Entornos de Desarrollo

[Refactorización](https://auladecroly.com/mod/assign/view.php?id=67011)

UD2 Actividad 5

INDICE

# [Renombrar (Rename)](#renombrar)

# [Extraer Método (Extract Method)](#extract)

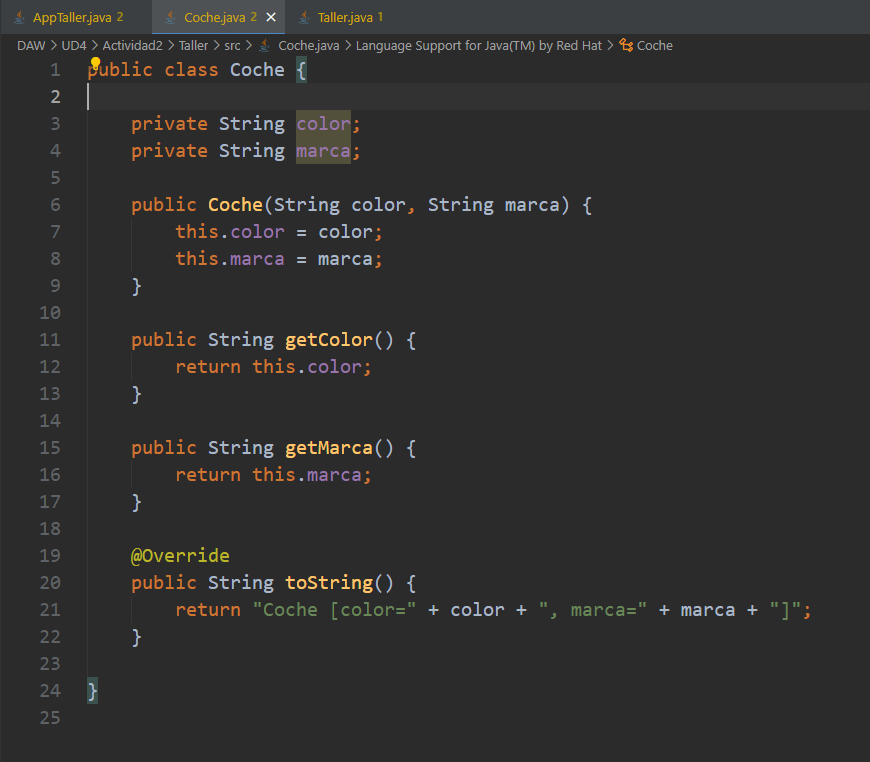
# [Mover Archivos o Clases](#mover)

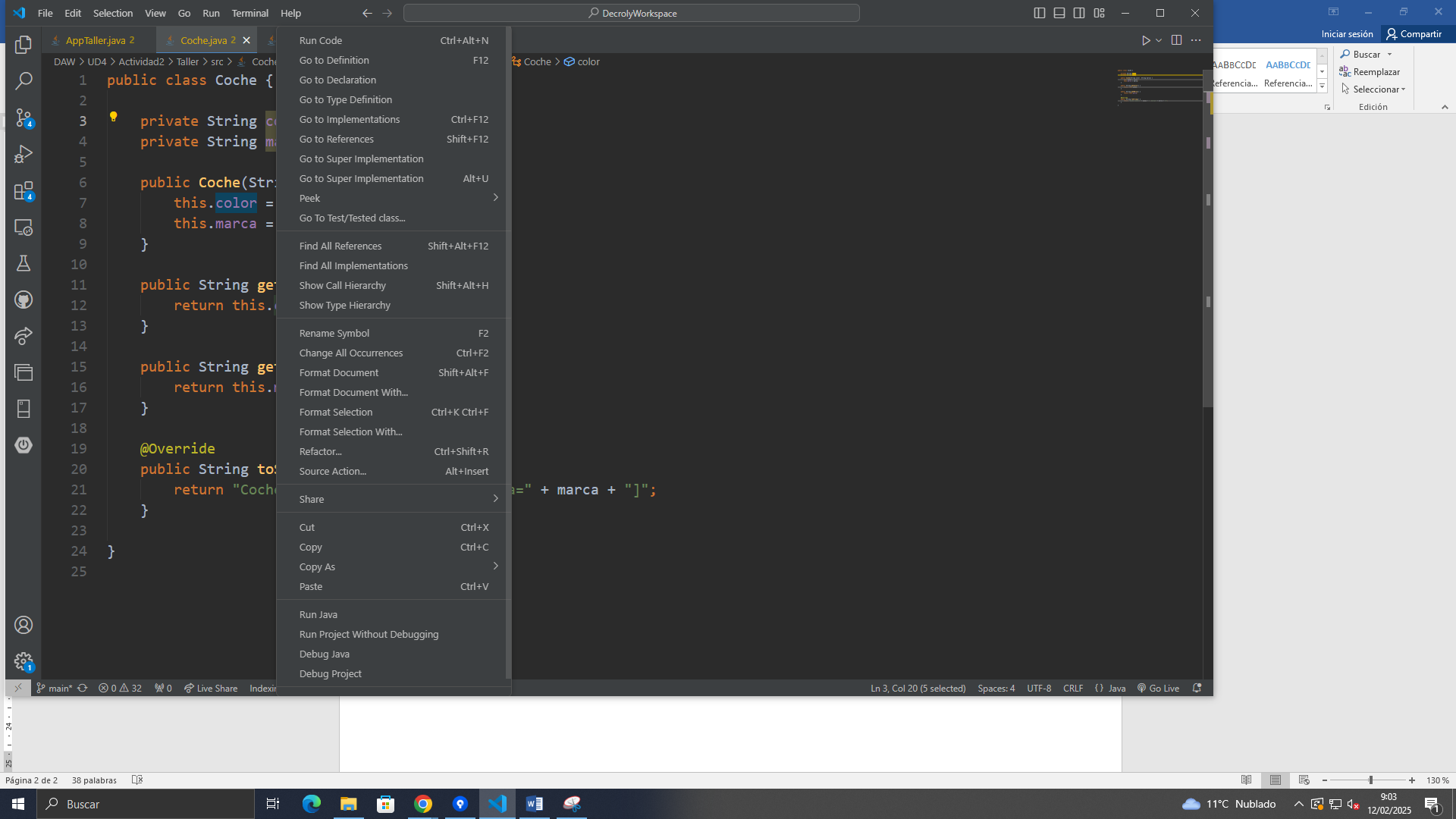
# [Eliminar Código Muerto (Safety Delete)](#eliminar)

