



## Práctica Tutorizada CodeMR

### 1. Objetivos

El objetivo de esta práctica es:

1. Aprender a usar y descubrir el potencial de la herramienta CodeMR.
2. Interiorizar las buenas prácticas de programación.

### 2. Actividades

Esta práctica consta primero de una explicación sobre la utilidad de la herramienta, los datos que nos proporciona y del uso de la herramienta.

Tras esto pasaremos a la parte de la práctica tutorizada, para lo cual hace falta tener instalado el Android Studio y la herramienta (Seguir el manual de instalación).

Los pasos a seguir para el desarrollo de la práctica son los siguientes:

- Atender a las explicaciones sobre la práctica a desarrollar.
- Instalar el plugin necesario para la práctica, así como la última versión de Android Studio en caso de no tenerlo instalado.
- Descargar el código de ejemplo proporcionado "Owl".
- Aplicar la herramienta sobre dicho código.
- Analizar las métricas y gráficas que proporciona la herramienta.

### 3. Entrega y evaluación

Al tratarse de una práctica tutorizada, ésta tan sólo tiene como objetivo comprender el uso y la utilidad de la herramienta CodeMR, por lo que **NO** deberá de ser entregada y por tanto, **NO** será evaluada.