
- [Fow99] Martin Fowler. *Refactoring. Improving the Design of Existing Code*. Addison-Wesley, 1999. 6
- [Fow06] Martin Fowler. Code smell. <http://martinfowler.com/bliki/CodeSmell.html>, February 2006. 6
- [Gro16] Worldwide smartphone growth forecast to slow to 3.1% in 2016 as focus shifts to device lifecycles, according to idc. <http://www.idc.com/getdoc.jsp?containerId=prUS41425416>, June 2016. Last accessed at 23/07/2016. 4

- [Mal04] Márcia R. T. L. Malheiros. O processo de pesquisa na graduação. http://www.profwillian.com/_diversos/download/prof/marciarita/pesquisa_na_graduacao.pdf, 2004. Last accessed at 20/07/2016. 8
- [Mob16] Gartner says worldwide smartphone sales grew 3.9 percent in first quarter of 2016. <http://www.gartner.com/newsroom/id/3323017>, May 2016. Last accessed at 23/07/2016. 4
- [Per16] Global mobile os market share in sales to end users from 1st quarter 2009 to 1st quarter 2016). <http://www.statista.com/statistics/266136/global-market-share-held-by-smartphone-operating-systems/>, 2016. Last accessed at 24/07/2016. ix, 3, 4
- [SS13] Muhammad Sarwar and Tariq R. Soomro. Impact of smartphone's on society. *European Journal of Scientific Research*, 98(2):216–226, March 2013. <http://www.europeanjournalofscientificresearch.com>. 1
- [Tog01] Marco A. Togatlian. Tipos de pesquisa. <http://www.togatlian.pro.br/docs/pos/unesa/tipos.pdf>, 2001. Last accessed at 20/07/2016. 8
- [Tsa10] 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. 6
- [Ver13] Daniël Verloop. *Code Smells in the Mobile Applications Domain*. PhD thesis, TU Delft, Delft University of Technology, 2013. 3, 6
- [WSJ15] Apple's app store widens revenue lead over google play â report. <http://blogs.wsj.com/digits/2015/04/15/apples-app-store-widens-revenue-lead-over-google-play-report/>, April 2015. Last accessed at 26/07/2016. 4

Índice Remissivo

abordagem, [2](#)

motivação, [2](#)

organização, [2](#)

originalidade, [2](#)