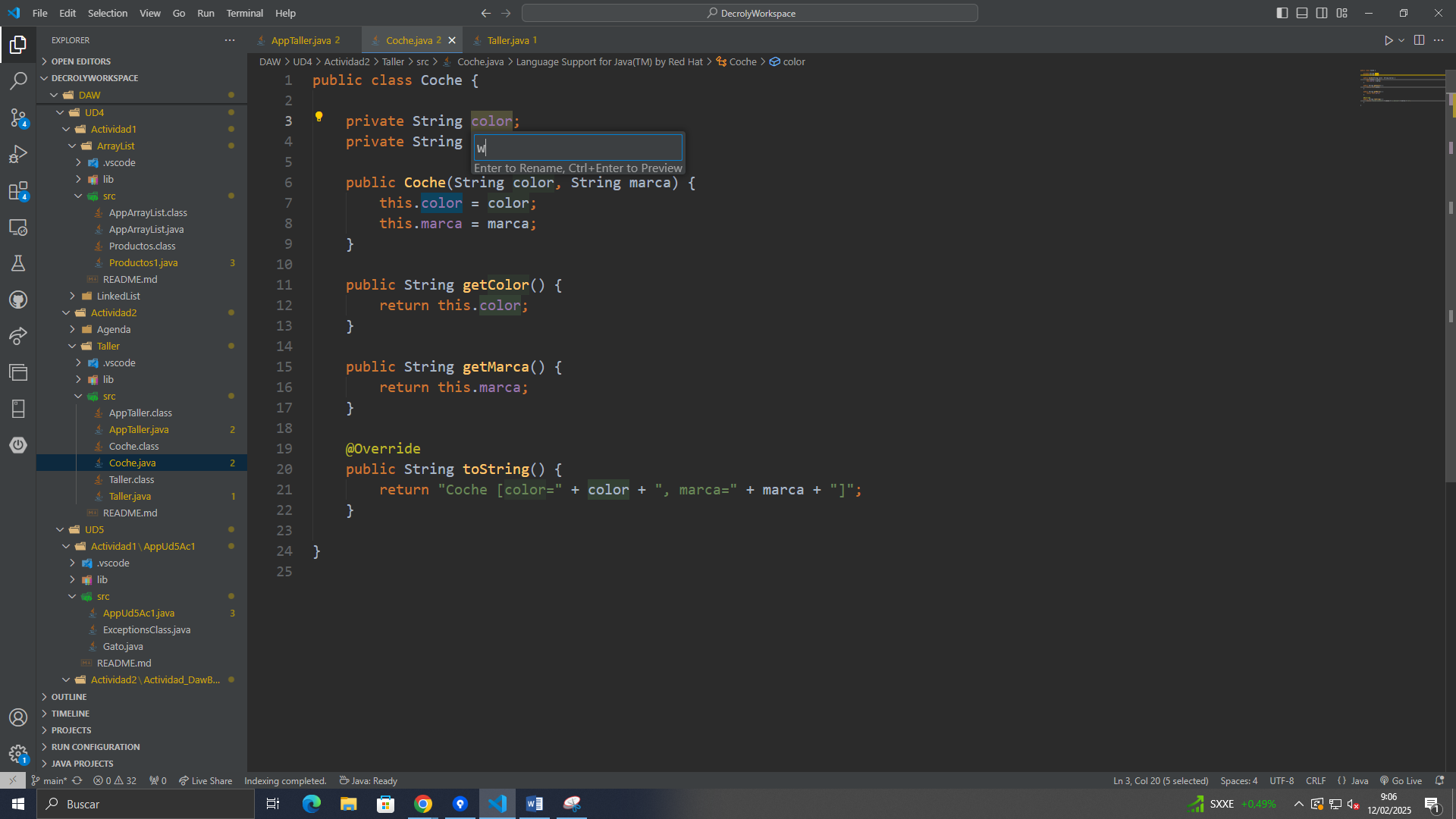
# [Refactorización Manual de Métodos y Parámetros](#ref_manual)

