

Equipe: Pedro Piasecki

1ª Refatoração

Package: controller	Classe: EstatisticaController	Nome: Extract Method
tabelaEstatisticas.getSelectionModel().selectedItemProperty().addListener((obs, antigo, selecionado) -> { if (selecionado != null) { jogadorBox.setValue(selecionado.getJogador()); partidaBox.setValue(selecionado.getPartida()); golsField.setText(String.valueOf(selecionado.getGols())); assistenciasField.setText(String.valueOf(selecionado.getAssistencias())); } });	tabelaEstatisticas.getSelectionModel().selectedItemProperty().addListener((obs, antigo, selecionado) -> { if (selecionado != null) { preencherCampos(selecionado); } });	
Código antes de refatorar	Código após refatorar	

2ª Refatoração

Package: controller	Classe: JogadorController	Nome:
@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(); }	@FXML private void adicionar() { if (nomeField.getText().isBlank() idadeField.getText().isBlank()) return; Jogador j = obterDadosDosCampos(); jogadorDAO.inserir(j); atualizarTabela(); limparCampos(); } @FXML	
Código antes de refatorar	Código após refatorar	

<pre> @FXML private void atualizar() { Jogador selecionado = tabelaJogadores.getSelectionModel().getSelected Item(); 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().getSelected Item(); 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>	