

---

# **DOCUMENTACIÓ D'UN REFACTORING**

---

Neus Bravo Arias  
CFGS: Desenvolupament d'aplicacions web  
M5:UF2  
9/05/2023

# INDEX

|                          |   |
|--------------------------|---|
| INTRODUCCIÓ.....         | 3 |
| DIAGRAMES.....           | 4 |
| Diagrama de classes..... | 4 |
| CONCLUSIONS.....         | 5 |

# INTRODUCCIÓ

El següent treball documentarà el procés de refacció d'un programa el qual serà creat des de zero. El programa a construir tracta sobre un sistema de gestió de lloguers. A partir dels lloguers generats pels clients, es calcularà els imports i bonificacions corresponents per cadascun. Utilitzarem, per començar, tres classes anomenades Vehicles, Lloguer i Clients, els lloguers fan referència als vehicles i els clients guarden la llista de lloguers contractats.

La refacció d'aquest projecte consisteix en, sense canviar ni afegir o treure funcionalitats, modificar el codi de manera que sigui més llegible, fàcil d'entendre i fàcil de modificar que el que era abans.

A mesura que avancem amb el programa, canviarem el codi constantment, anirem deixant constància d'això i documentarem totes les passes en aquestes pàgines.

# DIAGRAMES

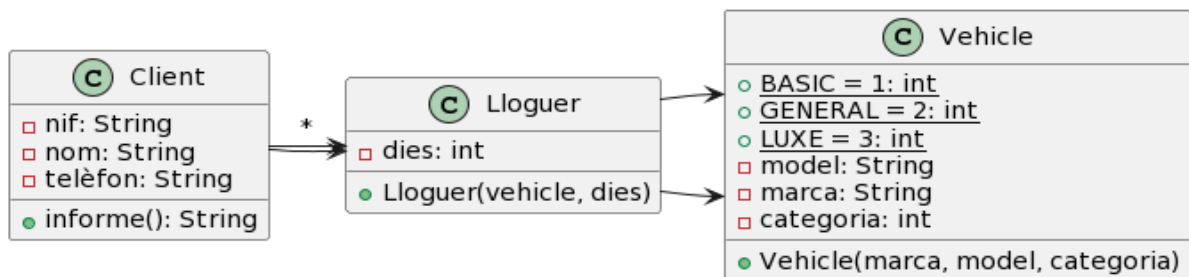
## Diagrama de classes

Per donar pas a l'inici del projecte, comencem recordant que és un diagrama de classes i per a que serveix.

Aquests diagrams són una eina utilitzada per representar visualment les classes i les relacions entre elles dins d'un programa que es dur a terme mitjançant la programació orientada a objectes.

Cada classe es representarà amb una caixa amb el seu contingut i les relacions entre elles seràn les fletxes que les uneixen.

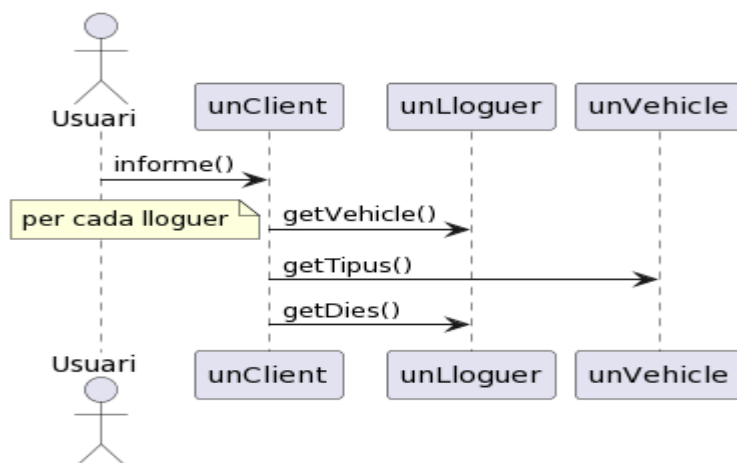
El següent diagrama fa referència a les tres classes inicials del programa de gestió de lloguers:



## Diagrama de seqüència

Per altra banda, un diagrama de seqüència també representa visualment a les classes i les seves relacions, però aquesta vegada ho fa dins d'un escenari específic.

Es recreen les seqüències ocorrides entre les classes durant l'escenari, el que ajuda a entendre el funcionament i la lògica mateixa del programa.



# CONCLUSIONS

Fins ara, hem pogut fer-nos una idea del que tractarà el programa i hem pogut recrear els diagrames corresponent a partir d'un petit escrit de codi. El següent pas ja es centrarà en començar a construir el codi o fer les proves unitàries necessàries per començar, s'anirà documentant tot aquí.