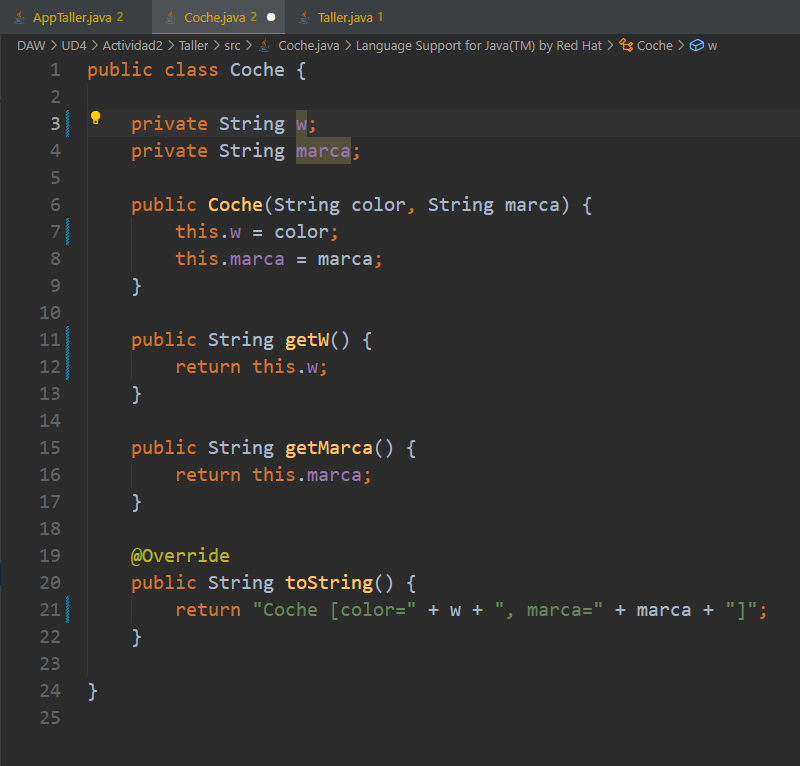
# Renombrar (Rename)

Cambia el nombre de un archivo, clase, método o variable.



