

Equipe: Pedro Piasecki		
1ª Refatoração		
Package: controller	Classe:EstatisticaController	Nome: Extract Method
Código antes de refatorar	Código após refatorar	
<pre>tabelaEstatisticas.getSelectionModel().selectedItemProperty().addListener((obs, antigo, selecionado) -&gt; {     if (selecionado != null) {  jogadorBox.setValue(selecionado.getJogador());  partidaBox.setValue(selecionado.getPartida());  golsField.setText(String.valueOf(selecionado.getGols()));  assistenciasField.setText(String.valueOf(selecionado.getAssistencias()));     } });</pre>	<pre>tabelaEstatisticas.getSelectionModel().selectedItemProperty().addListener((obs, antigo, selecionado) -&gt; {     if (selecionado != null) {         preencherCampos(selecionado);     } });</pre>	
2ª Refatoração		
Package: controller	Classe: JogadorController	Nome:
Código antes de refatorar	Código após refatorar	
<pre>@FXML private void adicionar() {     if (nomeField.getText().isBlank()    idadeField.getText().isBlank()) return;     Jogador j = new Jogador(nomeField.getText(), posicaoField.getText(), Integer.parseInt(idadeField.getText()));     jogadorDAO.inserir(j);     atualizarTabela();     limparCampos(); }</pre>	<pre>@FXML private void adicionar() {     if (nomeField.getText().isBlank()    idadeField.getText().isBlank()) return;      Jogador j = obterDadosDosCampos();     jogadorDAO.inserir(j);      atualizarTabela();     limparCampos(); }  @FXML</pre>	

<pre>@FXML private void atualizar() {     Jogador selecionado = tabelaJogadores.getSelectionModel().getSelecte dltem();     if (selecionado != null) {  selecionado.setNome(nomeField.getText());  selecionado.setPosicao(posicaoField.getText());  selecionado.setIdade(Integer.parseInt(idadeField .getText()));         jogadorDAO.atualizar(selecionado);         atualizarTabela();     } }</pre>	<pre>private void atualizar() {     Jogador selecionado = tabelaJogadores.getSelectionModel().getSelecte dltem();     if (selecionado != null) {         Jogador dados = obterDadosDosCampos();         selecionado.setNome(dados.getNome());  selecionado.setPosicao(dados.getPosicao());         selecionado.setIdade(dados.getIdade());          jogadorDAO.atualizar(selecionado);         atualizarTabela();     } }</pre>	
3ª Refatoração		
Package: controller e Package: DAO	Classe: PartidaController e Classe: PartidaDAO	Nome: Move Method
Código antes de refatorar		Código após refatorar
<pre>@FXML private void adicionar() {     Partida p = new Partida(dataField.getValue(), adversarioField.getText(), localField.getText());     partidaDAO.inserir(p);     atualizarTabela();     limparCampos(); }</pre>	<pre>@FXML private void adicionar() {  partidaDAO.adicionarPartida(dataField.getValue( ), adversarioField.getText(), localField.getText());     atualizarTabela();     limparCampos(); }  e  public void adicionarPartida(LocalDate data, String adversario, String local) {     Partida p = new Partida(data, adversario, local);     inserir(p); }</pre>	
4ª Refatoração		

Package: dao	Classe: Estatistica	Nome: Extract Method
Código antes de refatorar		Código após refatorar
<pre> while (rs.next()) {     Jogador j = new Jogador(         rs.getInt("jogador_id"),         rs.getString("jogador_nome"),         rs.getString("posicao"),         rs.getInt("idade")     );     Partida p = new Partida(         rs.getInt("partida_id"),         rs.getDate("data").toLocalDate(),         rs.getString("adversario"),         rs.getString("local")     );     Estatistica e = new Estatistica(         rs.getInt("id"),         j,         p,         rs.getInt("gols"),         rs.getInt("assistencias")     );     lista.add(e); } </pre>		<pre> while (rs.next()) {     lista.add(mapearEstatistica(rs)); } </pre>