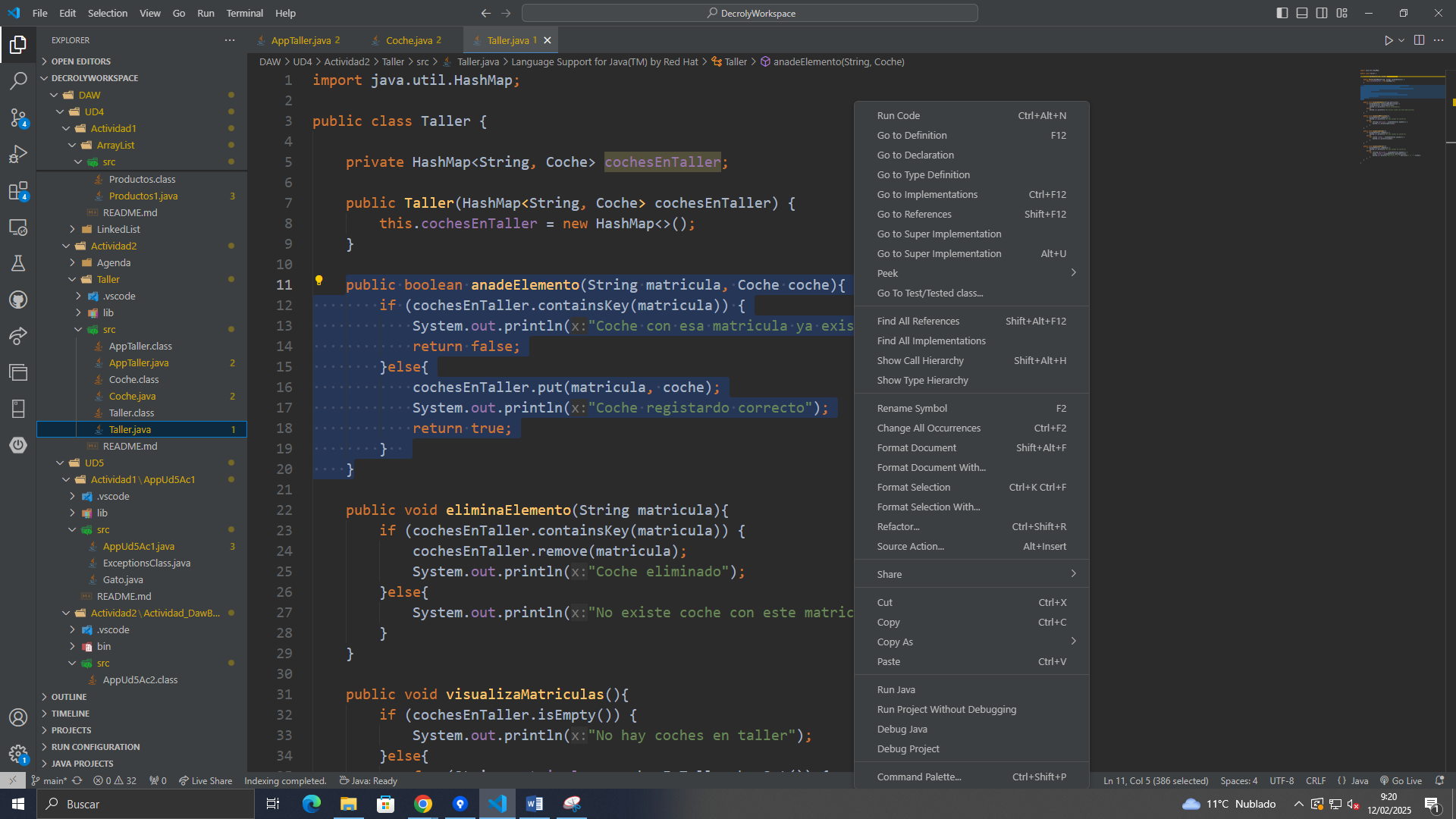
Encontramos la variable que queremos renombrar y lo seleccionamos, en mi caso es **color**, podemos hacerlo con **(F2)** o también con click derecho sobre la variable y encontramos “Rename Symbol”

Sale una ventana donde insertamos el nueva variable

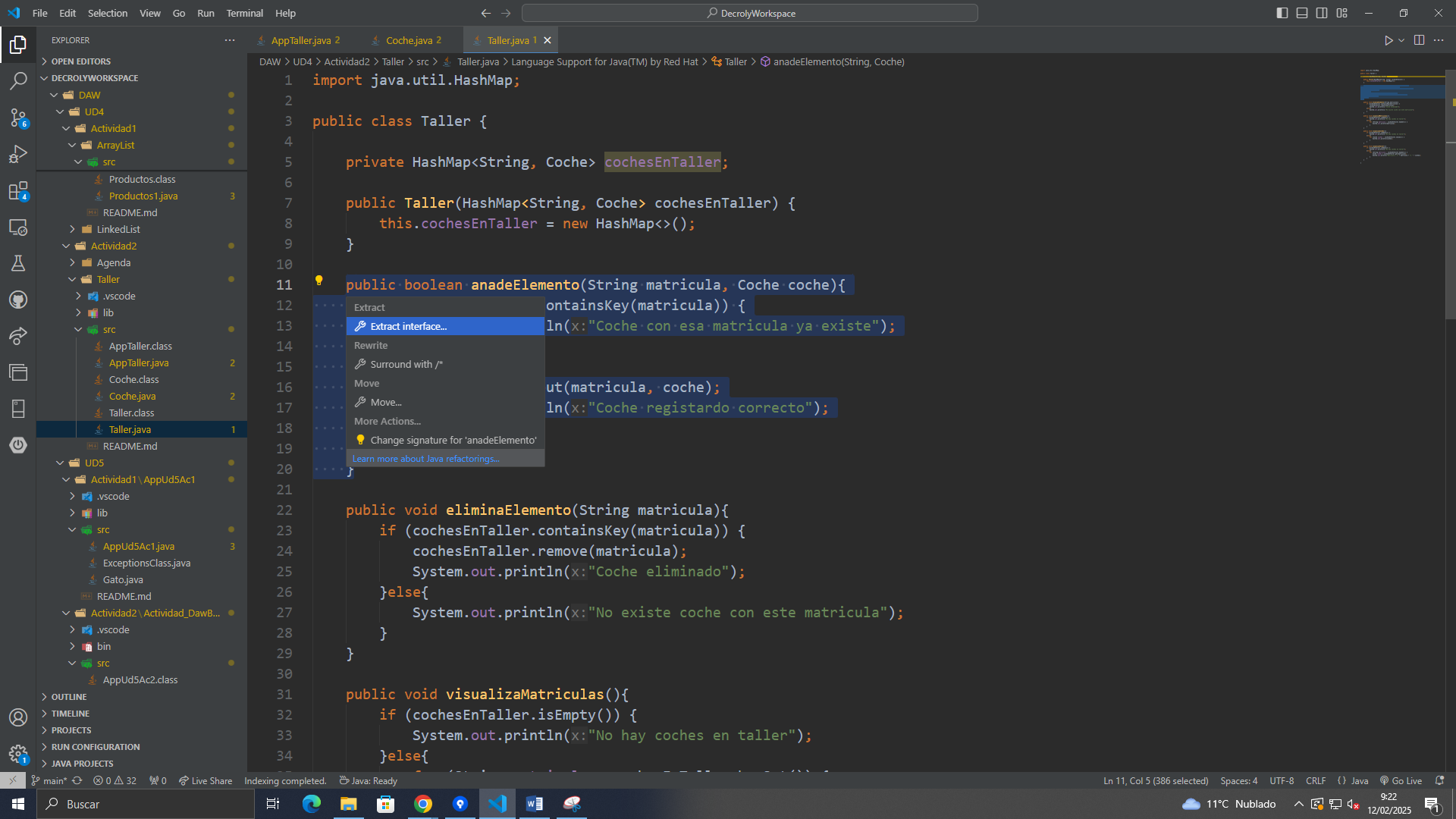
Despues cambia todos los variables con nombre que tenían antes **(Coche -> w)**

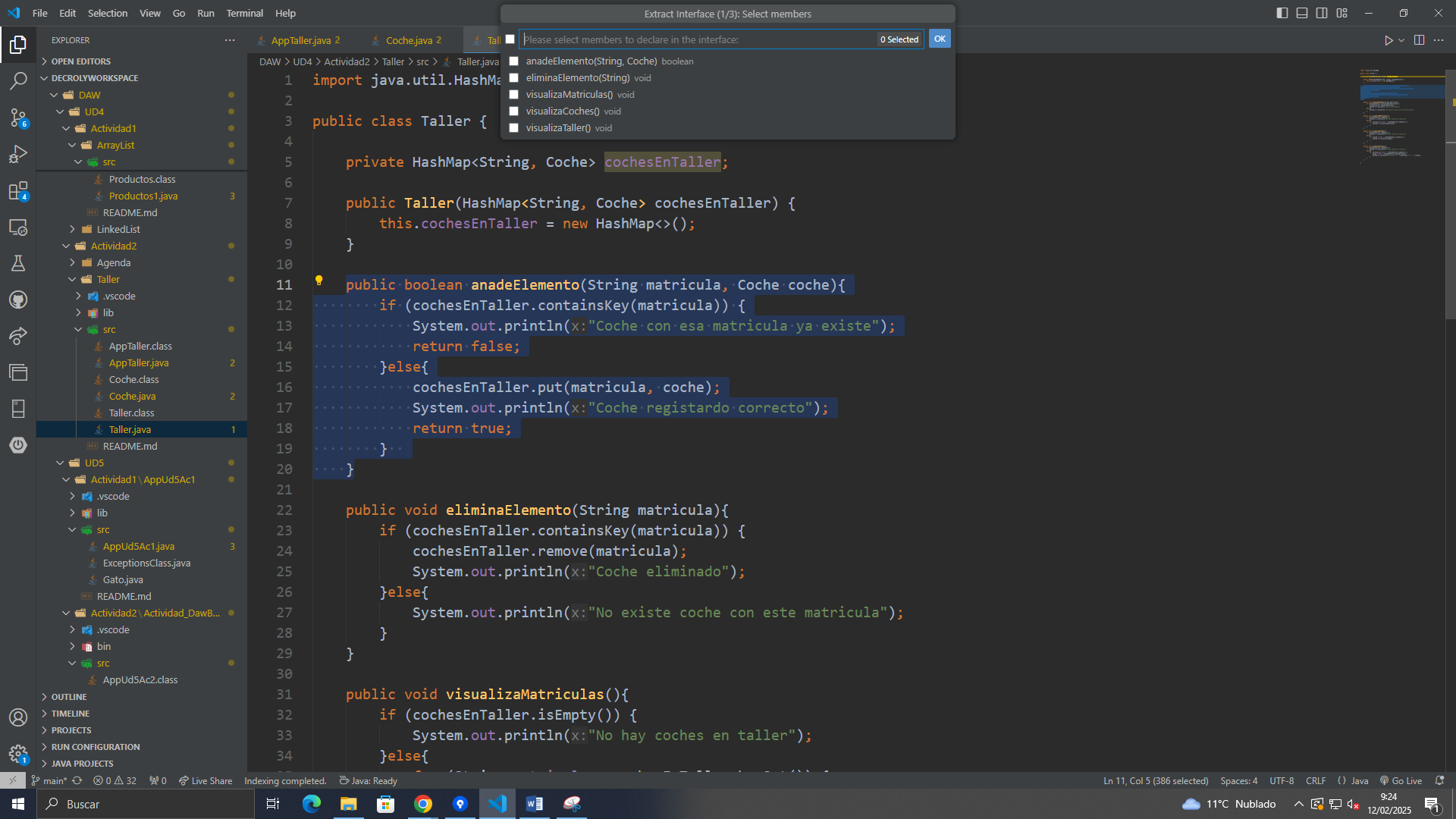
# Extraer Método (Extract Method)

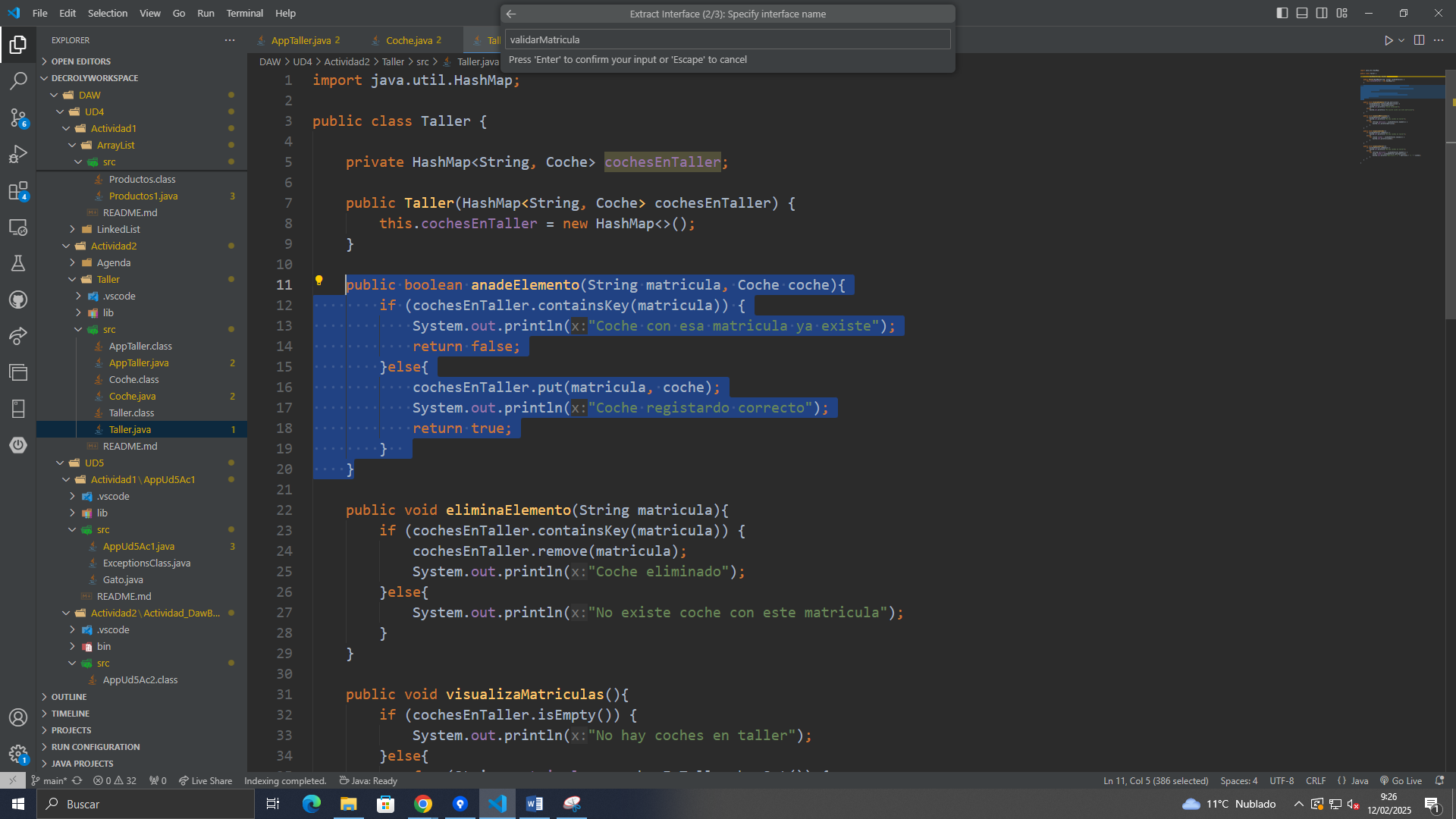
Si tienes un método o un bloque de código largo, puedes extraerlo en un nuevo método para hacerlo más legible.

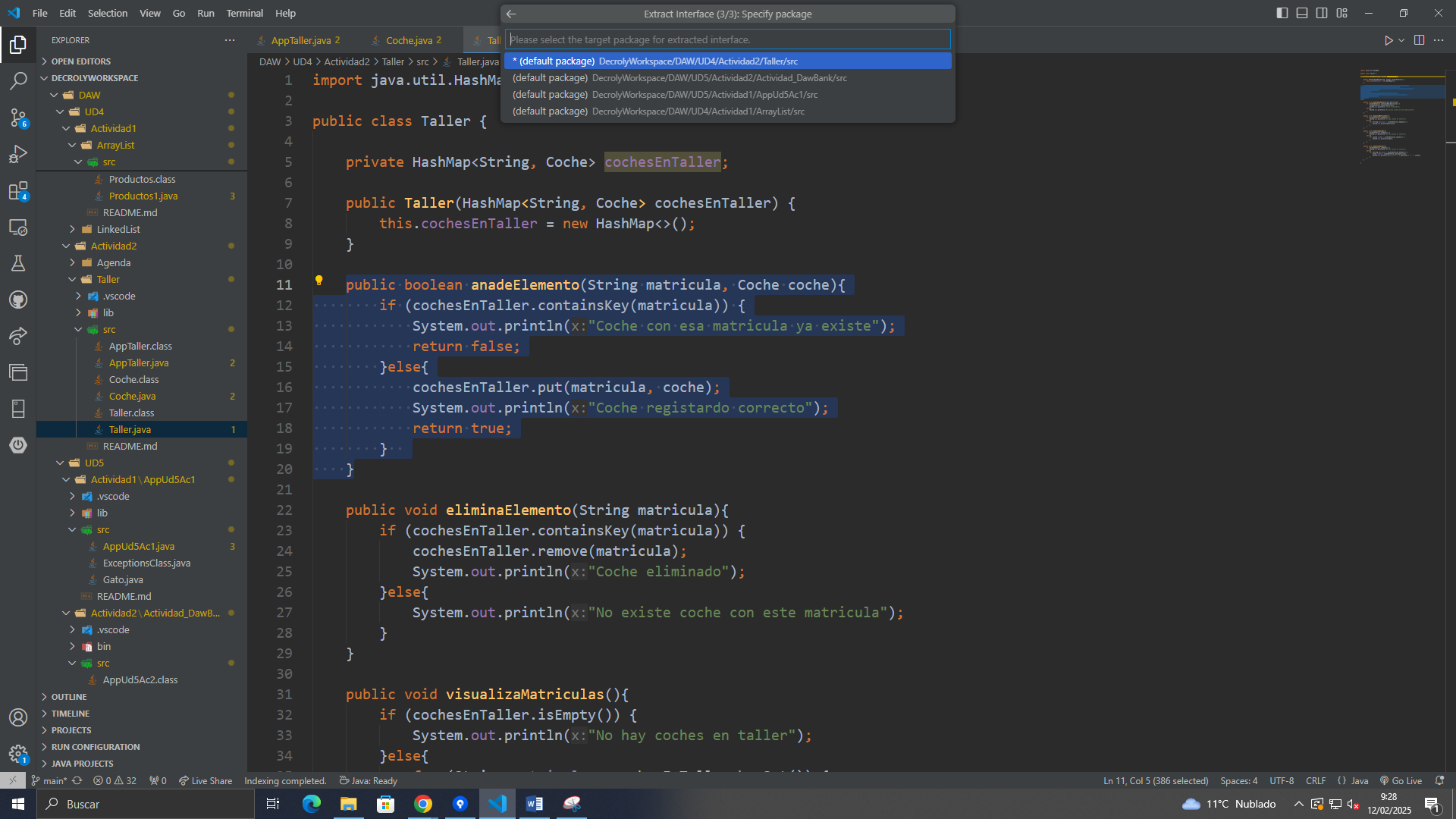
Selecionamos

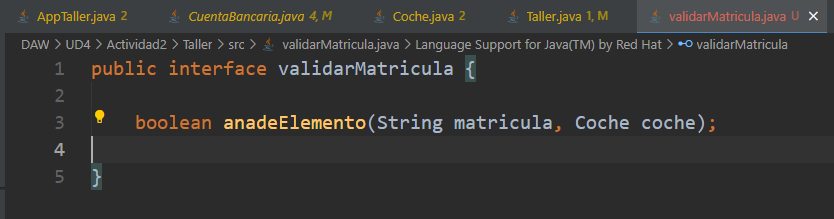
el método y con click derecho elegimos “Refactor…” o Ctrl+Shift+R.

Aquí tenemos tres posibilidades de refactorización extract, rewrite o move. Nuestro caso ahora es “Extract”.

Después de elegir extract, seleccionamos el método que necesitamos.

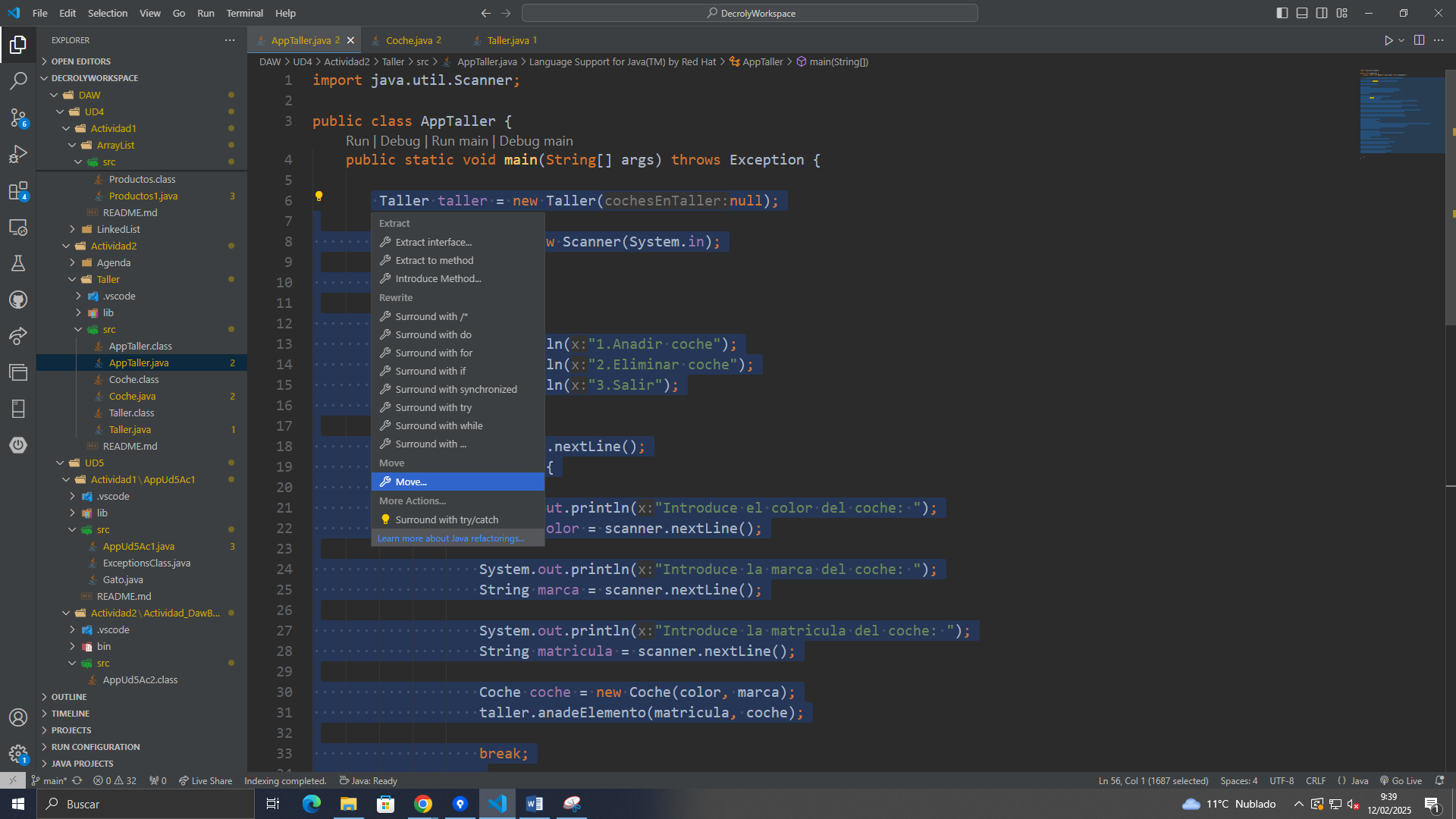
Introducimos el nuevo nombre.

Seleccionamos el proyecto.

Y nos crea una interface validarMatricula con método para añadirElemento.

# Mover Archivos o Clases

Puedes mover una clase o archivo de un paquete o directorio a otro para organizar mejor tu proyecto.

Es posible mover los clases, códigos, o archivos por refactor “Move” o también por el “Explorer” arrastrar y dejar en el sitio que nos interesa.

# Eliminar Código Muerto (Safety Delete)

Elimina elementos que no se usan en el código.

# Refactorización Manual de Métodos y Parámetros